

**El aprendizaje de la probabilidad en séptimo grado a través de juegos de azar como
estrategia didáctica**

Erika Patricia López Suarez

Asesor

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en matemáticas

2026

Resumen

El documento presentado tiene su origen en un proceso de investigación formativa desarrollado como alternativa de grado, permitiendo un ejercicio reflexivo sobre la práctica pedagógica y la investigación en educación. El estudio se llevó a cabo en el contexto de la comunidad virtual de aprendizaje de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), trabajando con estudiantes de grado séptimo como unidad de análisis. El objetivo general fue fortalecer la comprensión de la probabilidad mediante la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales durante el segundo semestre del año 2026, utilizando un enfoque cualitativo y de tipo acción pedagógica en el que se puso en juego la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, reconociendo sus efectos en el desarrollo del pensamiento probabilístico, el entusiasmo y la participación activa de los estudiantes. Derivado de este proceso investigativo, se identificó que la utilización de juegos tradicionales como estrategia didáctica favorece significativamente la apropiación de conceptos probabilísticos, al tiempo que incrementa la motivación, la participación activa y la capacidad de argumentación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo.

Palabras clave: probabilidad, juegos, aprendizaje, didáctica, estudiantes.

Abstract

This document originates from a formative research process developed as a graduation option, allowing for a reflective exercise on pedagogical practice and educational research. The study was conducted within the virtual learning community of the National Open and Distance University (UNAD), using seventh-grade students as the unit of analysis. The overall objective was to strengthen students' understanding of probability through the implementation of a didactic strategy based on traditional games during the second semester of 2026. A qualitative, action-pedagogical approach was employed, in which the didactic strategy based on traditional games was tested, recognizing its effects on the development of probabilistic thinking, enthusiasm, and active participation of the students. This research process identified that the use of traditional games as a didactic strategy significantly facilitates the appropriation of probabilistic concepts, while simultaneously increasing students' motivation, active participation, and argumentation skills, thus promoting more meaningful learning.

Keywords: probability, games, learning, teaching, students.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	25
Resultados	27
Acercamiento de la Población a la Variable	27
Experimentación	29
Identificación de Variaciones	30

Análisis y Discusión	33
Conclusiones y Recomendaciones	37
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices.....	42

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	42
--	----

Introducción

La enseñanza del pensamiento probabilístico en la educación básica constituye un desafío importante en el ámbito educativo, debido a la naturaleza abstracta de sus conceptos y a las limitaciones en la comprensión de situaciones vinculadas al azar y la incertidumbre por parte de los estudiantes. En este escenario, resulta pertinente implementar estrategias pedagógicas, que permitan acercar estos contenidos al entorno de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo. En particular, el uso de juegos tradicionales se presenta como una alternativa didáctica pertinente, ya que integra el componente lúdico con el aprendizaje, promoviendo la participación activa, la motivación y la construcción de saberes desde la experiencia práctica.

No obstante, en muchos contextos educativos, la enseñanza de la probabilidad se ha desarrollado a partir de metodologías tradicionales centradas en la explicación teórica y la resolución de ejercicios, lo que ha generado dificultades en la comprensión de conceptos como el espacio muestral, los eventos y la interpretación de resultados probabilísticos. Distintas investigaciones en didáctica de las matemáticas han señalado la importancia de incorporar estrategias activas y contextualizadas que posibiliten a los estudiantes experimentar y analizar fenómenos aleatorios, favoreciendo el desarrollo del pensamiento probabilístico. En este sentido, autores como Piaget, Ausubel y Batanero destacan la relevancia de la experiencia, la relación con los conocimientos previos y la experimentación en la construcción del aprendizaje, lo cual justifica la necesidad de investigar la incidencia de estrategias didácticas innovadoras como el uso de juegos tradicionales en la enseñanza de la probabilidad.

En respuesta a esta problemática, la investigación desarrollada se planteó como objetivo general fortalecer la comprensión de la probabilidad en estudiantes de grado séptimo mediante la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales. Para ello, se adoptó

un enfoque cualitativo con un diseño de acción pedagógica, que permitió intervenir en el contexto educativo y analizar los cambios generados en los procesos formativos. La recopilación de la información se realizó a través de técnicas como la evaluación diagnóstica, la observación participante, el diario de campo, el registro fotográfico, un cuestionario post-experiencia y una encuesta de satisfacción, lo que facilitó una comprensión integral del fenómeno estudiado.

Como principal hallazgo, se evidenció que la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica favorece significativamente la comprensión de los conceptos probabilísticos, al tiempo que incrementa la motivación, la participación y el desarrollo del pensamiento probabilístico en los estudiantes. Este resultado resalta la importancia de integrar propuestas metodológicas centradas en la participación activa en matemáticas. Se invita al lector a revisar el contenido del presente informe, donde se exponen de manera detallada el proceso investigativo, los resultados alcanzados y la interpretación de los hallazgos que fundamentan estas conclusiones.

Caracterización

La investigación se desarrolla en el contexto de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, institución pública de educación superior con cobertura nacional mediante centros y entornos virtuales de aprendizaje. Su sede central se encuentra en Bogotá D.C., pero su modelo educativo permite la formación de estudiantes ubicados en diferentes regiones del país, tanto en zonas urbanas como rurales. La universidad orienta su labor hacia la inclusión social, la equidad y el desarrollo humano sostenible, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio para ampliar el acceso al conocimiento. Además, el escenario de práctica se desarrolla en una comunidad virtual de aprendizaje que promueve la interacción académica, el trabajo colaborativo y el aprendizaje autónomo en ambientes digitales flexibles.

El escenario específico de este estudio es la comunidad virtual de aprendizaje de la UNAD, espacio académico digital donde interactúan docentes en formación, tutores y compañeros a través de foros, recursos multimedia, encuentros sincrónicos y actividades colaborativas. En este entorno se fortalecen competencias pedagógicas, investigativas y didácticas, favoreciendo el aprendizaje autónomo y la construcción del saber de manera colectiva. El grupo participante está conformado por docentes en formación, quienes, como parte de su proceso académico, reciben la asignación de diseñar e implementar un ejercicio investigativo orientado al análisis del aprendizaje en estudiantes de educación básica. En este caso, se les asigna específicamente investigar las dinámicas de aprendizaje de los estudiantes de grado séptimo, constituyéndose estos últimos en la unidad de análisis del estudio

De acuerdo con el contexto educativo virtual, el grupo requiere fortalecer habilidades relacionadas con el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico, el uso pedagógico de herramientas digitales y la aplicación del conocimiento en contextos reales. Asimismo, es

necesario fortalecer competencias matemáticas y de razonamiento lógico que permitan a los estudiantes analizar situaciones cotidianas y resolver problemas desde un enfoque práctico. El entorno virtual exige que los estudiantes desarrollen habilidades de autogestión del tiempo, disciplina académica y participación activa en espacios colaborativos, lo cual representa un reto, pero también una oportunidad para el desarrollo integral del aprendizaje significativo.

Dentro de los factores contextuales que intervienen en el aprendizaje se encuentran las condiciones socioeconómicas, el acceso desigual a recursos tecnológicos, las responsabilidades laborales y familiares, así como las características propias del aprendizaje en entornos virtuales. Muchos estudiantes pertenecen a contextos donde existen limitaciones de conectividad o disponibilidad de equipos tecnológicos, lo que puede afectar su permanencia y desempeño académico. Sin embargo, el modelo educativo busca responder a estas condiciones mediante estrategias flexibles, mediaciones tecnológicas y acompañamiento tutorial constante, favoreciendo procesos de inclusión educativa y formación integral del aprendizaje significativo.

Planteamiento del Problema

En el proceso de apropiación del conocimiento de la probabilidad, los estudiantes de grado séptimo evidencian disposición para participar en las actividades propuestas y muestran interés cuando los contenidos se relacionan con situaciones cercanas a su realidad. Se destacan fortalezas como la participación en actividades colaborativas, la curiosidad frente a dinámicas lúdicas y la capacidad para reconocer situaciones cotidianas relacionadas con el azar. Asimismo, algunos estudiantes logran identificar eventos posibles o imposibles cuando se presentan ejemplos concretos, lo cual refleja que poseen bases iniciales para el desarrollo del pensamiento probabilístico. Estas características evidencian un grupo con potencial para fortalecer su aprendizaje matemático cuando se emplean estrategias pedagógicas acordes con sus intereses y formas de aprender.

En cuanto a la mediación del aprendizaje, actualmente se emplean estrategias como la explicación magistral, la ejecución de ejercicios en el cuaderno de trabajo y el uso del libro guía como principal recurso didáctico. Estas prácticas han permitido que los estudiantes se familiaricen con nociones básicas de probabilidad; sin embargo, no siempre logran consolidar una comprensión profunda de los mismos. Se observa que algunos estudiantes presentan dificultades para identificar correctamente el espacio muestral de un experimento aleatorio, comparar probabilidades entre diferentes eventos o interpretar el significado de los resultados obtenidos. Aunque la práctica constante y el acompañamiento docente contribuyen al desarrollo del aprendizaje, en algunos casos los estudiantes perciben la probabilidad como un tema abstracto y complejo, lo que limita su motivación y su capacidad para aplicar estos conceptos en situaciones reales.

Frente a esta situación, surge el interés de introducir como variable de mediación el uso de juegos tradicionales como recurso didáctico para la enseñanza de la probabilidad. Juegos como los dados, el parqués o la lotería incluyen de manera natural elementos de azar que permiten experimentar situaciones probabilísticas de forma concreta. A través de estas dinámicas, los estudiantes pueden identificar resultados posibles, registrar frecuencias y analizar la probabilidad de ocurrencia de diferentes eventos. En este sentido, se plantea la hipótesis de que la implementación de actividades pedagógicas basadas en juegos tradicionales puede favorecer la comprensión de conceptos probabilísticos, aumentar el entusiasmo de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo de la probabilidad.

En síntesis, la brecha de conocimiento identificada se relaciona con las dificultades evidenciadas en los estudiantes para la comprensión y aplicación significativa de la probabilidad básica, lo cual puede estar asociado al uso de metodologías poco contextualizadas que no siempre logran vincular el contenido matemático con experiencias cercanas a la realidad de los estudiantes. En el contexto de la comunidad virtual de aprendizaje de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), durante el segundo semestre del año 2026, se hace necesario investigar cómo una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales puede contribuir al fortalecimiento del pensamiento probabilístico en estudiantes de grado séptimo, lo que deriva en la formulación de la pregunta de investigación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la comprensión de la probabilidad en estudiantes de grado séptimo mediante la implementación de juegos tradicionales como estrategia didáctica durante el segundo semestre del año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la comprensión de la probabilidad en estudiantes de grado séptimo mediante la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales durante el segundo semestre del año 2026.

Objetivos Específicos

Identificar las concepciones y dificultades que presentan los estudiantes de grado séptimo frente a los conceptos básicos de probabilidad.

Implementar una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales que permita abordar y experimentar conceptos de probabilidad como espacio muestral, eventos y frecuencia.

Analizar los cambios en la comprensión de la probabilidad en los estudiantes de grado séptimo una vez aplicada la estrategia didáctica fundamentada en juegos tradicionales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La probabilidad, como disciplina matemática que estudia los fenómenos asociados al azar y la incertidumbre, representa un componente esencial en la formación matemática de los estudiantes. Permite determinar la posibilidad de que un evento ocurra en un conjunto de resultados posibles, mediante valores entre 0 y 1. Sin embargo, en el contexto educativo, su enseñanza no siempre logra una comprensión significativa, evidenciándose dificultades en los estudiantes para interpretar situaciones probabilísticas, lo que se convierte en un aspecto central del problema de investigación. En este sentido, comprender la probabilidad no solo implica manejar definiciones, sino también aplicarlas en contextos reales que den sentido a su aprendizaje.

Dicha dificultad se relaciona directamente con el desarrollo del pensamiento probabilístico, entendido como la capacidad de analizar, interpretar y tomar decisiones frente a situaciones donde interviene el azar. Este tipo de pensamiento permite reconocer eventos posibles, comparar probabilidades y formular predicciones basadas en la información disponible. No obstante, cuando la enseñanza se limita a lo teórico y descontextualizado, los estudiantes presentan vacíos en la comprensión del espacio muestral, la relación entre frecuencia y probabilidad, y la interpretación de resultados, lo que evidencia la necesidad de implementar acciones que favorezcan un aprendizaje más significativo.

En respuesta a esta problemática, los juegos tradicionales emergen como una alternativa pedagógica pertinente, al ofrecer experiencias lúdicas y cercanas al contexto de los estudiantes. Estas actividades, transmitidas culturalmente, facilitan la interacción, la motivación y el aprendizaje activo. Juegos como los dados, el parqués o la ruleta permiten experimentar

directamente con el azar, identificar resultados posibles, registrar frecuencias y analizar probabilidades. De esta manera, los estudiantes pueden generar el conocimiento a partir de la experiencia, superando las dificultades asociadas a la enseñanza tradicional de la probabilidad.

Lo anterior se articula con las estrategias didácticas en la enseñanza de las matemáticas, las cuales comprenden el conjunto de métodos, recursos y actividades que el docente usa para facilitar el aprendizaje. En particular, las estrategias activas promueven la participación, la exploración y el razonamiento, aspectos fundamentales para el desarrollo del pensamiento matemático. Como lo plantea Cantón (2024), estas estrategias constituyen herramientas clave que permiten la comprensión progresiva de los contenidos y la apropiación significativa del conocimiento.

En consecuencia, la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales se configura como una respuesta al problema de investigación, ya que no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también fortalece el desarrollo del pensamiento probabilístico. Así, se favorece una comprensión más clara y aplicada de la probabilidad, generando condiciones para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Referentes Teóricos

El aprendizaje de la probabilidad en la educación básica ha sido ampliamente estudiado desde la didáctica de las matemáticas, destacando la necesidad de promover experiencias significativas que permitan a los estudiantes comprender los fenómenos relacionados con el azar y la incertidumbre. En este marco, las teorías del constructivismo, el aprendizaje significativo y los enfoques didácticos centrados en el juego ofrecen fundamentos clave para fortalecer el pensamiento probabilístico mediante experiencias pedagógicas activas.

En primer lugar, según Piaget (1978), el aprendizaje matemático se construye a partir de la interacción del estudiante con su entorno. Desde su teoría del desarrollo cognitivo, plantea que los estudiantes desarrollan estructuras mentales mediante procesos de asimilación y acomodación, lo que les permite comprender progresivamente conceptos más complejos. En este sentido, la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de enseñanza resulta pertinente, ya que facilita la experimentación, la observación de resultados y la construcción del conocimiento a partir de la experiencia. Así, la teoría piagetiana respalda el uso de estrategias didácticas activas que favorezcan el desarrollo del pensamiento probabilístico en estudiantes de grado séptimo.

Por su parte, Ausubel, Novak y Hanesian (1983) plantean la teoría del aprendizaje significativo, en la cual sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial con los saberes previos del estudiante. Desde esta perspectiva, el aprendizaje de la probabilidad no debe centrarse únicamente en la memorización de fórmulas o procedimientos, sino en la comprensión de los conceptos a partir de experiencias con sentido. En consecuencia, es fundamental que los estudiantes logren vincular los contenidos probabilísticos con situaciones cercanas a su realidad. En este contexto, los juegos tradicionales se convierten en una estrategia didáctica pertinente, ya que permiten relacionar el conocimiento matemático con actividades familiares y motivadoras, facilitando la comprensión de conceptos como espacio muestral, eventos y probabilidad.

De manera complementaria, Batanero (2001) señala que el desarrollo del pensamiento probabilístico requiere la integración de procesos como la experimentación, el análisis de datos y la interpretación de resultados. Según esta autora, es necesario que los estudiantes participen en actividades que impliquen observar fenómenos aleatorios, registrar información y reflexionar

sobre los resultados obtenidos. Estas acciones permiten comprender la probabilidad como una herramienta útil para analizar situaciones de incertidumbre. En este sentido, el uso de juegos tradicionales favorece dichos procesos, al ofrecer escenarios donde los estudiantes pueden experimentar directamente con el azar y analizar los resultados de manera práctica.

Finalmente, Godino (2003) destaca que la enseñanza de la probabilidad en la educación básica debe apoyarse en situaciones didácticas que promuevan la participación activa del estudiante en la exploración de fenómenos aleatorios. Este autor enfatiza la importancia de actividades que involucren el registro de datos, la identificación del espacio muestral y la interpretación de frecuencias, como base para la construcción del conocimiento probabilístico. En coherencia con lo anterior, los juegos tradicionales se consolidan como una estrategia pedagógica que facilita estos procesos, al permitir que los estudiantes aprendan haciendo, reflexionen sobre sus resultados y desarrollen una comprensión más significativa de la probabilidad.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos corresponden a los lineamientos y orientaciones emitidos por entidades educativas que orientan las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en el entorno escolar. Estos documentos permiten fundamentar la investigación desde las políticas educativas y los marcos operativos que orientan la práctica pedagógica en el país.

En primer lugar, MEN (1998) establece en los Lineamientos Curriculares de Matemáticas que la enseñanza de las matemáticas debe promover el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y analítico en los estudiantes mediante estrategias pedagógicas que favorezcan la resolución de problemas y la comprensión de situaciones de la vida cotidiana. En este sentido, el documento señala que el aprendizaje de la probabilidad debe relacionarse con experiencias cercanas al

contexto de los estudiantes, lo cual respalda la incorporación de actividades lúdicas y experimentales que permitan analizar fenómenos de azar.

De igual forma el MEN (2006), plantean que los estudiantes de educación básica deben desarrollar habilidades para interpretar información, reconocer patrones y analizar eventos aleatorios. Dentro de este marco, se promueve el uso de estrategias didácticas que faciliten la comprensión de conceptos probabilísticos a partir de experiencias concretas, lo cual abre la posibilidad de integrar juegos y actividades experimentales como herramientas pedagógicas para fortalecer el pensamiento probabilístico.

Por otra parte, UNESCO (2015), destaca la importancia de promover metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en las cuales los estudiantes participen de manera dinámica en la construcción del conocimiento. En sus orientaciones sobre educación de calidad, la organización señala que las estrategias pedagógicas basadas en la participación, el juego y la exploración favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y el aprendizaje significativo, especialmente en áreas como las matemáticas.

Asimismo, UNICEF (2019), resalta que las actividades lúdicas constituyen un recurso pedagógico que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, ya que favorecen la motivación, la participación y la comprensión de diferentes contenidos académicos. Desde esta perspectiva, el uso de juegos en el aula puede facilitar procesos de aprendizaje más dinámicos y significativos, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos matemáticos de forma práctica.

En este sentido, los referentes técnicos mencionados respaldan la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el aprendizaje activo. Por lo tanto, la incorporación de juegos tradicionales en la enseñanza de la probabilidad se encuentra alineada con las orientaciones establecidas por las políticas educativas nacionales e internacionales, las

cuales promueven metodologías participativas que fortalezcan el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes.

Referentes Legales

Los referentes legales corresponden al conjunto de normas, leyes y disposiciones que orientan el desarrollo de los procesos educativos en Colombia y que garantizan el cumplimiento de los derechos de los estudiantes dentro del contexto escolar. Estos referentes normativos permiten enmarcar la investigación dentro de la normativa educativa vigente.

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia de 1991 establece en su artículo 67 que la educación es un derecho fundamental de todas las personas y un servicio público que tiene una función social. Asimismo, señala que el Estado debe garantizar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores de la cultura, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes.

De igual manera, la Ley General de Educación 115 de 1994 define los principios y propósitos que orientan la educación en el país, guiando los procesos formativos en los distintos niveles educativos. Esta normativa resalta la importancia de promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y culturales que permitan a los estudiantes interpretar y transformar su entorno. En este marco, la enseñanza de las matemáticas, particularmente de la probabilidad, se integra como parte fundamental de los procesos educativos orientados al fortalecimiento del pensamiento lógico y la capacidad para la resolución de problemas.

Asimismo, el Decreto 1860 de 1994, reglamentario de la Ley 115, establece las orientaciones para la organización del servicio educativo y el desarrollo de los procesos pedagógicos dentro de las instituciones educativas. Este decreto resalta la importancia de

implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

De igual forma, la Ley 1098 de 2006 establece la protección integral de los niños, niñas y adolescentes, garantizando el respeto de sus derechos fundamentales, entre ellos el derecho a la educación, la participación y el desarrollo integral. Esta normativa respalda la realización de investigaciones educativas que contribuyan al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto escolar.

En consecuencia, estos referentes legales sustentan el desarrollo de la investigación, asegurando que el estudio se realice en concordancia con las disposiciones normativas que regulan la educación y la protección de los estudiantes en Colombia.

Referentes Éticos

Los referentes éticos constituyen un componente fundamental en el desarrollo de cualquier investigación educativa, ya que garantizan el respeto, la protección y el bienestar de los participantes involucrados en el estudio. En el contexto de esta investigación, se tendrán en cuenta principios éticos que orienten la intervención pedagógica y la recolección de información con estudiantes de grado séptimo.

En primer lugar, se garantizará la participación voluntaria de los estudiantes en las actividades relacionadas con la investigación, informando previamente a los docentes y a la institución educativa sobre los objetivos y alcances del estudio. Asimismo, se promoverá un ambiente de respeto y confianza que permita el desarrollo de las actividades pedagógicas sin afectar el bienestar de los participantes.

De igual manera, se asegurará la confidencialidad de la información recolectada durante el proceso investigativo. Los datos obtenidos se utilizarán únicamente con fines académicos y de

investigación, evitando la divulgación de información personal que permita identificar a los estudiantes participantes.

Asimismo, la investigación se desarrollará bajo el principio de respeto por la dignidad humana, promoviendo la participación activa de los estudiantes y garantizando que las actividades implementadas, como el uso de juegos tradicionales en la enseñanza de la probabilidad, contribuyan al fortalecimiento del aprendizaje sin generar ningún tipo de riesgo o afectación para los participantes.

Finalmente, el estudio se orientará por principios éticos como el respeto, la responsabilidad, la transparencia y la honestidad académica, asegurando que los resultados obtenidos reflejen de manera objetiva los procesos de aprendizaje observados durante la implementación de la estrategia pedagógica.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, dado que busca comprender las limitaciones en la comprensión de la probabilidad por parte de los estudiantes y analizar los cambios generados a partir de la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales. Este enfoque permite interpretar las percepciones, experiencias y procesos de aprendizaje de los estudiantes en su contexto natural, priorizando el análisis de significados sobre la medición numérica de los resultados.

Asimismo, el estudio se enmarca en un tipo de investigación de acción pedagógica, ya que no solo pretende describir una problemática, sino también intervenir en ella mediante la implementación de una estrategia didáctica y reflexionar sobre sus efectos. Este tipo de estudio es pertinente porque permite al docente-investigador analizar su práctica, introducir mejoras y evaluar los cambios generados en la comprensión de la probabilidad en los estudiantes de grado séptimo.

Unidad de Analisis

La unidad de análisis está conformada por estudiantes de grado séptimo, quienes participan en el proceso de aprendizaje de la probabilidad dentro del contexto educativo seleccionado. Este grupo constituye el foco principal de observación y análisis, dado que en ellos se pretende identificar las dificultades iniciales, implementar la estrategia didáctica y analizar los cambios en su comprensión de los conceptos probabilísticos.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de la información se emplearán diferentes técnicas, cada una acompañada de sus respectivos instrumentos, en coherencia con los objetivos específicos de la investigación:

En relación con el primer objetivo, orientado a identificar las concepciones y dificultades de los estudiantes frente a la probabilidad, se empleará la técnica de evaluación diagnóstica, mediante la aplicación de un cuestionario diagnóstico como instrumento. Este permitirá indagar los conocimientos previos de los estudiantes sobre conceptos básicos como espacio muestral, eventos y probabilidad, así como identificar posibles dificultades en su comprensión. La información recolectada servirá como base para orientar la implementación de la estrategia didáctica y establecer un punto de comparación para el análisis posterior.

Para el segundo objetivo, enfocado en la implementación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, se utilizará la técnica de observación participante. Como instrumentos se emplearán el diario de campo, en el cual se registrarán las experiencias, comportamientos y reacciones de los estudiantes durante las actividades, y el registro fotográfico, como apoyo para evidenciar la participación y el desarrollo de las dinámicas.

Finalmente, para el tercer objetivo, orientado a analizar los cambios en la comprensión de la probabilidad, se empleará la técnica de evaluación mediante la aplicación de un cuestionario post-experiencia como instrumento, el cual permitirá valorar los conocimientos adquiridos después de la intervención. Adicionalmente, se utilizará la técnica de encuesta, a través de una encuesta de satisfacción, con el propósito de conocer la percepción de los estudiantes frente a la estrategia implementada, su nivel de motivación, participación y valoración de las actividades desarrolladas.

Categorías para el Análisis de Datos

La sistematización de la información se orienta a partir de categorías que permiten interpretar de manera organizada los datos recolectados, en coherencia con los objetivos de la investigación y el fortalecimiento del pensamiento probabilístico como aspecto central del estudio.

En primer lugar, se establece la categoría comprensión de conceptos probabilísticos, la cual busca analizar el nivel de entendimiento que tienen los estudiantes sobre conceptos básicos como el espacio muestral, los eventos, la frecuencia y la probabilidad. A través de esta categoría se pretende identificar si los estudiantes logran reconocer los posibles resultados de una situación aleatoria, diferenciar entre eventos posibles e imposibles y asignar probabilidades de manera adecuada. Esta categoría será clave para evidenciar los avances conceptuales antes y después de la implementación de la estrategia didáctica.

En segundo lugar, se define la categoría pensamiento probabilístico, orientada a examinar la capacidad de los estudiantes para analizar e interpretar situaciones de azar. En este sentido, se busca observar si los estudiantes logran comparar probabilidades, formular predicciones fundamentadas y establecer relaciones entre la frecuencia de ocurrencia de un evento y su probabilidad. Esta categoría permite ir más allá del conocimiento teórico, enfocándose en el desarrollo de habilidades de razonamiento y toma de decisiones en contextos de incertidumbre.

En tercer lugar, se incluye la categoría motivación y participación, la cual permite analizar el grado de interés, disposición y el nivel de compromiso evidenciado por los estudiantes durante las actividades. Aquí se observarán aspectos como la actitud frente a la clase, la participación en los juegos, el trabajo en equipo y la disposición para resolver situaciones propuestas. Esta categoría es fundamental, ya que el aprendizaje significativo está estrechamente

relacionado con la motivación del estudiante y su nivel de involucramiento en el proceso educativo.

En cuarto lugar, se plantea la categoría interacción y aprendizaje colaborativo, que busca identificar cómo los estudiantes se relacionan entre sí durante las actividades propuestas. Se analizará el trabajo en equipo, el intercambio de ideas, la argumentación y la construcción colectiva del conocimiento. Esta categoría resulta pertinente debido a que los juegos tradicionales promueven dinámicas de cooperación y diálogo que favorecen el aprendizaje social.

Finalmente, se redefine la categoría efectos de la estrategia didáctica en el aprendizaje, con el fin de precisar el análisis. Esta categoría permitirá evaluar de manera concreta los cambios observados en la comprensión de la probabilidad, la motivación y la participación de los estudiantes, a partir de la implementación de los juegos tradicionales como recurso pedagógico.

En conjunto, estas categorías permiten una interpretación integral de los datos recolectados, facilitando la identificación de cambios en el aprendizaje, en las actitudes de los estudiantes y en la efectividad de la estrategia didáctica implementada.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la etapa inicial del proceso investigativo se llevó a cabo un proceso de caracterización que permitió identificar las concepciones, percepciones y principales dificultades que presentaban los estudiantes de grado séptimo frente al aprendizaje de la probabilidad. Para ello, se emplearon técnicas como la evaluación diagnóstica, aplicada mediante un cuestionario estructurado, y la observación directa registrada en el diario de campo, lo que facilitó obtener una visión integral del estado inicial del grupo.

Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presentaban vacíos conceptuales significativos en relación con los fundamentos básicos de la probabilidad. En particular, se identificaron dificultades en la comprensión del concepto de espacio muestral, ya que varios estudiantes no lograban reconocer o enumerar correctamente los posibles resultados de un experimento aleatorio sencillo. Por ejemplo, ante situaciones como el lanzamiento de un dado, algunos estudiantes omitían resultados o incluían opciones incorrectas, lo cual refleja una comprensión parcial o errónea del concepto.

De igual manera, se observaron dificultades para diferenciar entre eventos posibles, imposibles y seguros, lo que indica limitaciones en la interpretación de situaciones probabilísticas básicas. Esta situación sugiere que los estudiantes no han consolidado los

conocimientos previos necesarios para avanzar hacia niveles más complejos del pensamiento probabilístico.

Otro hallazgo relevante fue la tendencia de los estudiantes a responder desde la intuición más que desde el razonamiento lógico. En diversas actividades diagnósticas, se evidenció que sus respuestas no estaban sustentadas en argumentos claros ni en procesos de análisis, lo que pone de manifiesto un bajo desarrollo del pensamiento probabilístico. Esta característica limita su capacidad para interpretar situaciones de azar y tomar decisiones fundamentadas.

En cuanto a la dimensión actitudinal, se evidenció un nivel bajo de motivación e interés durante el desarrollo de las actividades iniciales, especialmente cuando estas se basaban en metodologías tradicionales como ejercicios repetitivos o explicaciones abstractas. La participación fue limitada y, en algunos casos, pasiva, lo que afectó el desarrollo dinámico del proceso de aprendizaje.

A partir de los registros del diario de campo, también se identificaron comportamientos como la distracción frecuente, la inseguridad al momento de responder y una marcada dependencia del docente para validar sus respuestas. Estas actitudes reflejan no solo dificultades cognitivas, sino también aspectos emocionales y pedagógicos que inciden en el aprendizaje.

En conjunto, estos hallazgos permitieron establecer un diagnóstico claro del estado inicial de los estudiantes, constituyéndose en un punto de partida fundamental para la implementación de la estrategia didáctica. Asimismo, evidenciaron la necesidad de incorporar metodologías más dinámicas, participativas y contextualizadas que favorezcan la apropiación de conceptos de la probabilidad y promuevan un aprendizaje con significado.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se implementó la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, con el propósito de fortalecer la comprensión de la probabilidad mediante experiencias lúdicas, activas y significativas. Esta fase se desarrolló a partir de la participación directa de los estudiantes en diversas actividades que involucraban situaciones de azar, como el lanzamiento de dados, el uso de ruletas y otras dinámicas propias de juegos tradicionales.

La técnica principal utilizada fue la observación participante, cuyos registros se consignaron en el diario de campo y se complementaron con evidencias fotográficas. Estos instrumentos permitieron analizar de manera detallada los cambios en la actitud, participación y procesos de aprendizaje de los estudiantes a lo largo de la intervención.

Uno de los principales avances observados fue el cambio progresivo en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. A medida que se desarrollaban las actividades lúdicas, se evidenció un incremento en el interés, la motivación y la participación activa. Los estudiantes mostraron mayor disposición para involucrarse en las dinámicas, lo que generó un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo.

En términos cognitivos, se observaron avances en la comprensión de conceptos probabilísticos. Los estudiantes comenzaron a identificar con mayor claridad los posibles resultados de una situación aleatoria, reconociendo el espacio muestral de manera más organizada. Asimismo, en actividades que requerían anticipar resultados, algunos estudiantes lograron formular hipótesis más acertadas, acompañadas de justificaciones basadas en la observación y la experiencia.

Desde la perspectiva de los procesos cognitivos, la estrategia incidió en el desarrollo de habilidades como la inferencia, la predicción y el razonamiento lógico. Las actividades lúdicas

permitieron a los estudiantes establecer relaciones entre la cantidad de resultados posibles y la probabilidad de ocurrencia de un evento, favoreciendo así procesos de pensamiento más analíticos y reflexivos. Además, se promovió el tránsito de un pensamiento intuitivo hacia uno más estructurado, al pasar de suposiciones iniciales a explicaciones fundamentadas en la experiencia.

Los registros del diario de campo evidencian expresiones como: “si hay más números, hay más posibilidades de que salga uno de ellos”, lo cual refleja un fortalecimiento en la comprensión de la relación entre la cantidad de resultados posibles y la probabilidad de ocurrencia de un evento. Este tipo de razonamientos indica el inicio de un pensamiento probabilístico más estructurado.

Adicionalmente, se fortalecieron habilidades sociales y comunicativas a través del trabajo colaborativo. Durante las actividades, los estudiantes compartieron ideas, discutieron resultados y construyeron conclusiones de manera conjunta. Estas interacciones favorecieron no solo el aprendizaje conceptual, sino también el desarrollo de competencias como la argumentación, el respeto por la opinión del otro y la toma de decisiones en grupo.

En síntesis, la fase de experimentación permitió evidenciar que el uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica contribuye significativamente a mejorar la comprensión de la probabilidad, al tiempo que incrementa la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Identificación de Variaciones

En esta fase final se realizó un análisis comparativo entre los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y los evidenciados después de la implementación de la estrategia didáctica,

con el fin de identificar las variaciones en la comprensión de la probabilidad, así como en la motivación y participación de los estudiantes.

Los datos recolectados mediante el cuestionario post-experiencia evidencian una mejora significativa en la comprensión de los conceptos probabilísticos. Los estudiantes lograron identificar con mayor precisión el espacio muestral, diferenciar entre eventos posibles, imposibles y seguros, y asignar probabilidades de manera más adecuada en situaciones sencillas.

En contraste con la fase inicial, se observó una disminución considerable en las respuestas basadas únicamente en la intuición y un aumento en aquellas sustentadas en argumentos. Los estudiantes comenzaron a explicar sus respuestas utilizando razonamientos relacionados con la probabilidad, lo que evidencia un avance en el desarrollo del pensamiento probabilístico.

En cuanto a la motivación, los resultados de la encuesta de satisfacción reflejan una valoración altamente positiva de la estrategia implementada. Los estudiantes manifestaron que el uso de juegos facilitó la comprensión de los temas, haciendo el aprendizaje más dinámico, interesante y accesible. Esto tuvo un impacto directo en su disposición hacia las actividades académicas.

Desde la observación final, se observaron transformaciones importantes en el comportamiento de los estudiantes, tales como mayor seguridad al participar, mayor autonomía en la resolución de actividades y una disminución en la dependencia del docente. Asimismo, se fortalecieron las dinámicas de trabajo en equipo, evidenciándose una mejor interacción y colaboración entre compañeros.

En conjunto, la evidencia obtenida sugiere un impacto favorable de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales en el aprendizaje de la probabilidad. No solo se fortaleció la

comprensión conceptual, sino también aspectos actitudinales como la motivación, la participación y la confianza en sus propias capacidades, lo cual contribuye al desarrollo de un aprendizaje significativo.

Análisis y Discusión

En el desarrollo de la presente investigación, los resultados obtenidos evidencian avances significativos en la comprensión de la probabilidad en estudiantes de grado séptimo, en coherencia con el objetivo general planteado. La implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales permitió no solo fortalecer los conceptos probabilísticos, sino también incidir en la motivación, la participación y el desarrollo del pensamiento probabilístico. En este apartado se realiza un análisis crítico de los hallazgos, abordando la relación entre la variable implementada y los cambios observados en la unidad de análisis, así como su incidencia en el aspecto ontológico de los estudiantes.

En la fase inicial, correspondiente al acercamiento de la población a la variable, se evidenció que los estudiantes presentaban vacíos conceptuales importantes en relación con la probabilidad, especialmente en la identificación del espacio muestral y la interpretación de eventos aleatorios. Estas observaciones coinciden con las expectativas iniciales del estudio, ya que se partía de la hipótesis de que los estudiantes presentaban dificultades debido al uso de metodologías tradicionales poco contextualizadas. Asimismo, se confirmó que predominaba un pensamiento intuitivo, basado en suposiciones y no en razonamientos estructurados. No obstante, resultó relevante observar que, a pesar de estas dificultades, los estudiantes mostraban interés por actividades lúdicas, lo cual reforzó la pertinencia de la estrategia propuesta.

En cuanto al impacto de la variable durante la fase de experimentación, se evidenció que la implementación de juegos tradicionales influyó positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La participación activa en actividades de azar permitió la comprensión progresiva de conceptos probabilísticos y favoreció el desarrollo de habilidades como la inferencia, la predicción y el razonamiento lógico. Estos resultados se relacionan con los

planteamientos teóricos de Piaget, quien sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la interacción con el entorno, así como con Ausubel, al evidenciarse que los estudiantes lograron establecer conexiones entre los nuevos conocimientos y sus experiencias previas. De igual manera, los hallazgos coinciden con lo propuesto por Batanero y Godino, quienes destacan la importancia de la experimentación y el análisis de datos en la construcción del pensamiento probabilístico.

Respecto a los cambios observados en el aspecto ontológico, se identificaron transformaciones significativas en la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos frente al aprendizaje de las matemáticas. Inicialmente, se evidenciaban actitudes de inseguridad, dependencia del docente y baja participación; sin embargo, después de la intervención, los estudiantes mostraron mayor confianza, autonomía y disposición para participar activamente. Por ejemplo, en los cuestionarios y registros del diario de campo se observaron respuestas más argumentadas y seguras, así como una mayor iniciativa para explicar sus ideas. Estos cambios reflejan una transformación en su manera de asumir el aprendizaje, pasando de una postura pasiva a una más activa y reflexiva.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se evidencia una alta concordancia con investigaciones que destacan el valor del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas. Al igual que lo planteado por Batanero (2001), los estudiantes lograron comprender mejor los conceptos probabilísticos a través de la experimentación. Asimismo, los resultados coinciden con las orientaciones de organismos como la UNESCO y UNICEF, que resaltan el aprendizaje basado en el juego como una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. No se evidencian diferencias significativas con los estudios

revisados; por el contrario, los resultados refuerzan la validez de estas propuestas en contextos educativos similares.

No obstante, el estudio presenta algunas limitaciones que es importante considerar. Entre ellas se encuentra el tiempo limitado para la implementación de la estrategia, lo cual pudo restringir la profundización en algunos conceptos probabilísticos. Asimismo, el tamaño de la muestra y el contexto específico de aplicación pueden limitar la generalización de los resultados. También se identifican posibles factores externos, como las condiciones tecnológicas o la disponibilidad de los estudiantes, que pudieron influir en el desarrollo de las actividades. Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención, incluir muestras más diversas y considerar el uso de herramientas digitales complementarias.

En cuanto a las implicaciones prácticas, los hallazgos de esta investigación evidencian que la incorporación de juegos tradicionales en la enseñanza de la probabilidad constituye una estrategia efectiva para mejorar los procesos de aprendizaje. Esta propuesta puede ser aplicada en diferentes contextos educativos, especialmente en aquellos donde se busca fortalecer la motivación y la participación de los estudiantes. Asimismo, los hallazgos pueden contribuir al diseño de prácticas pedagógicas más dinámicas y contextualizadas, así como a la formulación de estrategias institucionales que promuevan el aprendizaje activo y significativo en el área de matemáticas.

Finalmente, se concluye que la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales no solo fortalece la comprensión de la probabilidad, sino que también genera transformaciones en los procesos cognitivos y en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. A partir de estos resultados, surgen nuevas preguntas de investigación, como el impacto de este tipo de estrategias en otros contenidos matemáticos o su aplicación en diferentes

niveles educativos. De igual manera, se sugiere explorar la integración de recursos digitales con juegos tradicionales, con el fin de enriquecer aún más las experiencias de aprendizaje.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación desarrollada permitió evidenciar que la implementación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales contribuye significativamente al fortalecimiento de la comprensión de la probabilidad en estudiantes de grado séptimo. Los resultados obtenidos muestran avances en la identificación del espacio muestral, la interpretación de eventos aleatorios y la formulación de razonamientos probabilísticos más estructurados. Asimismo, se evidenció un incremento en la motivación, la participación y el interés por el aprendizaje de las matemáticas. De esta manera, se da respuesta a la pregunta de investigación, confirmando que el uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica favorece un aprendizaje más significativo de la probabilidad.

En relación con el aspecto ontológico, la investigación permitió movilizar cambios importantes en la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos frente al aprendizaje. Inicialmente, se observaban actitudes de inseguridad, dependencia del docente y baja participación; sin embargo, tras la implementación de la estrategia, los estudiantes mostraron mayor confianza, autonomía y disposición para expresar sus ideas. Este proceso evidenció una transformación hacia un rol más activo y reflexivo, en el cual los estudiantes asumieron el aprendizaje como una construcción propia, fortaleciendo no solo sus conocimientos, sino también su actitud frente al saber matemático.

La variable implementada, correspondiente al uso de juegos tradicionales como estrategia didáctica, produjo un efecto positivo en la población de estudio. Entre los principales logros se destacan el fortalecimiento del pensamiento probabilístico, el desarrollo de habilidades cognitivas como la inferencia y la predicción, y el mejoramiento en la interacción y el trabajo colaborativo. No obstante, se identificaron algunos aspectos susceptibles de mejora, como la

necesidad de mayor tiempo para profundizar en ciertos conceptos y la adaptación de las actividades a diferentes ritmos de aprendizaje. A pesar de ello, la estrategia demostró ser pertinente, motivadora y eficaz en el contexto educativo analizado.

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente al reafirmar la importancia de las estrategias didácticas activas en la enseñanza de las matemáticas, particularmente en el aprendizaje de la probabilidad. Además, aportan evidencia empírica sobre el valor pedagógico de los juegos tradicionales como recurso para promover el pensamiento probabilístico. Desde el punto de vista metodológico, la investigación destaca la utilidad del enfoque cualitativo y de la observación participante para comprender los procesos de aprendizaje en contextos reales. Estos hallazgos pueden servir como base para futuras investigaciones que busquen innovar en las prácticas pedagógicas y fortalecer el aprendizaje significativo en diferentes áreas del conocimiento.

Se recomienda a los docentes incorporar de manera sistemática estrategias didácticas basadas en juegos tradicionales en la enseñanza de la probabilidad, con el fin de promover un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo. Asimismo, es importante diseñar actividades que permitan a los estudiantes experimentar, reflexionar y argumentar sus respuestas, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico. También se sugiere complementar estas estrategias con espacios de socialización y discusión, que fortalezcan el trabajo colaborativo y la construcción colectiva del conocimiento.

Para futuras investigaciones, se propone ampliar el tiempo de implementación de la estrategia con el fin de profundizar en el desarrollo de los conceptos probabilísticos. Igualmente, se sugiere explorar nuevas variables, como la integración de herramientas digitales o el uso de juegos virtuales, que puedan enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, sería

pertinente trabajar con muestras más amplias y diversos contextos educativos, lo que permitiría obtener una visión más completa del fenómeno y validar la efectividad de la estrategia en diferentes escenarios.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
<https://docs.google.com/file/d/0B7leLBF7dL2vQUtIT3ZNWjdmTlk/edit?resourcekey=0-7rZQYXIVeCQaBs1MHiCVCg>
- Batanero, C. (2001). *Didáctica de la estadística*. Granada: Universidad de Granada.
<https://www.ugr.es/~batanero/pages/ARTICULOS/didacticaestadistica.pdf>
- Cantón, D. W. (2024). Más allá de los números: Estrategias didácticas para la enseñanza de las Matemáticas. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 12.
<https://share.google/QGrF74RNDCAiXZY43>
- Godino, J. D. (2003). *Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros*. Granada: Edumat. https://www.ugr.es/~jgodino/edumat-maestros/manual/1_Fundamentos.pdf
- MEN. (1998). *Lineamientos curriculares de matemáticas*. Bogotá: MEN.
https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-339975_matematicas.pdf
- MEN. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Matemáticas*. Bogotá: MEN.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. España: Siglo veintiuno editores.
<https://desarmandolacultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/piaget-jean-la-equilibracion-de-las-estructuras-cognitivas.pdf>
- UNESCO. (2015). *Educación de calidad para todos: marco de acción*. Paris: UNESCO.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127583_spa

UNICEF. (2019). El aprendizaje a través del juego. New York: UNICEF.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1XPX9fz61cUjLtRxV9tjYeOaExhNTtoZhd?usp=d>

rive_link