

MATRIZ CUALITATIVA DE LA PRUEBA PILOTO

SESIÓN 1

La siguiente Prueba Piloto Sesión 1 hace parte del trabajo de investigación titulado “Construcción de un entorno virtual de aprendizaje con enfoque de aula invertida para el fortalecimiento del pensamiento crítico en estudiantes de grado undécimo del Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, Girón – Santander” está orientada a identificar el nivel de funcionalidad, accesibilidad y aceptación del entorno virtual de aprendizaje. La información suministrada será solamente con propósitos académicos y manejada con estricta confidencialidad.

La información presentada corresponde a la transcripción literal de la prueba piloto realizada con 12 estudiantes registrada mediante grabación de audio, realizada con consentimiento escrito previamente firmado de los participantes y sus acudientes.

Lugar: Biblioteca virtual Luis Carlos Galán Sarmiento sede A, Girón/Santander.

Fecha: abril 2026.

Jornada: Tarde

Docente: Docente Lady Jazmin Hernández Correa

Sesiones presenciales con micro recorrido físico del Moodle (Ver en anexo digital C)

Categoría	Descripción	Evidencias textuales	Interpretación
1. Condicionamientos estructurales de la experiencia digital	Problemas de acceso; bloqueos institucionales; fallas de red; restricciones del equipo	“No puedo ingresar” “Acceso denegado” “No deja el juego” “Se quedó cargando y no abre.” “El internet está muy lento” “Me sacó de la plataforma” “Dice que la página no es segura.” “El computador no deja instalar nada.” “No me carga el audio”, “Se bloqueó la pantalla.” “No me deja avanzar, se traba.” “El navegador no abre ese enlace.”	La experiencia de navegación está mediada por estructuras tecnológicas externas al diseño pedagógico. Los juegos externos no funcionaron porque los computadores del colegio tienen bloqueos que no permiten abrir ese tipo de enlaces.

		“Aquí aparece que está restringido.”	
2. Alfabetización digital situada	Necesidad de guía; dudas operativas; búsqueda de orientación	“¿Qué se hace en el foro?” “¿Le doy una estrella a esto?” “¿Aquí es donde tengo que entrar?” “No sé si ya quedó guardado.” “¿Esto se marca solo o yo lo marco?” “Profe, ¿esto es obligatorio?” “¿Dónde veo lo que ya hice?” “¿Ese botón para qué sirve?”	Se evidencia la necesidad de alfabetización digital como un proceso que se construye en la interacción. El entorno funciona como mediador cognitivo, pero exige mayor explicitación para garantizar autonomía plena.
3. Puntos de avance como dispositivo regulador del aprendizaje	Motivación; confusión en reglas; seguimiento del avance	“La idea es completar las estrellas” “Hay gente que se confunde” “Voy en tres estrellas, me faltan dos.” “¿Por qué a él le aparece más avance que a mí?”, “Pensé que esto también daba estrella.” “Yo sigo lo que me falta por marcar.” “No sé si ya me contó esta actividad.” “Quiero completar todas las estrellas hoy.”	El sistema de puntos opera como mecanismo de autorregulación, incrementa la motivación y visibiliza el progreso, potencia la autonomía, pero necesita reglas más claras para evitar interpretaciones divergentes.

4. Autonomía distribuida y navegación no lineal	Exploración libre; avance autodirigido; decisiones individuales	“No es necesario hacerlo en orden” “Yo seguí el paso a paso”, “Yo voy mirando qué me falta.” “Entré primero a lo que más me llamó la atención.” “No seguí el orden, fui a lo que entendí primero.” “Yo me devuelvo si algo no me queda claro.” “Voy saltando entre actividades.” “Primero hice lo más fácil y luego lo otro.”	El diseño del EVA habilita trayectorias personalizadas, coherentes con el enfoque de aula invertida. La autonomía no es absoluta, es distribuida, negociada entre instrucciones, tiempos institucionales y decisiones del estudiante.
5. Apropiación significativa de recursos	Valoración de podcast; lectura activa; interacción con juegos	“Me encantó el podcast”. “Yo seguí el paso a paso” “Ya leí esto, esto y esto” “Estoy jugando esto y revisando las respuestas” “Ese audio me ayudó a entender mejor.” “Volví a escuchar el podcast porque estaba bueno.” “Leí todo porque estaba interesante.” “El juego me sirvió para repasar.” “Revisé varias veces las respuestas.” “Me gusta porque uno aprende jugando.” “Esto sí me atrapó, seguí leyendo.”	Los recursos internos del Moodle aula invertida generan retroalimentación positiva, lo que confirma que se potencia la comprensión y la motivación.

		“El podcast explica mejor que el texto.” “Estoy probando el juego otra vez para ver si mejoro.” “Ya terminé este recurso, voy al siguiente.”	
6. Afectividad y sentido de experiencia	Interés; satisfacción; disfrute; reconocimiento del avance	“Interesante” “Está chévere trabajar así.” “Esto motiva más que las clases normales.” “Me gustó mucho esta parte.” “Se siente diferente, más dinámico.” “Está bacano el recorrido.” “Me dio gusto ver que avancé.” “Esto sí me llamó la atención.” “Muy bueno, ojalá hubiera más actividades así.” “Me emocioné cuando vi que subieron las estrellas.” “Esto está muy pro.”	La experiencia no es solo funcional: es afectiva. La percepción positiva legitima el entorno como espacio de aprendizaje significativo, donde el estudiante se reconoce como agente activo.