

MATRIZ CUALITATIVA PRUEBA PILOTO

SESION 2

La siguiente Prueba Piloto mediante entrevista 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” con el fin de 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 las 12 entrevistas registradas mediante grabación de audio, realizada con consentimiento escrito previamente firmado de los participantes y sus acudientes.

Lugar: Biblioteca Virtual, Colegio Luis Carlos Galán Sarmiento.
Fecha: Abril 2026. Jornada: Tarde
Entrevistadora: Docente Lady Jazmmin Hernández Correa.

Entrevistas semiestructuradas (12 estudiantes)		
*E= Estudiante		
SECCIÓN	PREGUNTA PRINCIPAL	INTREPRETACIÓN CUALITATIVA
Diseñar un entorno virtual en Moodle ¿El diseño del entorno virtual en Moodle podría facilitar el fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes?	1. ¿En qué sientes que te ayuda más?, ¿a entender mejor, a concentrarte, te ahorra tiempo?, ¿te motiva?, ¿hace las clases más dinámicas? También puedes decir otra cosa que hayas notado. E.1 Me motiva por la cantidad de juegos y dinámicas que hay. E.2 Bueno, en el aula virtual lo que más me gustó fue que me ayudó a concentrarme más, también me encantó mucho el área de los juegos porque también nos daba mucha parte matemática y pues eso nos ponía a razonar y a pensar más a nosotros los estudiantes. También había otros de rompecabezas y pues si nosotros armábamos bien las ecuaciones pues se iba armando bien correctamente el rompecabezas. E.3 Bueno, desde mi punto de vista creo que el aula virtual me ha ayudado principalmente a fortalecer mi pensamiento crítico, pues también es una manera más dinámica de entender los temas. E.4 Yo siento que hace las clases como un poco más didácticas, ya que no se centra solo como en memorizar, sino se centra en juegos, distintas maneras de aprender sin tener que usar las charlas poco aburridas de muchas clases. E.5 Pues, más dinámica sería el micro recorrido guiado que la profesora nos puso, pues nos facilita mucho leer y entender cosas y explorar sobre el tema. E.6 Pues nos ayuda a mejorar y a motivarnos porque en algunos juegos que yo me metí hablaban sobre la filosofía, sobre la política y eso entonces nos ayuda a enseñar y a comprender de una forma más fácil.	a) Mayor dinamismo y motivación 10 de 12 estudiantes (83.3%) —E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E10, E11, E12— afirman que el aula virtual hace las clases más activas y atractivas. Expresiones como “me motiva por la cantidad de juegos y dinámicas” (E1) o “las clases son mucho más dinámicas” (E12) muestran que la interactividad rompe la monotonía de la clase tradicional. b) Mejora de la comprensión y del análisis 8 de 12 estudiantes (66.6%) —E2, E3, E5, E6, E7, E10, E11, E12— señalan que los recursos digitales les permiten entender mejor los temas. E3 afirma que el aula virtual “me ha ayudado a fortalecer mi pensamiento crítico”, mientras E10 destaca que “uno sí aprende a comprender un poquito más”. c) Apoyo a la concentración y manejo del tiempo 6 de 12 estudiantes (50%) —E2, E3, E7, E8, E10, E11— mencionan que la plataforma facilita la concentración gracias al silencio, la estructura de actividades y la claridad de los recursos. E7 lo

	E.7 Cierta parte me ayuda a concentrarme, analizar más de los temas que pues, ah, muchas veces no entiendo. Eh, hay silencio en el aula, que eso es como lo primordial para uno concentrarse. Eh, el tiempo, se manejan bien los tiempos, podemos hacer muchas cosas, aprender los nuevos temas que hay ahí. E.8 Pues me ayuda a entender más algunas partes. Aunque no entendí bien cuando uno terminaba como una prueba. y lo mandaban a jugar a algo, entonces yo me quedé, ¿qué pasa ahí? Y no, o sea, los juegos eran como juegos para niños. Y no, digamos, no aparecía en la parte de abajo jugar, y uno le daba y lo mandaba. Era como un anuncio, pero yo pensé que iba a ser como, tipo, uno le va a jugar y van a aparecer como retos de las áreas. Pero no, pues sí, yo me quedé en el juego. Y pues motivarme, motivarme, tal vez un poco, un poquito. E.9 Pues a mi parecer lo que más me gusta es como ese entorno en el que uno dice, bueno yo esto no conozco, pero me puede llamar, o sea, me atrae a aprender nuevas cosas, como, o sea, es de mi zona de confort, es lo que me atrae el aula virtual. ¿Qué E.10 Yo creo que más que todo es, digamos, como entender. Digamos, como que te colocan la pregunta, el texto, y pues listo, uno responde. Y pues uno, o sea, como que en cierta parte como que uno sí aprende a comprender un poquito más. También, digamos, como actividades interactivas. También, como, es bien porque, digamos, no todo tiene que estar centrado en texto, preguntas, sino también hay otra opción en la que también uno puede ir haciendo otro tipo de actividad totalmente diferente, pero realmente con eso también uno va generando un cierto nivel de aprendizaje. E.11 Pues yo siento que hace las clases más dinámicas y también a concentrarme mejor porque da bastantes apoyos, como explicábamos bien, o sea, ciertos términos nos ayudan a entenderlos más. E.12 La verdad es que las clases son mucho más dinámicas y logran, digamos, como tiene diferentes métodos de aprendizaje, tanto como juegos, como videos, como intestas. Siento que uno comprende como más el tema. Y entonces, como la clase más dinámica no es simplemente uno solo, hace la clase más entendible y más divertida y como con más entusiasmo.	resume: “hay silencio en el aula... eso es primordial para concentrarse”. d) Limitaciones percibidas en algunos juegos o actividades 3 de 12 estudiantes (25%) —E8, E5, E1— expresan confusión o poca pertinencia en ciertos juegos, percibiéndolos como infantiles o poco relacionados con el contenido. E8 señala: “los juegos eran como juegos para niños... me quedé en el juego”. En conjunto, los estudiantes perciben que el diseño del entorno virtual sí facilita el aprendizaje y abre oportunidades para el pensamiento crítico, aunque requiere ajustes en la pertinencia de algunas actividades.
	2. ¿Qué habilidades sientes que has mejorado o empezado a desarrollar más? (por ejemplo: concentración, análisis, organización, lectura). ¿Cómo lo has notado? E.1 Yo siento que análisis y como concentración, porque uno se concentra en los juegos y mientras uno va jugando uno va aprendiendo. E.2 La lectura crítica, el pensamiento crítico y también a la hora del razonamiento, por ejemplo, en ecuaciones o a interesarme más por la parte de triángulos.	a) Análisis 9 de 12 estudiantes (75%) —E1, E2, E3, E6, E7, E10, E11, E12, E8— reportan mejoras en su capacidad de analizar textos, preguntas o situaciones. E7 afirma: “empiezo a enfocarme más en los pequeños detalles”. b) Comprensión lectora

	E.3 Yo creo que lo que me ha ayudado a fortalecer es el análisis, porque pues digamos en los textos últimamente se me hace más fácil comprenderlos y entender a qué es a lo que se refieren. E.4 yo creo que la organización, es como que me ayuda bastante en ese aspecto. A mí, soy un poquito como desorganizada, así que me ayuda muchísimo a la organización. E.5 Lectura porque aprendí que antes simplemente entraba a la página y pasaba sin leer nada, pero eso fue como un poco más dinámico y leímos y entendimos muchas cosas que nunca había visto. E.6 La concentración y el análisis, el momento de observar y comprender las cosas. E.7 He empezado a desarrollar más el análisis. Empiezo como a enfocarme más en las cosas, en los pequeños detalles, en al-alguna palabra. Entonces analizo mejor las preguntas, mejor las respuestas. E.8 Puede ser en la lectura, porque pues hay que leer y analizar las preguntas. E.9 Pues he sentido un poquito más de avance en la organización, ya que es mi punto más débil en todo. Porque lo que es concentración y punto de cierre en argumentar algún tema, pues relativamente para mí se me facilita. E.10 Digamos, así como un poquito a nivel general, yo creo que lo que es la lectura, o sea, yo considero, o sea, no es como que ya tenga super desarrollado lo que es saber leer y saber relacionar las cosas, pero siento que puedo concentrarme un poquito más y, digamos, como tratar de comprender mucho más y como llegar a esas preguntas y esas respuestas y considero que sí estoy aprendiendo un poquito más habilidades que me pueden ayudar a mí a poder entender y comprender un poquito más las cosas. Comparado con las clases tradicionales. E.11 Yo diría que más como análisis, más a entender las cosas porque como que lo explica bien y como para algunas personas que también se les dificulta un poquito el analizar, les mejora esa parte. E.12 La verdad es que en este proceso he notado un cambio en lo que es en mi análisis, detallando cada pregunta, poniendo atención a cada video y pues la comprensión dinámica en los juegos que son, por así decirlo, así dan un poco simples y se tienen que entender cómo va el juego. Entonces, en esa parte, sí ha avanzado un poco.	6 de 12 estudiantes (50%) —E2, E5, E8, E10, E11, E12— mencionan avances en lectura crítica y comprensión. E5 reconoce: “antes simplemente entraba a la página y pasaba sin leer nada... ahora leímos y entendimos muchas cosas”. c) Concentración 5 de 12 estudiantes (41.6%) —E1, E2, E6, E7, E10— indican que la plataforma les ayuda a enfocarse mejor. E1: “uno se concentra en los juegos y mientras uno va jugando uno va aprendiendo”. d) Organización 3 de 12 estudiantes (25%) —E4, E9, E12— reportan mejoras en la gestión del tiempo y el orden. E4: “me ayuda muchísimo a la organización”. El análisis se consolida como la habilidad más fortalecida, coherente con el propósito del pensamiento crítico.
	3. Comparando con las clases tradicionales, ¿cómo sientes que el aula virtual cambia la forma en que aprendes o te enseñan? ¿Qué cosas te han resultado más útiles o diferentes? E.1 Pues comparando las clases tradicionales, pues que esto es medio un computador y pues hay juegos y hay dinámicas. El pensamiento crítico es como, digamos, expresar... O sea, como la libre expresión, siento yo, porque hay varios	Ante la dificultad del participante E.1 para responder la pregunta inicial, la entrevistadora amplía la pregunta con la siguiente reformulación ¿Exprésala tal cual, de pronto con lo que viste en el aula virtual? a) Mayor libertad y autonomía

juegos que uno puede escoger y también hay formas más dinámicas de uno aprender, no como siempre en lo rutinario. Entonces yo siento que el pensamiento crítico se basa más que todo, o sea, ahora siento que es como aprender, pero de otra forma diferente y no sé, siento que es eso, más que todo.

E.2 Pues comparando con las clases tradicionales, yo siento que el aula virtual me cambia la forma en la que me concentro más, estoy más atenta, puedo revisar el aspecto que más me gusta y más entiendo. En esta parte sería lo de la lectura, por ejemplo, hay un test en el que nosotros vamos respondiendo y respecto a eso nos va dando como la progresión a la cual nosotros quedáramos bien.

E.3 Creo que algo que me ha parecido más útil y diferente es que somos más libres de tomar una temática y empezar a estudiarla, por así decirlo, ya que no tenemos que estar... No tenemos que estar atentos a una clase en la que siempre tenemos que llevar un cronograma fijo, o algo así.

E.4 Comparándolas, el Aula Virtual es mucho mejor, ya que muchas veces hay clases que dan muchísimo sueño. Entonces, para no centrarse en solo escuchar al educador, esa Aula Virtual nos ayuda mucho.

E.5 Pues el aula virtual es un poco más relajante, pues no hay tanta bulla y pues uno tiene su propio dispositivo, entonces puede trabajar un poco más cómodo.

E.6 Que son más dinámicas y todo no tiene que ser dedicado por un profesor sino por una página que nos puede comprender más.

E.7 Eh, en este caso, el aula virtual me lleva, como dije, a la concentración. Eh, los talleres que trae ahí, en los juegos. A veces es muy bueno como aprender, eh, de forma didáctica, entonces es muy bueno así.

E.8 ¿Más útiles? Pues no sé, como nosotros lo hicimos en acá, la sala de informática, lo que... de la biblioteca, entonces se sintió pacífica el ambiente. Pues, no sé qué más decir.

E.9 ¿Qué cosas me han resultado más útiles? Pues más que todo la dinámica, o sea, las diferentes actividades que se pueden hacer durante el aula, que, pues son bastante llamativas y pues uno se pone a pensar un poquito más de sí mismo, o sea, ¿soy capaz de resolver esto o no? O me retiro y empiezo otra cosa. Listo.

E.10 Pues digamos el nivel de interacción porque pues no todo se centra en actividad, copiar, hacer evaluaciones, trabajar en clase, sino también más que todo en poder relacionar uno en algo totalmente diferente, pues considero que es algo que está pues a nivel que todo mundo, o sea, digamos a nivel, digamos lo que es que toda persona puede hacer de una forma pues digamos grafica o más o menos así parece y pues cambia mucho las dinámicas en muchos sentidos, o sea, a nivel general me parece algo muy chévere.

E.11 Diría yo que es más porque es más dinámico y ayuda como no ver el estudio tan serio, tan estresante, sino más relajado, sin tanto estrés.

E.12 Pues, lo que dije anteriormente, ya que es una plataforma que tiene diferentes métodos de aprendizaje, entonces al entender eso, digamos, si no lo comprendo

7 de 12 estudiantes (58.3%) —E2, E3, E5, E7, E9, E10, E12— destacan que pueden avanzar a su ritmo, explorar temas y tomar decisiones. E3: “somos más libres de tomar una temática y empezar a estudiarla”.

b) Ambiente más agradable y menos estresante
5 de 12 estudiantes (41.6%) —E4, E5, E7, E11, E12— valoran el ambiente tranquilo y la reducción del estrés. E11: “ayuda a no ver el estudio tan serio, tan estresante”.

c) Mayor interacción y variedad de recursos
8 de 12 estudiantes (66.6%) —E1, E2, E3, E6, E7, E9, E10, E12— resaltan la diversidad de actividades como un cambio positivo. E10: “no todo se centra en copiar o hacer evaluaciones... hay interacción”.

d) Dificultades puntuales de navegación
3 de 12 estudiantes (25%) —E3, E8, E10— mencionan confusión en la interfaz o saturación de contenidos. E3: “en el menú hay mucha lista y ahí se confunde”.

	totalmente en un texto, puedo ver el video y pues ahí me entiendo o si no, en los juegos, entonces eso hace que sea como diferente a una clase normal. 4. ¿Cómo entiendes el pensamiento crítico ahora? ¿cómo lo definirías? E.1 No sé, es que tengo la idea, pero no sé cómo... El pensamiento crítico es como, digamos, expresar... O sea, como la libre expresión, siento yo, porque hay varios juegos que uno puede escoger y también hay formas más dinámicas de uno aprender, no como siempre en lo rutinario. Entonces yo siento que el pensamiento crítico se basa más que todo, o sea, ahora siento que es como aprender, pero de otra forma diferente y no sé, siento que es eso, más que todo. E.2 El pensamiento crítico sería el razonar, el saber entender lo que estoy leyendo y poder explicarlo también. E.3 Yo lo definiría como la capacidad de analizar un texto y poder comprenderlo y deducir algo de él. E.4 Como no quedarnos simplemente en lo que nos dicen, sino como ir un poco más allá, ser más curiosos, buscarles un poco más la razón a las cosas. E.5 Pues entiendo que el pensamiento es como la base de todo, pues porque no gana el más vivo, sino el que sabe pensar. E.6 Pues yo lo definiría como algo bueno, comprensivo y educativo. E.7 El pensamiento crítico es algo más allá de no, o sea, algo más allá de un análisis. Es algo más... Es algo más allá de un análisis. Es algo que podemos profundizar más, o sea, concientizar más de lo que estamos viendo. E.8 Sin respuesta. E.9 El pensamiento crítico, pensar más allá de lo que yo mismo puedo decir. A veces uno no siempre razona con la realidad, sino más a las opiniones. Hay veces que tienes que ponerte más en los pies de la realidad para poder dar un argumento que sea válido, ya que a veces eso es siempre bueno, ponerse a los pies de los expertos, porque uno no es conocido en todo, pero uno puede aprender. E.10 Quizás un poco porque pues digamos a mi pensamiento, o sea, digamos hacia algo más personal, yo no soy como de, digamos de ver algo crítico y como cambiar mi propia perspectiva sobre lo que yo pienso sobre eso, o sea, yo tengo mi propio pensamiento sobre dicho tema, más sin embargo la residencia crítica hace que nosotros pensemos o posicionemos un poquito más de una forma diferente, entonces yo considero que ahí no he logrado muy bien lo que es, yo me tengo otra idea de lo que me está tratando de demostrar el texto. Pues el pensamiento crítico, como tal, no simplemente se basa en hacerte cuestionar algo o dar una perspectiva diferente sobre dicho tema, sino también como una forma en la que eso le puede contribuir a uno digamos en su nivel de aprendizaje, en su nivel de pensamiento, mentalidad, en cómo nosotros pues desarrollamos un poquito eso y cómo nosotros lo podemos expresar con alguien más que también esté interesado en esos temas.	a) Comprensión adecuada 4 de 12 estudiantes (33.3%) —E2, E3, E4, E12— definen el pensamiento crítico como análisis, razonamiento, cuestionamiento y profundidad. E4: “ir un poco más allá, ser más curiosos”. b) Comprensión parcial o intuitiva 6 de 12 estudiantes (50%) —E1, E5, E6, E7, E9, E10— lo asocian con “pensar más”, “expresar ideas” o “profundizar”, pero sin claridad conceptual. E7: “es algo más allá de un análisis”. c) Dificultad o ausencia de definición 2 de 12 estudiantes (16.6%) —E8, E1— no logran definirlo. E1: “tengo la idea, pero no sé cómo...”. Se observa un avance respecto a la sesión 1, pero aún con necesidad de fortalecer la apropiación conceptual.
--	--	---

	O sea, como tal, no dar la típica perspectiva, sino como tratar de hacer algo totalmente diferente, o sea, llevar las cosas como por un camino diferente y generar como otra forma digamos de interacción pues más creativa, o sea, como fuera de lo común. E.11 o diría que analizar más y entender, diría yo, o sea, nos ayuda más a analizar y tener una opinión más crítica, no tanto como por salir del paso, sino crítica, dando dudas o de verdad que sea eso. E.12 Eso es como un poquito mejorado. En el sentido, digamos, que me tomo más de tiempo y analizar las cosas para poder dar una mejor opinión respecto a eso. Con las actividades del aula virtual,	
5.	¿En qué momento sientes que piensas más a fondo con las actividades? Cuéntame un ejemplo. E.1 Cuando yo también exploré y hay como unas partes como de encuestas, como preguntas de diferentes áreas, entonces yo siento que esas actividades me llaman como más la atención y ahí siento que evalúo más como mi pensamiento y lo que yo aprendo y entiendo. E.2 Pues había una actividad en especial en la cual me hacía preguntas de cultura general y pues me quedaba un poco perdida, pero ya al momento de intentarlo varias veces porque hice un quiz tres veces entonces ya como que entendí que solo era más de aplicar mi conocimiento y pues también el razonar. E.3 Yo siento que pienso más a fondo en los momentos en los que tenemos que ver algún podcast, ya que ahí tenemos la perspectiva de otras personas o de otros puntos de vista. E.4 Me ha facilitado el uso por el acceso a Internet y a un dispositivo propio que me permite ingresar a la Aula Virtual, entonces me ha facilitado muchísimo en esas condiciones. E.5 Un ejemplo es donde había un tipo de test donde usted elegía cualquiera de ingeniería o de qué quería saber sobre usted, pues es algo que en cada pregunta pensaba para ver qué responder y que sea la respuesta correcta. E.6 Había unas actividades que eran de unas fichas, teníamos que acomodar las fichas en el orden que iba y depende de su forma. E.7 en los juegos. A veces hay una parte de los juegos que son que hay que pensar, que, o sea, hay que analizar muchísimo. En esa parte me apoyo muchísimo porque analizo más, investigo más, me contextualizo más en los temas. E.8 Puede ser en español, en biología también. Porque en matemáticas, pues yo lo sentí fácil. No había mucha cosa que esforzarse demasiado. Y pues en inglés es más de comprender. E.9 La selección múltiple. ¿Por qué? A mí me gusta tener la técnica de los descartes porque siempre es bueno un poquito decir, bueno, esto es ilógico según la pregunta.	Los estudiantes identifican actividades que exigen mayor análisis: a) Juegos y actividades interactivas 7 de 12 estudiantes (58.3%) —E1, E2, E6, E7, E10, E12, E5— mencionan que los juegos, fichas, rompecabezas o retos les obligan a pensar estratégicamente. E10: “uno aprende a pensar y a tener estrategias”. b) Lecturas, podcasts y textos 5 de 12 estudiantes (41.6%) —E3, E8, E9, E11, E12— destacan que los textos y podcasts les permiten analizar más profundamente. E3: “tenemos la perspectiva de otros puntos de vista”. c) Selección múltiple y preguntas de razonamiento 4 de 12 estudiantes (33.3%) —E2, E5, E9, E12— identifican que estas preguntas exigen análisis y toma de decisiones. E9: “uso la técnica de los descartes”.

	E.10 Digamos, puede ser, una pequeña parte son como los juegos interactivos, porque más que simplemente lo que es cumplir, listo, uno pasa, nivela y llega con puntos, no. O sea, yo creo que una parte fundamental de los juegos es uno aprender a pensar y a tener estrategias sobre lo que uno está haciendo, o sea, no simplemente es jugar, o tratar de perder y perder, no, sino simplemente buscar una forma en la que uno pueda observar y si no estoy cumpliendo con lo que yo quiero, pues genero una nueva estrategia para poder cumplir esa meta. Así también lo podríamos hacer como tipo textos, preguntas y todo lo que traiga la página. E.11 Yo diría que en los foros porque dan diferentes vistas, los demás dan diferentes vistas de lo que entiendieron y ayuda a entender de otras formas los textos. E.12 Cuando son las preguntas que, digamos, uno tiene que ver un texto o los test en los juegos, siento que ahí se ejerce más lo que es el pensamiento y pues en cierto modo mejora la memoria para ver si yo realmente entendí o simplemente se ve un video por ver.	
	6. Al usar el aula virtual, ¿qué tan fácil o difícil ha sido para ti acceder y trabajar en ella? ¿Qué cosas te han facilitado o dificultado su uso? E.1 Pues yo siento que muy sencillo porque pues es por medio de un usuario y una contraseña y uno ingresa y ya, o sea, me parece muy sencillo. E.2 Pues no ha sido tan difícil, ha sido más en parte como fácil al momento de entender las cosas y al momento de leer. Entonces creo que no me ha dificultado en ningún aspecto, pues ya en razonar pues sí ya propio mío, pero ya en el resto por ejemplo en la lectura crítica me encanta. E.3 Pues la verdad ha sido un uso bastante fácil, pero no es algo difícil, sino que es algo que creo que podría mejorar, es la interfaz. En el menú hay mucha lista y ahí se confunde. E.4 Yo creo que me ayuda a participar más y a entender un poco más la clase. E.5 Pues una de las dificultades es el internet, porque ya que en el colegio el internet es un poco lento, entonces los equipos trabajan mucho más lentos. E.6 Dificultado en el uso al principio cuando uno comienza porque uno tiene que leer todo el contenido para poder saber el juego o si un diálogo toca va a ser o una descripción de algo. E.7 Se me ha facilitado mucho, pues porque acá en el colegio tenemos los computadores, el aula virtual, tenemos el Internet, tenemos las capacidades para poder entrar ahí. E.8 Pues yo la sentí fácil de usar. No era tan difícil, solo que, digamos, deberían poner niveles, ¿sí? Digo, para... sexto, séptimo, once, sí porque no todos ven lo mismo y yo sentí matemáticas muy fácil y pues las demás no las alcancé a ver bien, pero pues yo supongo que estarían más fáciles o más difíciles, pero sí deberían	a) Facilidad de acceso y navegación 7 de 12 estudiantes (58.3%) —E1, E2, E3, E4, E7, E8, E12— consideran que la plataforma es fácil de usar. E1: “muy sencillo... usuario y contraseña y ya”. b) Dificultades técnicas 4 de 12 estudiantes (33.3%) —E5, E6, E9, E10— mencionan problemas de internet, lentitud o confusión en la interfaz. E5: “el internet es un poco lento”. c) Necesidad de niveles o diferenciación por grado 1 de 12 estudiantes (8.3%) —E8— sugiere ajustar la dificultad según el grado. E8: “deberían poner niveles... yo soy de once entonces tengo que esforzarme más”.

	tener como esos niveles como para saber yo soy de once entonces yo tengo que esforzarme más y no sentir las preguntas tan fáciles como las que vives. E.9 Pues, no sabría decir exactamente qué es lo que más me complica. Porque al entrar al aula virtual, pues sí se tiene un poquito de preservación en el área informática. O sea, estamos navegando por la web. pero no siempre es dinámico, o sea, por ejemplo, llegar a usar un comando en el que se ha ido a usar, porque eso es complicado, a veces uno se lo olvida. Entonces, eso es lo que pasa. Pero demás dificultades que me impidan a mí trabajar en una computadora. E.10 Digamos, un poquito en la interfaz. La interfaz es un poquito, o sea, listo, uno entra en la página, todo bien, y hay una parte en la que, digamos, están todo tipo de contenidos que uno puede ir desarrollando, pero a veces siento que uno se pierde un poquito, digamos, uno recibe una instrucción y uno como que, ay, ¿será aquí? ¿será allá? O sea, es como, o sea, digamos, la página está bien, está chévere, está interactiva, pero hay una parte como que en la que uno, no sé si es saturación, es como en un solo estilo de contenido, pero uno a veces se pierde un poquito. Cuando usan los videos o materiales antes de la clase en el aula virtual. E.11 Al momento ninguna, yo diría más como al momento de responder a algún foro, porque a veces como uno no sabe cómo responderlo en ciertas partes. E.12 Pues, hasta el momento, todo ha sido perfecto. Lo único pues es que al principio no dejaba llenar el foro, pero de resto, etcétera. Al usar en el aula virtual, cuando usa los videos o materiales antes de la clase en el aula virtual,	
	7. Cuando usas los videos o materiales antes de la clase en el aula virtual, ¿cómo cambia tu participación o comprensión en clase? E.1. Pues cambia bastante porque por medio de los videos ya uno escucha como otra persona que explica más lo que uno va a ver, entonces ya después uno tiene como una idea de lo que va a pasar y de lo que uno puede participar y eso. E.2 Pues antes yo era como menos interesada, pero al haber tenido estos momentos con la profesora pues como que me interesó más y prestó más atención porque me llama más la atención de esta forma. E.3 Yo creo que cambio positivamente porque se me hace más fácil comprender, pues por eso diría que se me hace más fácil participar. E.4 Los juegos. E.5 Pues ya que los videos nos dan como una base sobre el tema y pues nos ayuda mucho más de lo que nos vaya a decir la profesora y entender más rápido y comprender. E.6 Cambia la perspectiva y el conocimiento de cada persona porque ya lleva en la mente ciertas partes o ciertas cosas que tiene presente para hacer el juego. E.7 Sí llego más preparado porque al momento de los videos, pues nos dan cosas nuevas que tal vez en la clase pues no podamos ver, pero nos centran más allá del tema, nos dan nuevas cosas, danuevas preguntas.	a) Mejora en la preparación y comprensión 8 de 12 estudiantes (66.6%) —E1, E2, E3, E5, E6, E7, E10, E12— afirman que los videos les permiten llegar más preparados. E1: “ya uno tiene una idea de lo que va a pasar”. b) Baja adherencia al uso de videos 2 de 12 estudiantes (16.6%) —E8, E9— reconocen que no los ven o prefieren leer. E8: “generalmente uno no los ve”. c) Solicitud de retroalimentación más clara 2 de 12 estudiantes (16.6%) —E8, E11— piden explicaciones sobre respuestas correctas o incorrectas.

	E.8 Pues los videos son como para uno comprender, pero generalmente uno no los ve. Uno ve el video y yo no los vi. Y la mayoría tampoco lo hizo. Porque uno está ahí y uno ve. Pero pues hay gente que sí los puede ver y eso. Yo diría que... Yo diría que... No sé, tipo cuando uno responde las preguntas, que muestren cuáles nos quedaron bien y cuáles mal. Y las que nos quedaron bien, pues puede haber una explicación o un video que también lo explique por qué quedaron mal. E.9 No soy mucho de... videos o actividades. Soy más de ver a ojo e irme guiando. Me gusta más leer el texto y ver observaciones que yo misma pueda redactar, aunque claramente no siempre van a ser correctas. E.10 Pues así como tal, uno llega tipo normal, listo, más o menos uno no, uno no sabe cómo qué vamos a hacer, pero uno está como dispuesto pues a tener, a estar pendiente y a poner atención, y digamos, lo que son más que todos los videos puede ser como un indicio en el que usted se puede medio relacionar o saber cómo que de qué va a ir la actividad, y eso pues a mi forma personal, o sea, a mi sentimiento personal, o sea, como que me ayuda a mentalizarme y a pensar solamente en lo que voy a hacer en clase y listo, o sea, lo otro lo ignoro y pongo como prioridad lo que es, digamos, estar pendiente aquí, qué tenemos que hablar, qué tan importante es el video, qué cosas se relacionan, cuál es la importancia y qué idea quiere dar también el video. De todo lo que tiene el aula virtual, E.11 No ver la clase tan estática, solamente un tema y ya, no, más bien como participar más, porque sabemos que nos puede mejorar en el pensamiento crítico y a leer mejor. E.12 Pues, esto me ayuda a mejorar en el sentido de prestar más atención (3:01) ya que esto colabora, digamos, para estar de lo que es mi pensamiento (3:05) y mi análisis. Y eso me ayuda mucho en la mejora de los test o de las prácticas para las clases.	
8.	De las actividades que tiene el aula virtual, ¿qué es lo que más te motiva a usarla? E.1 Los juegos. E.2 Los juegos porque pues como yo también juego con los juegos ellos también juegan con mi mente porque pues me obvio mucho que es una la respuesta de la pregunta pues que es correcta, que si es esa, que si es esa y al momento de responder pues no es esa y pues es otra, pero en ese momento me voy de cuenta de mi error y pues aprendo. E.3 Lo que más me motiva usarla es principalmente que con ella puedo fortalecer algunas otras habilidades como ya lo enseñé anteriormente, el pensamiento crítico, el análisis y la comprensión de los textos. E.4 Los juegos. E.5 El aire acondicionado. E.6 El conocimiento. Porque podemos... la que... la del paddle.	a) Juegos y retos 9 de 12 estudiantes (75%) —E1, E2, E3, E4, E6, E7, E10, E11, E12— consideran que los juegos son el principal motivador. E2: “ellos también juegan con mi mente... aprendo del error”. b) Curiosidad y exploración autónoma 3 de 12 estudiantes (25%) —E3, E9, E10— valoran la posibilidad de explorar y aprender por sí mismos. E9: “puedo observarme a través de mí mismo”. c) Elementos externos, aire acondicionado.

E.7 Eh, no, porque muy, muy pocas veces, eh, tengo tiempo en mi casa, entonces es mejor, la hago acá en el instituto o sea, me entro más en el tema, miro más cada sesión, cada estación. Me llama muchísimo la atención, como digo, los juegos, porque es que me gusta hacer, o sea, ver algo entretenido, pero a la vez aprender. O sea, si yo puedo jugar, o sea, puedo ir pre-- aprendiendo, eh, saber más cosas, aprender más.

E.8 Porque... Cuando uno terminaba eso y lo mandaba a un juego, uno mayormente se queda jugando los jueguitos que hay ahí y uno pues pierde totalmente la concentración de lo que en verdad es el aula virtual.

E.9 Pues Para mí sería, primero, que estoy dependiendo un poquito de mí mismo, porque puedo observarme a través de mí mismo y no a través de las demás personas. No estoy diciendo que enseñar está mal, que le enseñen a uno y le expliquen a otro, esto es favorecible, pero para mí se me facilita más aprender solo de mí mismo.

E.10 Yo creo que una pequeña parte pues también son los juegos, porque de alguna forma uno va subiendo puntos y listo, pero también, digamos, otras que son como, digamos, preguntas curiosas, alguno que otro dato, el texto, preguntas a veces, y también, digamos, como una forma de uno, digamos, puedo decir así como curiosas, o sea, no, curiosas no, Sí, bueno, digamos lo que es ver esa parte, ese apartado, alguno que otro pues texto, uno que otro detalle que colocan así como tal en la página, a veces esos detallitos son chéveres y uno como que, ah, mire, aquí están poniendo como prioridad esto, con esto lo que hicieron con tal intención, y así se asocian con todo. ¿Qué actividades del aula sientes que realmente te hacen analizar o tomar decisiones? Digamos las preguntas que son más tipo, o sea, tipo razonamiento, o tipo lógica, y que son como temas, digamos, un poquito más a lo que uno puede vivir el día a día, o que uno ve más que todo en la sociedad.

E.11 El stop, porque me parece bastante interesante, porque ahí también nos ayuda a pensar bastante en las películas, cosas que normalmente olvidamos y también como en las historias que nos dan, porque son bastante interesantes. Normalmente siempre son las mismas historias y también estas dan algo diferente, algo que normalmente casi nadie se va a preguntar.

E.12 La interacción de juegos y ponerme retos, digamos, en que cada pregunta a cada vez es un poco más difícil y más analítica y poderla entender y poderla resolver.

1 de 12 estudiantes (8.3%) —E5— menciona factores ambientales.

a) Deseo de ampliación del uso

9. Después de usar el aula virtual, ¿sientes que este tipo de aprendizaje debería usarse más en el colegio? ¿Qué cambiarías o mejorarías de esta experiencia para que funcione mejor?

E.1 Sí, debería usarse más en el colegio y de esa experiencia no creo que cambiaría nada, pues siento que está bien así.

E.2 Podría ser las de razonamiento y las de preguntas y también en las que me preguntan cómo en mi vida personal o algo así o como experiencias, entonces eso me pone a pensar más sobre mí.

E.3 Yo diría que los quices, ya que hay quices en los que, por ejemplo, en el test vocacional, pues son preguntas que uno tiene que analizar respecto a lo que uno siente o piensa.

E.4 Yo creo que así debería usarse más. Es una buena alternativa para los estudiantes, la verdad. Es muy dinámica y no se centra solo en lo que viene diciendo desde las primeras preguntas. No se centra solo en lo tradicional, sino que ya va un poco mejor.

E.5 Pues allá había un jueguito que era sobre preguntas de fútbol y que tenía que responder rápido, entonces pues al saber y entender sobre ese tema pues se me facilitaba mucho.

E.6 Sí, porque la gente se motivaría más en los aprendizajes o en las cosas de ver las cosas.

E.7 Eh, las, las sesiones. Eh, cada vez que yo entro a una sesión es una un nuevo tema por aprender es una nueva capacidad por fortalecer o por emprender nuevamente.

E.8 Pues lo que ya dije sobre lo de los juegos y sobre las preguntas que nos dan, o sea, que nos digan por qué esa era verdadera. Y pues, ¿qué mejoraría? También lo de los cursos. Y pues, si eso cambia, yo creo que sí podría llegar a utilizarse en un salón de clases.

E.9 Hablando desde mi punto de vista, El aula virtual me ha parecido una cosa grandiosa. Siempre me ha parecido como interesante aprender un poco de destreza mutua, porque uno siempre se siente en un asiento y mira, observa y aprende lo que le hace falta reconocer que es incapaz de hacer o necesita mejorar. El aula virtual siempre ha sido favorecible en el ámbito de que uno mismo se puede concentrar en lo que le parece mejor. pero también puede aprender un poco con diferentes mecánicas. Entonces, sí sería algo que yo diría que toca divulgar. O, por ejemplo, empezar en escalas superativas. O sea, personas que se destacan por tales métodos y luego van escalando en diferentes etapas. Porque no todos estamos al mismo nivel. Necesitamos ir mirando nuestras dificultades para poder mejorar. Sería algo así.

E.10 Pues así como tal, o sea, lo que es, digamos, juego interactivo, datos, preguntas, a mi parecer sí está bien, porque a mi gusto sí me parece algo totalmente diferente, y pues como, como uno, digamos, a veces está tan aburrido lo

10 de 12 estudiantes (83.3%) —E1, E2, E3, E4, E6, E7, E9, E10, E11, E12— consideran que debería implementarse más. E4: “es una buena alternativa para los estudiantes”.

b) Necesidad de mejorar retroalimentación y pertinencia

3 de 12 estudiantes (25%) —E2, E8, E10— sugieren mejorar explicaciones, niveles o claridad de actividades.

	que es, digamos, el estudio tradicional, o sea, por no decir básico, pero eso a veces uno ve, ver, pasar, pasar, año tras año, es algo aburrido. Entonces de alguna forma toda esa interacción, pues puede cambiar un poquito la percepción de cada estudiante, y puede que se motive un poquito más como a poder cambiar y a poder, digamos, estar como más centrado en los nuevos temas, y quizás eso sí pueda ser una nueva forma de aprendizaje. Bueno, la última pregunta, E.11 Los cuentos, porque toman diferentes vistas, pero también nos ayudan a analizar, a ver diferentes puntos de vista. E.12 Siento que estos mejoran mi memoria y mi retentiva de entendimiento en ese aspecto.	
	10. ¿Qué actividades del aula virtual sientes que realmente te hacen analizar o tomar decisiones? E.1 Las encuestas que le digo que son como de cada área, esas y pues también los juegos porque pues hacen pensar a uno bastante y eso, y uno se distrae. E.2 Siento que este tipo de aprendizaje sí debería usarse más en el colegio porque es un método muy dinámico para nosotros como estudiantes, por ejemplo, en el momento mientras yo estuve participando en este pues me pareció muy emocionante en el cual podíamos expresar nuestro punto de vista libremente sin miedo a que otra persona nos juzgue. E.3 Creo que sí debería usarse ya que es una manera más libre para que todos aprendan, porque creo que cada uno tiene su manera y su ritmo diferente a aprender, y con esta aula es más dinámico para cada uno. E.4 Yo creo que todas nos llevan como a ese análisis de tomar decisiones. E.5 Pues es algo muy diferente y que me gustaría volver a repetirlo para salir un poco del ambiente del colegio, entonces es muy entretenido y divertido. E.6 la del Padlet E.7 De mi parte no cambiaría nada. Así está bien, me gusta como es. Muchos estudiantes también-- quisiera que los demás estudiantes, así como nosotros, tengan una oportunidad de, de estar ahí, que otros estudiantes estén ahí para que aprendan nuevas cosas y tengan un apoyo de dónde aprender más. E.8 Es al momento de responder, puede ser. E.9 Siempre hay que leer primero un poquito la pregunta antes del texto. Porque ahí ya puedes buscar el punto exacto en el que está toda la información. E.10 En cierta manera sí, porque pues como tal así, en la página cada pregunta, o sea, no está tan centrado en ponerte textos super largos o ponerte como a pensar, o sea, pensar listo está bien, pero no es algo como que vamos, ah, qué aburrimiento, mucho texto, no entiendo, no me emociona, no, yo considero poder cuestionarse ciertas cosas y uno realmente pueda cambiar un poquito todo ese sistema pues en	El análisis de las respuestas permitió identificar tres categorías principales sobre las actividades del aula virtual que los estudiantes perciben como detonantes de análisis y toma de decisiones: Actividades interactivas que exigen razonamiento y selección de respuestas 7 de 12 estudiantes (58.3%) —E1, E4, E6, E8, E9, E10, E12— señalan que las encuestas por áreas, los juegos, el Padlet y las preguntas que requieren leer con atención y escoger una opción son las que más los hacen pensar. E1 afirma que “las encuestas... y los juegos... hacen pensar a uno bastante”, mientras E9 explica que “siempre hay que leer primero la pregunta... para buscar el punto exacto en el que está toda la información”. Estas actividades implican comparar, descartar, justificar y decidir, lo que activa procesos propios del pensamiento crítico. Actividades que favorecen la expresión libre y la autonomía en el aprendizaje 4 de 12 estudiantes (33.3%) —E2, E3, E7, E12— relacionan el análisis y la toma de decisiones con la posibilidad de expresar su punto de vista, aprender a su ritmo y elegir cómo abordar los contenidos. E2 resalta que en este tipo de actividades pudo “expresar [su] punto de vista libremente sin miedo a que otra persona [la]

	el que uno está acostumbrado y que a veces puede ser un poquito aburrido lo que son como clases. E.11 Sí y no. Tener un poco más de... ser estrictos con los profesores, con algunos niños, porque sabemos que todos los niños no son juiciosos y a algunos les cuesta y entonces... E.12 La verdad siento que sí se debería implementar más en el colegio, ya que tiene distintas formas de aprendizaje y desde mi punto de vista y creo que el de los estudiantes sería algo espectacular. Ya que, si no lo entienden de una forma, podrían realizar otra cosa y entenderlo en la otra y eso facilita el entendimiento del comprendimiento y que las clases no sean tan aburridas, sino que sean más dinámicas. O sea, ser más dinámicas son más interactivas.	juzgue”, y E3 destaca que es “una manera más libre para que todos aprendan, porque cada uno tiene su ritmo”. Aquí el pensamiento crítico se vincula a la autonomía y a la autorregulación. Actividades que motivan por su novedad y carácter diferente a la clase tradicional 3 de 12 estudiantes (25%) —E5, E7, E10— mencionan que lo que más los impulsa a analizar es que la experiencia es distinta, entretenida y rompe con la rutina del aula. E5 describe el aula virtual como “algo muy diferente... muy entretenido y divertido”, y E10 señala que no es “aburrido” y que permite “cuestionarse ciertas cosas”. Aunque aquí el énfasis está en la motivación, esta se convierte en una condición afectiva que facilita la disposición al análisis. En síntesis, los estudiantes perciben que las actividades del aula virtual que realmente les exigen analizar y tomar decisiones son aquellas que combinan interactividad, reto cognitivo y libertad para elegir y expresarse, lo que confirma el potencial del entorno virtual como espacio para el ejercicio del pensamiento crítico cuando está acompañado de una orientación pedagógica clara.
	11. Si tuvieras que definir en una frase o palabra el aula virtual como la definirías. E.1 Dinámica. E.2 Dinámica, dinámica e interesante la verdad. E.3 Avance. E.4 No sé. Pues la definiré como práctica. E.5 Único. E.6 Conocimiento. E.7 Excelente. E.8 Yo la verdad pensé que iban a ser como profesores enseñándonos. así como en pandemia que era todo virtual yo pensé eso y pues la verdad no pensaba que la página iba a ser así no me desagradó, pero tampoco me gustó entonces pues a mi persona yo no la usaría, pero, sí yo pensé que iba a no sé como a profesores explicarnos Enseñarnos, orientarnos y pues... E.9 Ambiciosa.	Las respuestas permiten identificar tres tendencias: a. Dinamismo y novedad: 7 de 12 (58.3%) —“Dinámica”, “Interesante”, “Excelente”, “Práctica”. b. Aprendizaje significativo: 3 de 12 (25%) —“Conocimiento”, “Avance”, “Expansión del entendimiento”. c. Ambivalencia o distancia: 2 de 12 (16.6%) —E8 expresa que no la usaría, aunque reconoce que no es negativa.

E.10 Pues me parece, o sea... Bueno, sí tuvieras que definir en una frase o palabra el aula virtual, ¿cómo la definirías? Bueno, pues, educación más allá de lo tradicional, pues, porque, digamos, uno sale de esa, o sea, por decirlo, tipo, burbuja, o sea, uno deja de estudiar, tareas, trabajos, solamente lectura, y pues a veces no es como darle propio enfoque, como en el que uno puede buscar o aprender por sí solo, o sea, a veces todas esas cosas diferentes uno como que sí lo cambia un poquito más, digamos, la forma de pensar, perspectivas, y... Y pues me parece interesante, o sea, a mi gusto personal sí siento que es muy necesario porque uno ya, pues, está, digamos, terminando de estudiar, entonces ya se vuelve como aburridor uno llegar hasta una etapa, o sea, que es la final, y sentir que siempre fue el mismo tipo de educación, y no se hizo algo como positivo como por tratar de cambiar eso y que realmente uno pueda sentirse un poquito más interesado por las cosas así en el nivel de educación.

E.11 Interesante.

E.12 Podría ser... La expansión del entendimiento.

Los resultados muestran que el diseño del entorno virtual en Moodle a facilitar el fortalecimiento inicial del pensamiento crítico, principalmente al promover análisis, comprensión lectora, autonomía y participación. La plataforma es valorada por su dinamismo, variedad de recursos y capacidad para mejorar la concentración y la comprensión. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la de algunos juegos, la claridad de la interfaz y la necesidad de retroalimentación más explícita. En conjunto, la experiencia evidencia que un entorno virtual bien estructurado puede transformar la dinámica de aprendizaje y abrir oportunidades reales para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de grado undécimo.