

## Entornos Virtuales de Aprendizaje con Estrategias de Gamificación para el Fomento del Pensamiento Crítico en Ciencias Sociales

Nelly Yaneth Murcia Valbuena<sup>12</sup>

[yanethmv70@hotmail.com](mailto:yanethmv70@hotmail.com)

<https://orcid.org/0009-0002-1195-9420>

Universidad Americana de Europa  
Chiquinquirá, Colombia

### RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo, plantear las orientaciones teóricas que en el aula de clases encaminan procesos pedagógicos para el fomento del pensamiento crítico de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales, a través de Entornos Visuales de Aprendizaje (EVA) con estrategias de gamificación, en el marco de un modelo pedagógico constructivista. Desarrollar el pensamiento crítico y, simultáneamente, interesar a los estudiantes en el uso y manejo de herramientas y recursos proporcionados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, es uno de los más relevantes desafíos que en la actualidad tienen la escuela y los docentes en Colombia. Es igualmente importante, priorizar la búsqueda de estrategias didácticas y tecnológicas que contribuyan a esta finalidad, por lo que para el caso se opta por la combinación del uso de la tecnología y el juego basado en la gamificación en una perspectiva de integración de la teoría y la praxis. El artículo se inserta en el desarrollo de los procesos metodológicos cualitativos conectados a la búsqueda, organización y selección de información a partir de la cual se elabora el constructo teórico del que se da cuenta en este.

**Palabras clave:** *pensamiento crítico; ciencias sociales; entornos virtuales de aprendizaje; gamificación.*

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [yanethmv70@hotmail.com](mailto:yanethmv70@hotmail.com)

<sup>2</sup> Docente de la Secretaría de Educación de Boyacá, en la institución Educativa Juana Caporal del municipio de Coper, departamento de Boyacá en Colombia. Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación por la Universidad de Santander UDES; candidata al título de Doctorado en Investigación y Docencia en la Universidad Americana de Europa (UNADE).

# Virtual Learning Environments with Gamification Strategies for the Promotion of Critical Thinking in Social Sciences

## ABSTRACT

This article aims to raise the theoretical orientations that in the classroom direct pedagogical processes for the promotion of critical thinking of students in the area of Social Sciences, through Visual Learning Environments (EVA) with gamification strategies, within the framework of a constructivist pedagogical model. Developing critical thinking and, simultaneously, interested students in the use and management of tools and resources provided by ICT Information and Communication Technologies is one of the most relevant challenges that schools and teachers currently have in Colombia. It is equally important to prioritize the search for didactic and technological strategies that contribute to this purpose, so for this case we opt for the combination of the use of technology and the game based on gamification in a perspective of integration of theory and praxis. The article is inserted in the development of qualitative methodological processes connected to the search, organization and selection of information from which the theoretical construct of which it is realized in this is elaborated.

**Keywords:** *critical thinking; social sciences; virtual learning environments; gamification*

*Artículo recibido 13 septiembre 2023  
Aceptado para publicación: 19 octubre 2023*

## INTRODUCCIÓN

Este artículo tiene como finalidad exponer la argumentación teórica sobre la que se estructura la investigación titulada “Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) con Estrategias de gamificación, para fomentar el pensamiento crítico en Ciencias Sociales en Aula Multigrado”, la cual se está adelantando en la Institución Educativa “Juana Caporal” del municipio de Coper ubicado en el occidente del departamento de Boyacá en Colombia. Esta tiene como objetivo, identificar estrategias de gamificación que en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), fomenten el pensamiento crítico en Ciencias Sociales con estudiantes de aula rural multigrado de la Institución antes mencionada. La investigación se ubica en el escenario de la escuela rural, donde de manera particular esta funciona bajo unas condiciones propias de un contexto que generalmente es olvidado por los gobiernos nacionales, con diversas problemáticas de orden social, económico y educativo según argumenta Corvalán (2006), al señalar la existencia de problemas de dispersión poblacional, polidocencia, déficit de la escuela rural en comparación con la urbana, olvido de los gobiernos de turno, entre otras condiciones que limitan la verdadera misión de educar.

Otro tipo de problemáticas educativas en el sector rural es definido por la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) (2004) al mencionar baja cobertura, escasez de recursos para su funcionamiento, dificultades de acceso a los centros escolares, falta de infraestructura, falta de inversiones y baja calidad de los procesos educativos por la inadecuada formación de los docentes y pocos incentivos para avanzar, siendo una problemática generalizada en los países latinoamericanos. Particularmente en Colombia, los problemas de la escuela rural son similares a los mencionados, con adición de la existencia de grandes brechas sociales y económicas afines a situaciones como inasistencia a la escuela por cumplir con labores productivas propias del lugar y contribuir a incrementar el ingreso familiar, falta de oferta educativa de calidad, ausencia de docentes preparados adecuadamente.

Los factores antes mencionados inciden en la calidad de los procesos de aula, y por ende, de la educación que se imparte en las escuelas rurales, con incidencia en el escaso fomento del pensamiento crítico, entre otros aspectos que se descuidan con resultados negativos en los aprendizajes y la formación integral de las niñas y los niños de la ruralidad Al respecto Tamayo et al. (2015) argumentan que las estrategias que

históricamente se prueban en clase no están del todo orientadas a lograr mejores comprensiones de lo aprendido por los estudiantes. se desconoce la importancia de fomentar el pensamiento crítico, y en consecuencia, se aleja a los estudiantes de la oportunidad de generar ideas, revisarlas, evaluarlas y expresar lo que se entiende, se procesa y se comunica mediante otros tipos de pensamiento como el verbal, matemático, lógico, entre otros (López, 2012 citado por Iñurrategi, 2018). Por lo mismo, en el área de Ciencias Sociales las acciones de enseñanza no llevan al estudiante a comprender e interpretar los acontecimientos sociales a partir del fomento de habilidades para la reflexión, el discernimiento, el razonamiento y la argumentación como componentes fundamentales del pensamiento crítico.

Marco en el que surge otra limitación educativa referida al escaso acercamiento que tiene los estudiantes con las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en aulas rurales. Como sustento a la anterior afirmación, se toma en consideración la versión de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2013), cuando señala que en América Latina y el Caribe, 31 de 38 países que corresponde al 82% han adoptado iniciativas de uso de la TIC en educación, mientras que tan sólo en nueve países o sea al 24% el uso de las TIC se ha formalizado, pero aún en países como Curazao, Dominica, Monserrat y Suriname no se han definido normas al respecto. La misma UNESCO (2017), en un informe de cinco años después del mencionado anteriormente, señala que, a pesar de los avances generados, aún persisten problemáticas reflejadas en que esa cultura de virtualización y uso de TIC no se distribuye equitativamente en cuanto a oportunidades de acceso, como a las capacidades de uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías; situación que mantiene las brechas sociales existentes en diferentes países de la región.

En Colombia, la problemática es innegable, si se considera que aunque se ha dado un incremento en materia de adopción de las TIC en educación, aún hay un camino muy largo por recorrer para lograr las metas de acceso y cobertura en el territorio nacional; según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE (2018), con la penetración de Internet de banda ancha en estrato uno es apenas del 20.5%, mientras que para el estrato seis llega al 99.8%, indicadores de que tan solo el 21.7 millones de colombianos tienen internet, mientras el 23.8% de la población no cuenta con esos beneficios siendo los más afectados las familias de escasos recursos y con mayor evidencia en zonas rurales y barrios donde existe la pobreza y la pobreza extrema.

En este escenario generalizado se ubica la Institución educativa “Juana Caporal” del municipio de Coper, Boyacá Colombia conformada por la sede central y 20 sedes rurales. En este contexto la problemática se visibiliza a partir de dos asuntos centrales: uno, no hay estrategias claras en la escuela para el fomento del pensamiento crítico en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales; y dos, los estudiantes de aulas rurales no tienen acercamiento real a las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC. Situaciones que se consideran un riesgo en términos de la calidad de los procesos escolares, en ambientes donde los niños y las niñas no acceden del todo a un proceso de enseñanza y aprendizaje que contribuyan eficientemente en su formación integral. Es una situación que amerita ser indagada, y con ello contribuir al cambio que se requiere para hacer efectivo el desafío de proveer calidad educativa en este escenario. Con fundamento en las situaciones descritas y en la mira de direccionar el proceso de investigación, se plantea el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo fomentar el pensamiento crítico en Ciencias Sociales mediante Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) con estrategias de gamificación, en estudiantes de aula multigrado de la Institución Educativa “Juana Caporal” del municipio de Coper en Boyacá, Colombia?

En dependencia de la situación descrita, surge la idea de la investigación cuya relevancia está en el impacto que pueda tener el conocimiento aportado en cuanto proceso de exploración, análisis y solución del problema planteado. Es conveniente además como búsqueda de opciones que lleven al fomento del pensamiento crítico de los estudiantes al hacer uso de los EVA con estrategias de gamificación aplicadas al aprendizaje de las Ciencias Sociales en aula multigrado. Perspectiva que resulta de interés tanto para los estudiantes como para los docentes, quienes, a partir del conocimiento sobre el tema, se benefician a corto, mediano y largo plazo con dichas estrategias en la medida en que esta tenga proyección en sus aulas rurales donde se desconoce la temática.

Hacer uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) con estrategias de gamificación, es importante, si se contempla que hoy la sociedad exige a la educación cambios sustanciales en sus métodos, así como la inclusión de la tecnología y la información al aula de clases para permitir al estudiante su acercamiento a las nuevas formas que hoy se plantean para optimizar la calidad de la educación que se imparte. Acciones que se argumentan en el punto de vista de Reyes (2018) cuando sostiene que los cambios y avances propios del actual desarrollo tecnológico se convierte en un reto que

corresponde a la escuela y al docente enfrentar, centrándose en este caso de manera específica en el concepto de gamificación como componente cercano a los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

## **METODOLOGÍA**

El proceso se realiza desde el enfoque cualitativo que según Hernández et al. (2014), “se basa en una lógica y proceso inductivo -explorar y describir y luego generar perspectivas teóricas-, va de lo particular a lo general (...) Procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general” (p. 8). Además, se adoptan técnicas como las entrevistas abiertas y la observación para la recolección de la información que luego es interpretada apuntando la comprensión de la realidad del contexto desde la perspectiva de los participantes en el proceso. Corresponde a una investigación descriptiva en cuanto permite precisar y caracterizar el evento de estudio dentro de un contexto particular (Ortiz, 2015). Términos en los que guarda coherencia con el enfoque cualitativo; además, caracteriza el caso objeto de estudio y las situaciones que le son propias, tiene como referente a estudiantes y docentes de aula multigrado en la ruralidad; describe su realidad educativa en relación con las acciones de tipo pedagógico que se desarrollan en este escenario. En este tipo de investigación, el investigador observa, diagnóstica y describe el objeto de estudio, sus propiedades y características de mayor relevancia de acuerdo con el problema formulado (Suárez, 2002).

Sigue el método inductivo-deductivo, en cuanto hace posible analizar el caso particular que es objeto de esta investigación con sus particularidades, y a partir de ellos se extraen conclusiones de carácter general. Pues como plantean Rodríguez y Pérez (2017), este método permite dos procedimientos inversos: inducción y deducción; es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales de la realidad, para hallar rasgos comunes en grupos definidos y llegar a conclusiones sobre los aspectos que lo caracterizan.

El diseño de la investigación se refiere la fenomenología, que desde la perspectiva filosófica de Husserl (1949) se explica como:

La esencia del conocimiento natural empieza con la experiencia y permanece dentro de la experiencia. Dentro de la actitud teórica que llamamos natural, queda pues, designado el horizonte entero de las indagaciones posibles con una sola palabra: es el mundo. (p. 17)

Según lo expresado en la anterior idea, la fenomenología involucra como conceptos fundamentales el conocimiento y la experiencia como actitud de búsqueda de explicación del mundo y lo que en este acontece. Dicho de otro modo, la fenomenología es un método filosófico de las ciencias cuya orientación “es el estudio de las experiencias de la vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto” (Fuster, 2019, p. 202). Es decir que se reconoce como la búsqueda de la experiencia desde la descripción y la interpretación para la generación de nuevos conocimientos.

La elección de este diseño es coherente con el enfoque, el tipo de investigación y con el método señalado, además, se opta por este en razón a que permite argumentar el presente estudio asociado a un fenómeno socioeducativo donde se toma en cuenta la perspectiva de directivos, docentes, estudiantes y comunidad de padres de familia como actores principales del acto educativo en escuelas rurales. Es allí donde se busca información sobre sus propias experiencias en torno al uso de las TIC en los procesos pedagógicos, para ser descritas como experiencias y explicaciones de estos factores desde la visión de cada uno.

La población seleccionada corresponde a directivos, docentes, estudiantes y comunidad de padres de la Institución Educativa “Juana Caporal” del municipio de Coper ubicado al occidente del departamento de Boyacá en Colombia. Estudiantes y docentes son los participantes y fuentes primarias para la obtención de la información; con ellos se realizan las observaciones y se diligencian las entrevistas semiestructuradas para establecer un diagnóstico real del problema que se indaga.

### **Antecedentes Consultados**

Entre las categorías presentes en el tema de estudio se destaca lo relacionado con el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), cuya búsqueda en el escenario internacional lleva a mencionar inicialmente a Rodríguez y Barragán (2017), quienes tratan el tema de los EVA como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. Corresponde a un artículo de investigación publicado en la Revista Killkana Sociales de la Universidad Católica de Cuenca Sede Macas de Ecuador. Las autoras destacan

el empleo de entornos virtuales en educación como expresión clara del uso de las TIC como fundamento al avance e innovación en el desarrollo de las prácticas pedagógicas tanto virtuales como presenciales. Perspectiva desde la cual el propósito que formularon se enfocó a promover la utilización de un EVA sustentado en teorías que contribuyen al desarrollo de habilidades, valores y nuevos indicios de representación cognitiva que intervienen en el aprendizaje. Su principal hallazgo refiere que el uso y aplicación de este tipo de estrategias aportan a la solución de las problemáticas que se presentan en el aula de clases, a la gestión de contenidos, a la mejora del rendimiento de los estudiantes. Se concluye que con la inclusión de estas tecnologías se vincula más al estudiante a sus procesos de aprendizaje, por ende, se mejora su rendimiento y sus habilidades en el uso de TIC.

Cornellà (2018), en cuyo artículo titulado “GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje”, plantea como propuesta educativa el uso de GaMoodlification como oportunidad para que el docente reflexione su práctica y a partir de ello decida adoptar nuevas estrategias para superar las tendencias tradicionales que prevalecen en las aulas. Proposición planteada desde la perspectiva de otorgar mayor protagonismo al estudiante por ser el eje del aprendizaje, a partir del contacto con la gamificación<sup>3</sup> como técnica innovadora, atractiva y divertida que motiva más y mejores aprendizajes. Es de interés la definición que se presenta al señalar que “la gamificación consiste en diseñar experiencias de aprendizaje que puedan ser vividas como un juego” (Cornellà y Estebanell, 2017). Cuando se habla de diseñar se hace referencia a la creación, a la innovación en las experiencias educativas que puedan ser vividas como un juego y por lo mismo, motivan, fortalecen y construyen aprendizaje. El enlace entre innovación, creación, contenidos de aprendizaje y estrategias de gamificación, es el aporte más destacado de este artículo, en tanto propuesta que puede ser replicada en el aula multigrado donde los estudiantes no tienen protagonismo en el uso de herramientas digitales para sus aprendizajes.

Colón et al. (2018), en el artículo titulado “Gamificación en educación. Una panorámica sobre el estado de la cuestión”, realizan la revisión teórica sobre gamificación para destacar sus usos y aplicación en el

---

<sup>3</sup> Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (Gallego, Molina y Faraón, 2014, p. 2)



contexto educativo. Componente que es de importancia como antecedente al tema que aquí se plantea, en la medida que contribuye con las bases teóricas que explican el concepto y su aplicación en el aula a contemplar tres momentos que los autores exponen como clave: aplicación, motivación e inmersión, elementos que intervienen con la finalidad de proponer la interactividad, la interacción y la intervención. La importancia de este trabajo académico, está de una parte, en los planteamientos teóricos que propone, así como las explicaciones de los términos que se deben tener en cuenta a la hora de diseñar e implementar las estrategias con el grupo de estudiantes vinculados a esta experiencia investigativa.

En correlación con la temática de los EVA en el aula, Cedeño y Murillo (2019) presentan el artículo titulado “Entornos virtuales de Aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza”, donde dan relevancia a los EVA en el aula de clases desde la perspectiva de la innovación con tecnologías que potencian diversas habilidades y competencias en los estudiantes, destacándose el fomento de la capacidad crítica y reflexiva para fomentar conocimientos básicos en forma individual y grupal, presencial o virtual pero con objetivos comunes de enseñar y aprender. Según los autores en mención, la importancia de estos recursos está en la oportunidad de innovar y superar situaciones de carácter tradicional que distancian al estudiante de las TIC.

Desde la perspectiva de Guerra (2020), según exponen en su tesis de Maestría presentada a la Universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador, el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la segunda lengua, resulta una mediación pedagógica importante, dadas las posibilidades de acercamiento del estudiante a las TIC, las motivaciones que genera, se acercan a sus expectativas e intereses y facilitan al educador la enseñanza. Se destaca la importancia pedagógica de los entornos virtuales de aprendizaje dada su incidencia en los intereses y motivaciones de los estudiantes a la vez que simplifica la tarea de enseñar.

Cabe Mencionar además a Zurita et al., (2020) y su artículo sobre “Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje”, en el que exponen sus reflexiones acerca de los cambios actuales en el campo educativo en relación con las herramientas tecnológicas y sus bondades para enseñar y aprender; consideran que corresponde al docente ser competente en el uso y manejo de las TIC, dado su compromiso en el fomento de habilidades digitales de sus estudiantes. Sobre estos argumentos enfocan el propósito de su análisis, encaminado a conocer las alternativas de plataformas tecnológicas para la educación virtual de mayor

uso en la actualidad y comparar su funcionalidad, características, tipo de instalación y enfoque pedagógico.

Otro de los documentos representativos que contribuyen a enriquecer el conocimiento sobre la temática en cuestión, corresponde a la tesis doctoral de Labrador (2020) cuyo título se expresa como “Sistemas gamificados mejorados a través de técnicas de experiencia de usuarios”, presentada a la Universitat Ramon Llull de Barcelona España. Se realiza bajo el objetivo de descubrir el proceso óptimo de diseño de una metodología para crear sistemas gamificados. Acciones sustentadas en un amplio marco teórico que lleva a la comprensión del juego y sus características, como también acerca de las técnicas de experiencia de usuario.

Así mismo, en su tesis de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, Gallegos y Vélez (2020) plantean la gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales en educación superior modalidad en línea; es un trabajo realizado en el ámbito académico; llama la atención el hecho de estar enfocado a la valoración que el docente debe realizar frente a estas opciones de enseñanza. El objetivo se direccionó a la construcción de una propuesta de gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas<sup>4</sup>. Se destaca que los docentes valoran los beneficios didácticos de la estrategia de gamificación y metáfora educativa integrada a entornos virtuales de aprendizaje, así como se evidencia la escasa experiencia en el uso y elaboración de las mismas. Son elementos de análisis y reflexión que contribuyen a enriquecer las propuestas que en este caso se hacen, desde el privilegio que se asigna a esta forma innovadora de enriquecer la práctica educativa con inserción de herramientas tecnológicas.

En relación con la misma temática Pastora y Fuentes (2021) a través del artículo titulado “La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje”, plantean la importancia que en la actualidad tienen este tipo de acciones dada la influencia de las herramientas digitales como mediación para mejorar la educación; se enfatiza en las exigencias a docentes y estudiantes para hacerse partícipes del mejoramiento de los procesos pedagógicos que deben estar en transformación tal como demanda la actual sociedad del conocimiento y de la era digital. Sus argumentos se centran en afirmar

---

<sup>4</sup> Son aulas planeadas a partir de metáforas gráficas y contenidos multimediales interactivos, que introducen al participante en una situación fundada en una historia que fusiona la realidad con la ficción y donde se le permite asumir un rol protagónico y colaborativo que transforma la acción formativa en una experiencia de aprendizaje enriquecido (Santaella, 2019).

que los EVA mejoran la calidad de dichos procesos en el aula, permiten al estudiante un papel activo en la construcción de los aprendizajes, son coherentes con sus expectativas e intereses en relación con el uso de las herramientas tecnológicas, su mediación es fundamental como medio para el fomento del pensamiento crítico y reflexivo, para potenciar las competencias digitales y fomentar el trabajo tanto individual como colaborativo.

En Colombia, se ubican algunos trabajos relacionados con la misma temática, entre los que se destaca a Rincón (2008) quien, a través de un artículo sobre los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la educación a distancia publicado por la Revista Virtual de la Universidad Católica del Norte, desarrolla una revisión bibliográfica sobre educación a distancia y su relación con los entornos virtuales como experiencia para el fomento de aprendizajes significativos. Se destacan además otras categorías asociadas a entornos virtuales de aprendizaje, incorporación de las TIC en las escuelas, la innovación como consecuencia, las aulas virtuales, videoconferencias, correo electrónico, chats, foros, bibliotecas digitales.

Se ubicó igualmente a Sánchez (2018), en cuyo trabajo de Maestría presentado a la Universidad de la Costa en Barranquilla con el objetivo de introducir una metodología innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar los rendimientos académicos de los estudiantes; acciones en las que se utilizó la estrategia de gamificación para el aprendizaje de las matemáticas con el apoyo de la plataforma Smartick. En el desarrollo del trabajo se presenta una secuencia de fases que parten de la etapa diagnóstica asociada a la revisión teórica sobre las categorías del tema de estudio. Se implementaron talleres de formación a docentes para aplicar la estrategia en sus aulas de clase, proceso a partir del cual se concluye la importancia del uso de estrategias que motivan y atraen a los estudiantes por lo que representa el aprendizaje mediado por la diversión y el uso de herramientas tecnológicas. Componentes que indican la eficacia de este tipo de estrategias en los procesos pedagógicos que incluyen las innovaciones educativas y con estas los entornos virtuales de aprendizaje como contribución a la transformación de la didáctica que propone a los estudiantes la construcción de aprendizajes significativos.

De acuerdo con los contenidos de los trabajos antes referenciados, se deduce de una parte, la importancia pedagógica de las herramientas TIC, y por ende la necesidad que los docentes las incluyan en su práctica

cotidiana independientemente del contexto académico o niveles de escolaridad; lo destacado es que la utilización de estas contribuyan a atraer y motivar tanto a estudiantes como docentes a promover prácticas de enseñanza y aprendizaje asociadas a experiencias significativas, lúdicas, y adaptadas a los contenidos de los planes curriculares. De otra parte, los entornos virtuales de aprendizaje con enfoque de gamificación, representan un reto para los docentes que buscan no solo mantener motivados a sus estudiantes, sino fomentar habilidades y competencias asociadas a la creatividad, la lúdica, el pensamiento reflexivo, el trabajo interactivo, colaborativo y participativo.

En coherencia con el tema pensamiento crítico se ubicó a Flórez y Trujillo (2018) y su monografía titulada “*Concepciones sobre el pensamiento crítico mediado por TIC y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizajes en los estudiantes de Colombia*”, presentada a la Universidad Abierta y a Distancia UNAD Bogotá, Colombia, a través de la cual se aporta al debate sobre mediación de la tecnología en el fomento de este en las aulas educativas. Experiencia que aporta a la cualificación de las prácticas pedagógicas, a potenciar el desarrollo de procesos que promueven el pensamiento crítico a la par con el uso de herramientas tecnológicas por parte de estudiantes y docentes como propósito fundamental de la educación de la actualidad. Concluye que la mediación de las tecnologías de la información y la comunicación aportan significativamente al desarrollo del pensamiento crítico con alto impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, dadas sus particulares condiciones de motivación, acción, reflexión y experiencia que responde a las demandas del avance tecnológico y de la sociedad del conocimiento de la actualidad.

En la misma perspectiva de la relación TIC y pensamiento crítico, se localizó a Carvajal (2020) y la Tesis de Maestría bajo el título “*Uso de TIC para el desarrollo del pensamiento crítico de estudiantes de secundaria en el área de Ciencias Sociales*”, presentada la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, Colombia. Investigación que tuvo como objetivo describir las posibilidades pedagógicas del uso de las TIC para el desarrollo del pensamiento crítico; se reflexionó sobre las acciones de los estudiantes acerca del uso de los dispositivos tecnológicos y su aplicación en una estrategia de argumentación en la red social de Facebook desde el área de Ciencia Sociales según interacción de los participantes en un grupo creado para tal finalidad y el análisis de contenidos propios del área. El hallazgo principal señala que, a partir de la relación entre el uso de las TIC y el desarrollo del

pensamiento crítico, se derivan oportunidades pedagógicas innovadoras, la familiaridad de los estudiantes con estas en el marco del favorecimiento de actividades de aprendizaje escolarizado, el fortalecimiento de habilidades cognitivas y el avance en los procesos del aula. Contenidos y análisis permiten argumentar las ideas enfocadas a la meta de interrelacionar estas categorías con la finalidad de promover innovaciones educativas en el aula multigrado, fortalecer la relación entre didáctica y uso de las TIC para dar oportunidades a los niños y niñas de interactuar con nuevas opciones en torno a las mediaciones pedagógicas.

En esta misma perspectiva, Fontalvo (2021), a través de la tesis de Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, presentada a la Universidad de Cartagena Colombia, con el título *“Uso del Recurso Educativo Digital (RED): pensar es la clave para promover el pensamiento crítico en estudiante de 3° de la Escuela Normal Superior La Hacienda*, desarrolla un trabajo exploratorio enfocado al fortalecimiento de habilidades propias del pensamiento crítico a través del recurso digital denominado “Pensar es la clave”, el cual se considera un medio estratégico pedagógico con efectos importantes en términos de motivación e interés que se despierta entre los estudiantes el uso de las herramientas TIC, y a la vez, su incidencia positiva en acciones como clarificar y evaluar información, formular juicios y pensar desde la reflexión.

En consonancia con la misma temática, López et al., (2022), a través de un artículo denominado *“El desarrollo del pensamiento crítico en el aula: testimonios de docentes ecuatorianos de excelencia”*, plantean como objetivo determinar cómo se enseña el pensamiento crítico en el aula de clases a los estudiantes ecuatorianos, meta a través de la cual se siguió un proceso de investigación a través de cuestionarios dirigidos a docentes con amplio dominio disciplinar, quienes aportaron estrategias ya actividades enfocada al mejoramiento de habilidades metacognitivas y motivacionales enfocadas al mejoramiento de habilidades para pensar de forma crítica y reflexiva; así mismo proponen acciones enfocadas a mejorar el trabajo del docente en el marco de la interdisciplinariedad de las competencias que definen el pensamiento crítico como una de las habilidades más importantes que se deben desarrollar en los estudiantes desde sus primeros años de escolaridad.

Sobre la misma temática, De la Hoz y Amador (2022), titulan su tesis de Maestría en Educación como

*“Critiner-Challenge: Estrategia para promover el pensamiento crítico y el buen uso de las redes sociales”*, presentada a la Universidad de la Costa con sede en Barranquilla, Colombia, la cual se desarrolla bajo el objetivo de fortalecer la gestión de aula para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes a través de la estrategia “Crtinet-Challenge”; es un trabajo de investigación educativa que fusiona estrategias de fomento de pensamiento crítico herramientas digitales como combinación adecuada para contribuir al mejoramiento de las actividades de enseñanza y aprendizaje en una perspectiva multidisciplinar, contextualizada e innovadora que contribuye a mejorar la calidad de la educación y con ello contribuir al fomento de una formación integral del estudiantado.

En este recorrido sobre el estado de la investigación que en perspectiva educativa se ha realizado sobre las temáticas que son objeto de análisis, se percíbelo importancia que hoy tienen las acciones encaminadas a la transformación educativa desde las iniciativas de los docentes investigadores. Es una forma de buscar formas para mejorar tanto su quehacer como los procesos pedagógicos, que asumidos y actuados de manera adecuada, revitalizan no solo la actividad en el aula, sino que propician el encuentro de diferentes actividades metodológicas innovadoras, pertinentes y apropiadas para transformar la realidad del aula desde lo cognitivo y valorativo asociado a la identificación, comprensión y mejora de las problemáticas que el docente encuentra en su cotidianidad. Así mismo, puede extraerse que son acciones de indagación que se ubican en un contexto que desde el currículo escolar, llevan una concepción de originar proyectos educativos que se planifican con la finalidad de aportar al cambio que urge en relación con el mejoramiento de la calidad de la educación.

## **El Referente Teórico**

### **Teoría del Conocimiento**

Para explicar la razón de ser de la investigación, es fundamental contemplar argumentos teóricos sobre los cuales se busca sustentar las intenciones de la misma, que no es otra que generar nuevos conocimientos a partir del análisis de un problema surgido en el ámbito educativo; proceso en el que el tema del conocimiento es importante, en cuanto “es el acto consciente e intencional para aprehender las cualidades del objeto y principalmente referido al sujeto, el quién conoce, pero lo es también a la cosa que es su objeto, el qué conoce” (Ramírez, 2009, p. 217). Dicho en otras palabras, cuando el sujeto hace investigación, está desarrollando un proceso al cual se vincula la situación que se investiga con sus

particularidades como objeto de la misma, y quien investiga, busca nuevos conocimientos surgidos de la indagación originada en una primera reflexión sobre una situación que se considera relevante para explorar en ella sus particulares formas de ser o existir. Experiencia en la que se genera la relación teoría-praxis y hace realidad el punto de vista de Ramírez (2009) cuando señala: “El conocimiento, tal como se concibe hoy, es el proceso progresivo y gradual desarrollado por el hombre para aprehender su mundo y realizarse como individuo” (p. 218). Perspectiva que lleva a considerar la opción de cambio que se obra no solo en el entorno indagado y reflexionado, sino en la formación profesional de quien investiga y aprehende nuevos conocimientos.

De manera análoga, Martínez et al. (2017), opinan que cuando el sujeto que indaga aprehende el objeto, no hace otra cosa que representar o darle significado al mismo, y en tal sentido, obtiene un conocimiento auténtico del objeto. Punto de vista que se toma en cuenta para dar relevancia al papel del investigador/a como constructor/a de nuevos conocimientos desde la representación objetiva de la realidad que se investiga, de su responsabilidad ética, del reconocimiento de la verdad como el fin último del conocimiento. De ahí que la ciencia sea una forma de conocimiento que permite análisis, explicaciones, interpretaciones y valoraciones de la realidad mediante la razón y la lógica del sujeto cognoscente. Es ahí cuando el conocimiento científico asume la característica de método y la investigación científica, se vincula a este en un contexto de la realidad cognoscible, perceptiva, por lo que se señala que la ciencia es fáctica, producto de la experiencia.

El conocimiento como concepto, bien tiene aplicación en el desarrollo de la presente investigación, su interpretación permite comprender la relación entre el rol de la investigadora, el objeto de la investigación, la importancia del mismo en el campo del conocimiento de la realidad educativa, y por ende, del significado que tiene la búsqueda de verdades relacionadas con la forma como en la realidad del aula multigrado se logra el fomento del pensamiento crítico mediado con entornos virtuales de aprendizaje y estrategia de gamificación.

### **Filosofía de la Ciencia**

En la construcción del conocimiento científico, la filosofía de la ciencia posibilita un marco de referencia para entender la práctica investigativa “como recurso explicativo epistémico para estudiar importantes problemas conceptuales que son cruciales para la plausibilidad de una filosofía de la ciencia centrada en

prácticas” (Martínez, 2015, p. 3). En otras palabras, la filosofía de las ciencias se convierte en un marco de referencia para la comprensión de cuestiones sistemáticas de la actividad científica, ya que esta se construye en el método científico y en el desarrollo del conocimiento. De acuerdo con lo antes dicho, la ciencia tiene una finalidad relacionada con intención de descubrir, analizar, comprender e interpretar problemas y justificar las respuestas que el investigador les da, luego de seguir un proceso dirigido a la obtención de nuevos conocimientos. Son principios que en el caso de este trabajo se ponen en contexto bajo la intención explorar una temática que encierra un problema educativo, y a partir de ello, obtener nuevos conocimientos sobre los hechos que rodean el tema de estudio.

### **Socio Constructivismo: Teoría Educativa que Soporta la Investigación**

La importancia que se otorga a este epígrafe, está en relación con el reconocimiento de los postulados básicos sobre cómo se desarrolla la educación como proceso fundamentado en una teoría, cómo se realizan los procesos pedagógicos, cómo se definen los roles de los actores educativos y las interrelaciones entre ellos, cómo se transmite y evalúa conocimiento en el aula. Para abordar estos componentes, se eligió el socio-constructivismo y sus postulados según se expone a continuación. Situar el socio-constructivismo en un escenario histórico, lleva al reconocimiento de sus antecedentes en la filosofía griega, tal como expresan Araya et al. (2007) al referir que sus precedentes fueron “los filósofos presocráticos, sofistas y estoicos cuyas propuestas se enfocaron a la ruptura de la hegemonía del ser, de la verdad, del conocimiento único y dominante” (p. 76). Es decir, que frente a las condiciones mencionadas se propuso un cambio al estado existente en relación con las verdades construidas desde perspectivas individuales, para para al esfuerzo de análisis, crítica y contradicción y rectificación.

Anaya et al. (2007), mencionan a Descartes, Galileo y Kant como ideólogos iniciales del constructivismo dentro de unas visiones antropológicas y epistemológicas que hoy se toman como expresiones educativas con origen en las concepciones del hombre y del conocimiento. Como teoría, el constructivismo es antagónico a las perspectivas racionalistas que aprueban el conocimiento como algo posibilitado por la presencia de capacidades innatas presentes en el sujeto, mientras los empiristas de forma contraria suponen la experiencia como componente fundamental en la generación de conocimiento, al tiempo que sostienen la existencia de una realidad externa accesible desde la perspectiva sensorial.



## **El Mundo Social, Cultural y Educativo como Escenario de Significados y Sentidos**

Título a partir del cual se explica la relación existente entre las posturas ideológicas planteadas por diferentes autores que se toman como fundamento para las explicaciones del caso: Cristancho (2017), Freire (1981) y Reina (s.f.), quienes a través de sus escritos expresan puntos de vista sobre lo que representa el enfoque sociocrítico de la investigación, la importancia del análisis de lo cultural como problema de investigación. Lo expuesto por Cristancho (2017), en torno al enfoque sociocrítico de la investigación destaca diversos escenarios tanto académicos, administrativos, políticos, sociales y culturales como espacios en los cuales se producen conocimientos y saberes nuevos y distintos; tal como afirma el autor; “el enfoque sociocrítico hace posible la construcción del conocimiento transdisciplinario y multifacéticamente” (p. 204). Perspectiva desde la cual, él propone un análisis crítico acerca de la producción de conocimiento científico y del saber a través de la investigación, cuyo enfoque abarca condiciones materiales, culturales y sociales que explican y dan respuestas a las problemática existentes mediante referentes teóricos y metodológicos. Criterios en los cuales se encuentra un referente importante para quienes se ocupan de la investigación en educación y tienen inquietudes acerca de lo ésta va a representar como proposición para las transformaciones que en este campo urgen y que en últimas son la razón de ser de la investigación educativa.

### **Los Conceptos**

#### **Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)**

Hoy por hoy, lo relacionado con los entornos virtuales de aprendizaje es de gran relevancia en el escenario escolar y de manera especial cuando se incorporan a procesos que hacen uso de las TIC, de las redes digitales en contextos sociales y culturales, de computadores y equipos celulares que en la actualidad son de manejo generalizado en diversas actividades y propósitos educativos. Perspectiva en que los EVA se conceptúan como “la creación de espacios virtuales de interacción social e intercambio de información y contenidos para la construcción colaborativa de aprendizajes significativos” (Mata, 2020, p. 2). Dicho de otra forma, los EVA hacen parte de las herramientas y recursos TIC que en el aula de clases son imprescindibles para el aprendizaje significativo y colaborativo. Así lo corrobora Quesada (2013) al referirlos como espacios que originan condiciones adecuadas para que el sujeto apropie nuevos conocimientos, procesos de análisis, reflexión y apropiación de destrezas propias de las TIC que brindan

a estudiantes y docentes experiencias significativas en la construcción de conocimientos con sentido y significado. Están centrados en la actividad del estudiante, en la interacción entre pares y con el docente mediante comunicación sincrónica o asincrónica en grupos de formación en línea.

### **Pensamiento Crítico**

Es una de las categorías importantes vinculadas al tema de investigación y hace referencia a:

Todo planteamiento intelectual producto de análisis, interpretaciones y problematizaciones racionales acerca de las manifestaciones de la realidad, sus fenómenos, situaciones e ideas para generar cuestionamientos, juicios y propuestas orientadas a la promoción de cambios y transformaciones en beneficio de la humanidad. (Saladino, 2012, p. 2)

En concepto anterior es relevante para ser aplicado a las acciones que se desarrollan en entornos educativos y proceso de aula que persiguen vincular a los estudiantes a estrategias didácticas que les lleve a plantearse muchas preguntas sobre su realidad. De ahí que en este caso, al ser vinculado a la comprensión de las ciencias sociales, se percibe como una opción importante e inherente a las pretensiones de la investigación en torno a la puesta en acción de situaciones que promuevan la reflexión y el razonamiento del estudiante, y con ello, el fomento de habilidades para la interpretación, la comprensión y explicación de experiencias, situaciones, datos, eventos, procedimientos y demás aspectos que se den tener en cuenta en un proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales.

### **Estrategias de Gamificación**

La gamificación nutre los procesos de formación si se aprovechan los elementos que esta ofrece, como por ejemplo a partir de estrategias innovadoras despertar la motivación de los aprendices. “Una estrategia que se ha puesto en boga y ha cobrado relevancia porque combina uso de las TIC y el factor motivacional es la gamificación” (Albornoz, 2021. p.37). La motivación que brindan estrategias como la gamificación puede representar ventajas importantes que benefician el conocimiento y facilitan la comprensión de los contenidos propuestos en pro de la enseñanza y el aprendizaje. Bohórquez (2021) considera la gamificación como una metodología innovadora que contribuye a la enseñanza, además de ser cercana a los intereses de los estudiantes pues se adapta de manera coherente a las diversas formas de aprender que posee cada persona. Por otro lado, el uso de recursos multimedia es un acercamiento

dinámico y activo a la praxis pedagógica en donde los actores principales del proceso son los estudiantes y la intención que tengan de fortalecer sus habilidades a partir de innovadoras propuestas formativas.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los contenidos tratados son de interés esencial para argumentar y dar sustento a las acciones educativas que aquí se proponen para dar una significación de compromiso con el cambio que urge en la escuela donde la investigación se desarrolla. Con ello, reivindicar la educación rural, hacer efectiva la valoración de niñas y niños que en este entorno acuden en búsqueda de una formación integral. Es tarea y competencia tanto de la escuela como del docente aportar a esta realidad haciendo uso de los nuevos postulados, concepciones, herramientas y recursos que hoy se ofrecen para la transformación teórica y práctica, no solo de la investigación en educación sino de la realidad institucional educativa.

Asegurar a niñas y niños una educación con calidad articulada al uso de las TIC, es un desafío para el docente rural que no cuenta del todo con las herramientas necesarias; es importante indagar las particularidades de su contexto, y en tal sentido, aportar con su participación a dinamizar escenarios de optimización y fortalecimiento de conocimientos y habilidades de los estudiantes acercándolos al uso y manejo de las herramientas tecnológicas. Vincular a los estudiantes y a las comunidades educativas a la actual cultura tecnológica y de la información, amplía las posibilidades de que todos y todas hagan parte activa de una sociedad que hoy se mueve y avanza en un marco de transformaciones aceleradas. La escuela rural no puede permanecer ajena a estas demandas, por lo que le corresponde replantear los procesos educativos, los métodos y los medios que usa para adaptarse a dichos cambios.

## **CONCLUSIONES**

La sociedad de hoy convoca a la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC a la educación, como respuesta a las demandas de habilidades y destrezas del sujeto para que se convierta en participante activo, crítico, reflexivo y práctico de las nuevas tecnologías, consideradas fuente principal de la comunicación, del conocimiento, de la creación de ambientes de aprendizaje fundamentados en dichas herramientas. De ahí, la importancia de investigar sobre esta temática, dado el aporte de información valiosa que puede aportar a las transformaciones que se requieren en el campo educativo. Investigar en TIC y su incorporación a la educación, permite profundizar y contextualizar cambios importantes en los procesos pedagógicos y didácticos, en las metodologías, en los procesos de

innovación y transformación educativos, en la adopción de infraestructuras y organización en general de procesos de integración de estas a la escuela. Con mayor razón en aquella que funciona en la ruralidad donde urge cerrar la brecha existente en relación con la escuela urbana en términos de alfabetización digital y de formación integral.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albornoz, W. (2021). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en estudiantes de grado sexto. Universidad de Santander UDES. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d96ed57c-6a7e-4448-8ed6-f0285ea87bf4/content>
- Araya, V., Alfaro, M. y Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. Laurus, vol. 13, N°24, pp. 76-92. Caracas, Venezuela, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Bohórquez, M. (2021). La gamificación en el fortalecimiento de la comprensión e interpretación textual de los estudiantes del grado 6° D de la Institución Etnoeducativa Nueva Colonia del Distrito de Turbo Antioquia. Universidad de Cartagena, Maestría en Recurso Digitales Aplicados a la [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14755/TGF\\_Monica%20Bohorquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14755/TGF_Monica%20Bohorquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)Educación.
- Carvajal, C. (2020). Uso de TIC para el desarrollo del pensamiento crítico de estudiantes de secundaria en el área de Ciencias Sociales. Medellín, Universidad Pontificia Bolivariana. Tesis de Maestría en Educación con Énfasis en Ambientes de Aprendizaje. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). Entornos Virtuales de Aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. ReHuSo. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. Vol. 4 N° 1, pp. 119-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de cuestión. Educación Pesqui, Sao Paulo, vol. 44, e173773, pp. 1-17. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/format=pdf>

- Cornellà, P. Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la geología. Revista Enseñanza de las Ciencias de la Tierra (28-1), pp. 5-19.  
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Cornellà, P. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. Campus Virtuales 7 (2). Universitat de Girona, España.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/175596/Art.%201.pdf?sequence=1>
- Cristancho, J. (2017). El enfoque sociocrítico: ¿Una perspectiva de investigación en vía de extinción? Red Latinoamericano de Pesquisa en Educación Química. –ReLAPEQ vol.1, Nº 1, pp. 203-221.  
[https://www.researchgate.net/publication/323478410\\_El\\_enfoque\\_sociocritico\\_una\\_perspectiva\\_de\\_investigacion\\_en\\_via\\_de\\_extincion](https://www.researchgate.net/publication/323478410_El_enfoque_sociocritico_una_perspectiva_de_investigacion_en_via_de_extincion)
- De la Hoz, V. y Amador, M. (2022). Critinet: estrategia para promover el pensamiento crítico y el buen uso de las redes sociales. Barranquilla, Colombia, Tesis de Maestría en Educación Universidad de la Costa.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9745/Critinetchallenge%20estrategia%20para%20promover%20el%20pensamiento%20cr%C3%ADtico%20y%20el%20buen%20uso%20de%20redes%20sociales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) (2018). Indicadores Básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y la comunicación TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad. Boletín Técnico.
- Flórez C., E. y Trujillo R., A. (2018). Concepciones sobre el pensamiento crítico mediado por TIC y su impacto en el proceso de enseñanza – aprendizajes en los estudiantes de Colombia. Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje, Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD Escuela Ciencias De La Educación – ECEDU, Manizales, Colombia
- Fontalvo, M. (2021). El uso del RED: pensar es la clave para promover el pensamiento crítico en estudiantes de 3° de la Escuela Normal Superior La Hacienda. Universidad de Cartagena, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.

- [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14920/TGF\\_Martha%20Fontalvo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14920/TGF_Martha%20Fontalvo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fuster G., D. (2019). Investigación cualitativa: método fenomenológico hermenéutico. Revista Propósitos y Representaciones vol. 7, N° 1, pp. 201-229. Monográfico: Avances en investigación cualitativa en educación. Lima, Perú, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n1/a10v7n1.pdf>
- Gallegos Varela, M. y Vélez Meza, E. (2020). Gamificación en técnicas de aprendizaje mediante aulas virtuales metafóricas en educación superior modalidad en línea. Maestría en Tecnología e Innovación Educativa Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.
- Guerra, P. (2020). El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua. Estudio de Caso. Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. México, D.F., McGraw Hill – Interamericana Editores S.A.
- Husserl, E. (1949). Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. México: Fondo de Cultura Económica.
- Iñurrategi R., A. (2018). Pensamiento crítico en educación primaria. Universidad del País Vasco. [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/30130/TFG\\_I%C3%B1urrategi.pdf](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/30130/TFG_I%C3%B1urrategi.pdf)
- Labrador Ruiz de la Hermosa, E. (2020). Sistemas gamificados mejorados a través de técnicas de experiencia de usuarios. Tesis doctoral, La Salle Universitat Ramón Llull, Barcelona España. [https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/668233/Tesi\\_Emiliano\\_Justo\\_Labrador.pdf](https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/668233/Tesi_Emiliano_Justo_Labrador.pdf)
- López A. G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e investigación, 22, 41-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1978133>
- López M., M.; Moreno M., E.; Uyaguari F., J. y Barrera M., M. (2022). El desarrollo del pensamiento crítico en el aula: testimonios de docentes ecuatorianos de excelencia. Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela, vol. 18, N° 15, pp. 161-180. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8391774.pdf>

- Martínez S. R.; Hernández R., N. y Del Carpio H., P. (2017). Teoría del Conocimiento e Investigación: Reflexiones sobre sus fundamentos filosóficos. *Revista Científica de Investigación Educativa de la Universidad Nacional de Educación UNAE*, N° 02, diciembre 2017, pp.51-69. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/133/104>
- Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO) (2004). FAO y UNESO emprenden campaña de educación rural en América Latina. *Noticias ONU, Mirada Global Historias Humanas*. <https://news.un.org/es/story/2004/08/1039081>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2013). Uso de TIC en educación en América Latina y el Caribe. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital (e-readiness). Instituto de Estadística de la UNESCO. <https://virtualeduca.org/documentos/centrodocumentacion/2013/219369s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2017). TIC, educación y desarrollo social en América Latina. Oficina Regional de Ciencias de la UNESCO para América Latina y el Caribe, Segunda Reunión de la Conferencia Regional sobre Desarrollo Social de América Latina y el Caribe, Montevideo, Uruguay. [https://coleccion.siaeducacion.org/sites/default/files/files/ticeducacion\\_y\\_desarrollo\\_social\\_en\\_america\\_latina\\_y\\_el\\_caribe.pdf](https://coleccion.siaeducacion.org/sites/default/files/files/ticeducacion_y_desarrollo_social_en_america_latina_y_el_caribe.pdf)
- Ortiz O., A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales y humanas*. Ediciones de la U, Bogotá, Colombia.
- Pastora A., B. y Fuentes A., A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica Uisrael*, vol. 8, N° 1, pp. 63-81. Quito Ecuador: Universidad de Israel. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n1/2631-2786-rcuisrael-8-01-00059.pdf>
- Quesada, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lengua Modernas*, N° 18, pp. 337-350. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rml/article/download/12370/11624/19806>
- Ramírez, A. (2009). La teoría del conocimiento en investigación científica: una visión actual. *Revista An Fac med* 70 (3): pp. 217-224. Lima, Perú. *Anales de la Facultad de Medicina*,

- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual. Universidad Católica del Norte*, núm. 25, septiembre-diciembre, Fundación Universitaria Católica del Norte Medellín, Colombia.
- Rodríguez, A. y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, pp. 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodríguez, M. y Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista Killkana Sociales*, Vol. 01, N° 02, pp. 7-14. Cuenca, Ecuador. Universidad Católica de Cuenca, Sede Macas. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>
- Saladino, A. (2012). *Pensamiento crítico*. México D.F. Universidad Nacional Autónoma de México. [https://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos\\_final/506trabajo.pdf](https://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/506trabajo.pdf)
- Sánchez M., J. (2018) La gamificación a través de la plataforma Smartick para mejorar el rendimiento académico en matemáticas en estudiantes de la I.E.D. Tercera Mixta de Fundación – Magdalena. Maestría en Educación, Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia.
- Tamayo A., O.; Zona, R.; Loaiza Z., Yasaldez, E. (2015). El pensamiento crítico en la educación. Algunas categorías centrales en su estudio. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (Colombia), vol. 11, núm. 2, julio/diciembre, 2015, pp. 111-133. Universidad de Caldas Manizales, Colombia. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134146842006>
- Zurita Cruz., C.; Zaldívar Colado; Sifuentes Ocequeda., A. y Valle Escobeda. R. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, vol. 25, núm. Esp. 11, 2020 Universidad del Zulia, Venezuela. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27964922003>