



El Juego Serio como Exponente Pedagógico: Innovaciones y Efectos en la Educación Superior

Manuel Francisco Acosta Trujillo

FCC - Facultad Ciencias de la Comunicación, UNIMINUTO

Maestría en Comunicación - Educación en la Cultura

Tutora Angélica María Nieto García

2024

"Que todo lo que haga sea para la gloria de Dios..."

Manuel Francisco Acosta

Resumen

Este estudio analiza una experiencia exitosa en la implementación de juego serio en el ámbito universitario desde la comunicación-educación. El análisis se centra en un juego utilizado con estudiantes de la Universidad de Antioquia, tanto de pregrado como de posgrado, cuyo propósito es enseñar a gestionar repositorios bibliográficos para optimizar los referentes teóricos en futuras investigaciones. Para evaluar el impacto de esta herramienta, se emplea un modelo cuanti-cualitativo para analizar la percepción y los resultados comunico-educativos obtenidos por los estudiantes en ambos niveles educativos.

Palabras clave: juego serio, educación superior, comunicación-educación, lúdica, pedagogía e innovación.

Abstract

This study analyzes a successful experience in the implementation of serious game in the university environment from the communication-education perspective. The analysis focuses on a game used with students at the University of Antioquia, both undergraduate and graduate, whose purpose is to teach how to manage bibliographic repositories to optimize the theoretical references in future research. To evaluate the impact of this tool, a quantitative-qualitative model is used to analyze the perception and the communicative-educational results obtained by students at both educational levels.

Key words: serious game, higher education, communication-education, ludic, pedagogy and innovation.

Contenido

Resumen	3
Presentación.....	7
1. Planteamiento del Problema.....	9
1.1 En Diálogo con el Anheló	10
1.2 En Diálogo con el Juego Serio	18
1.3 En Diálogo con la Realidad: Propuesta Social	21
2. Pregunta de Investigación	26
2.1 En Diálogo con la Interrogante: Curiosidades Abiertas	27
3. Objetivo General.....	30
3.1 Objetivos Específicos.....	31
4. Justificación	32
4.1 En Diálogo con la Intención.....	33
5. Metodología.....	36
5.1 En Diálogo con la Secuencia: Entre Aparejos.....	37
6. Antecedentes.....	39
6.1 Educando desde lo Lúdico: Sentimiento Vivo	40
6.2 Entre Paréntesis con el Juego: Al Unísono.....	41
6.3 Huellas de Investigación	46
7. Marco Conceptual.....	49
7.1 En Diálogo con las Migajas: La Lúdica	50
7.2 El Boleto de Entrada a la Universidad	52
7.3 El Engrane de Comunicación Educación	55
7.4 La Academia como Punto Específico.....	59
8. Resultados.....	61
8.1 La Observación a lo Presencial	62
8.2 El Juego está Presente en el Posgrado	75
8.3 Virtualidad y Juego Serio.....	84
8.4 Postura de las Directivas UdeA.....	93
8.5 El Profesor Gestor del Juego Serio.....	95
8.6 Resultados de las Encuestas	97
9. Conclusiones.....	124

9.1 En Diálogo con el Hallazgo	125
10. Referencias	129
11. Anexos.....	139
11.1 Autorización de Uso de Derechos de Imagen.....	140
11.2 Registro de Entrevistas.....	172

Presentación

Los juegos serios, conocidos en inglés como “*Serious Games*”, son diseñados con propósitos que van más allá del entretenimiento simple, buscando transmitir conocimientos, valores, y mejorar habilidades y competencias. Hoy en día, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel destacado en la educación y la formación, con los juegos serios desempeñando un rol crucial en estos ámbitos.

Aunque históricamente el juego se ha asociado con la infancia y la juventud, los juegos serios están demostrando su efectividad en la educación para todas las edades, añadiendo una nueva dimensión al proceso de aprendizaje. Sin embargo, para que estos juegos sean realmente efectivos, deben ir acompañados de una adecuada tutoría y dinamización que guíe el proceso educativo. Sin esta orientación, los “*Serious Games*” pueden no alcanzar plenamente sus objetivos educativos.

El presente trabajo responde si el aprovechamiento del juego serio dentro del contexto de educación superior dispone efectivamente *el disfrute del acto educativo desde la comunicación-educación*.

La investigación etnográfica cuanti-cualitativa aborda tres grupos de estudiantes: 2 de pregrado - 1 para posgrado (maestría) en las modalidades presencial, mixta y virtual de la Universidad de Antioquia. Se evidencia como la propuesta de juego serio entra en diálogo como exponente pedagógico¹ y sirve como apuesta innovadora en dos asignaturas puntuales de componente investigativo del programa de Ingeniería de Sistemas (Fundamentos de la Investigación - Metodología de Investigación). El juego serio se titula “Sagasu Benzaiten” y fue una concepción del Doctor y profesor Oscar Ortega hace 10 años, cada semestre le realiza adiciones o ajustes con el ánimo de mejorar mucho más su efecto formativo.

Esta iniciativa lúdica tiene como objeto apropiar los conceptos con relación a la indagación de los repositorios académicos en pro de tener un estado del arte, marcos teóricos o conceptuales acordes al tipo de investigación que se ejecute. En dicha dinámica, también se mejora el

¹ Me refiero al concepto “exponente pedagógico” para determinar el uso potente del juego serio fuera del encasillamiento que puede definirse como estrategia o herramienta en sí.

conocimiento en el manejo técnico de los gestores bibliográficos y repositorios de investigación para tejer de manera óptima su gestión dentro de cualquier tipo de investigación.

A continuación explorará la realidad social alrededor de la educación y el motivo por el cual se ve al juego como un exponente que suma desde la comunicación-educación a la formación de los seres humanos, las percepciones en los estudiantes al participar de esta apuesta (...), todo para convertirse en propuesta para las instituciones de formación superior, por ende, es relevante conocer los estudios realizados alrededor del tema, para entrar en diálogo no sólo con el riesgo, también con la puesta en escena y su evocación.

1. Planteamiento del Problema

“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas.”

Paulo Freire

1.1 En Diálogo con el Anhelo

1.2 En Diálogo con el Juego Serio

1.3 En Diálogo con la Realidad: Propuesta Social

1. Planteamiento del Problema

1.1 En Diálogo con el Anhelado

Aspiro a llevar a cabo una investigación que explore si los juegos serios revitalizan efectivamente el deleite por el aprendizaje desde la perspectiva de la comunicación-educación, aprovechando su potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario.

Para identificar el fenómeno en cuestión, es fundamental analizar el contexto de la enseñanza formal, implantada en la sociedad desde edades tempranas por las altas jerarquías que instauraron la visión del mundo hegemónico en la civilización moderna, las describe Gramsci (1987) y Freire (1968) en sus tantos escritos de análisis, dejando eco en otros pensadores:

La hegemonía se orienta a establecer pautas morales, sociales e intelectuales en la vida social para imponer su propia “concepción del mundo” a todos los sujetos sociales y organizaciones que integran el entramado de la sociedad civil, como si fueran los suyos propios. (...) la búsqueda del consenso se torna en el centro de las estrategias políticas independientemente de la forma de poder político que impere en el escenario social, la norma consensual no es sólo característica del capitalismo. (Miranda, 2006, p. 33).

Una postura generalizada que impulsa la pedagogía liberadora que Freire enmarca ante la crítica al desarrollo globalizado de los poderes políticos, la fe hacia la educación como proceso emancipador, transformador de la realidad para construir un mundo más justo para los grupos sociales menos favorecidos (cabén también los de cualquier índole económico) y, donde el juego serio puede tomar inercias equitativas desde la universidad.

Antes de hablar de juego serio, escudriñemos el concepto de juego como actividad natural. A medida que el niño crece, el juego se desvincula progresivamente de los procesos de aprendizaje formales, aunque nunca se desprende completamente de la esencia del ser humano. En este sentido, resulta clave examinar cómo esta desconexión se manifiesta a lo largo de la formación, desde la educación inicial hasta la educación superior.

Desde la perspectiva cultural, pretendo resaltar la importancia del juego en cualquier ámbito de la vida cotidiana, no solo como una experiencia recreativa, sino como una herramienta

y/o estrategia formativa esencial. El juego, según la teoría de Groos (1898), imprime en los animales la capacidad de supervivencia, una habilidad que perdura a lo largo de su vida: "el juego es un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, ya que contribuye al desarrollo de habilidades que preparan al niño para las actividades que realizará en su adultez" (p. 145).

Como seres humanos, cuya naturaleza animal nos impulsa a un continuo proceso de aprendizaje, surgen varias preguntas fundamentales: ¿Por qué el juego, tan presente en la educación preescolar como herramienta de aprendizaje, se va diluyendo hasta casi desaparecer en la educación superior? ¿Es posible mantener ese componente lúdico y divertido en entornos de aprendizaje dirigidos a adultos?

En la educación preescolar, el estudiante se encuentra en un entorno delimitado por paredes y techos, rodeado de otros niños y bajo la guía de un docente. El juego se convierte en un vehículo para explorar el mundo, facilitando la interacción entre compañeros, lo que a su vez refuerza valores como el compromiso, la lealtad y la amistad. La atmósfera de este entorno es de auténtica fantasía, donde estudiantes y docentes comparten la experiencia de aprendizaje como una verdadera aventura. Estudiar y aprender es, en este contexto, una actividad plena de disfrute.

Desde una edad temprana, la curiosidad y el deseo de aprender son acompañantes naturales del niño. El juego, como un acto involuntario, facilita la conexión con el entorno y con los demás. Sin embargo, al llegar a la educación primaria, esta realidad comienza a cambiar. Los juegos se reducen, tanto en frecuencia como en intensidad, y el recreo se convierte en el principal espacio de disfrute para los niños. Aun así, la infancia sigue dibujando la realidad con el pincel del juego, aunque este va perdiendo protagonismo en el entorno escolar.

Al llegar al bachillerato, el preadolescente continúa inmerso en el mismo contexto educativo. Sin embargo, la seriedad académica comienza a sofocar los impulsos creativos, y el juego es prácticamente eliminado. A pesar de que la jornada escolar rara vez incorpora actividades lúdicas, los momentos culturales que ofrece la institución limitan aún más la imaginación y los valores que solían promoverse en el aula, los cuales van desvaneciéndose gradualmente. El timbre que anuncia el recreo se convierte en un respiro crucial, un espacio donde los jóvenes fortalecen sus lazos afectivos y reviven, aunque momentáneamente, la vida imaginaria y creativa. Del mismo modo, las salidas pedagógicas despiertan la alegría de muchos, brindando oportunidades de

aprendizaje fuera de los libros y del entorno escolar formal, permitiendo a los estudiantes reconocer el valor de la exploración del mundo más allá del aula.

Al ingresar a la formación superior, el juego desaparece casi por completo. El proceso de aprendizaje, que antes era una experiencia espontánea y placentera, ahora depende de un esfuerzo conjunto entre el profesor, quien debe inspirar, y el estudiante, quien debe nutrir su deseo de aprender. Sin embargo, tanto el entorno como la dinámica educativa a menudo no fomentan los aspectos esenciales del aprendizaje continuo. La confianza entre compañeros se fortalece a través del contacto repetido y el trabajo en equipo, mientras que el descanso, fuera del aula, se convierte en un espacio para desarrollar aspectos importantes que no se abordan dentro del entorno académico. Si la institución organiza actividades de bienestar, estas reviven el contexto lúdico, promoviendo nuevamente los lazos afectivos y brindando un escape necesario, un componente valioso para los jóvenes en formación.

Al referirme a la clase en general, se observa que, cuando la enseñanza es aburrida y monótona, no se explota adecuadamente la creatividad de los estudiantes, que podría aprovecharse mucho más. El verdadero interés por participar en las sesiones no siempre es innato en los alumnos. Solo los más aplicados y atentos tienden a destacar, mientras que la clase debería ser un esfuerzo colectivo, donde todos contribuyan de manera espontánea y voluntaria al proceso de aprendizaje. Sin embargo, algunos estudiantes simplemente buscan obtener el diploma, restando valor al proceso educativo. Asisten, cumplen con lo mínimo y alcanzan los objetivos, mientras que otros recurren al fraude o dependen del apoyo del profesor, sin que el conocimiento o la interacción sean realmente importantes.

En cuanto al docente, muchas veces se extiende en su cátedra, contenido que puede ser interesante, pero no siempre logra captar la atención de sus estudiantes. El aprendizaje rara vez es desafiado, y la pasión por el tema tiende a perderse frente a la inquietud de los alumnos. Si bien el diálogo y los acuerdos dentro de la clase pueden facilitar una mayor conexión, esta relación entre docente y estudiante no es tan común. A menudo, la educación formal se percibe más como un servicio del mercado, que como una oportunidad para explorar conceptos y profundizar en el conocimiento. Esta falta de entusiasmo contrasta con el juego, donde todos participan activamente y disfrutan del proceso de aprendizaje de manera espontánea y placentera.

Es cierto que algunos estudiantes ya forjados bajo el esquema educativo retozan al compás de la estructura académica y ganan la confianza que esta genera bajo los tiempos y condiciones en su haber, prolongando una alianza con el docente donde lo que importa es sacar la asignatura, más que ganar en conocimiento o alteridad. Las tareas o dinámicas aceitan la relación entre las partes incentivando el conocimiento, donde la creatividad encuentra aristas de inserción, la práctica cultiva potencialidades que pueden evocar mejores relaciones y dominio de los temas, a fin de cuentas, es una negociación concertada y debe ser constantemente mediada, observada y evaluada.

La visión colectiva del juego evoca un acto no serio, ajeno a las asignaturas, o al ejercicio humano de mediación, así mismo lo han descrito diferentes pensadores como Yrjö Hirn (1938), Carrington Bolton (1895), Alice Gomme (1894) y tantos otros; podemos evidenciar en las frases poco advertidas del escritor Jean Girardoux como caprichosamente explica el juego, visión aceptada en su momento:

“El corredor, siendo perseguido por su competidor, persigue a una pieza de caza o a un enemigo imaginario. El hombre de los aparejos trepa a cortar frutos prehistóricos. El esgrimista se bate con el duque de Guisa o con Cyrano y el lanzador de jabalina con los medas y con los persas. En el pillapilla el niño trepa fuera del alcance del saurio. El jugador de hockey evita piedras bizantinas y el jugador de póquer se vale de la última reserva de brujería dada a los ciudadanos en traje de calle para hipnotizar y sugerir. De cada una de nuestras ocupaciones de muerte ha quedado un testimonio que es el juego: es la historia imitada de los primeros tiempos del mundo, y el deporte, que es la pantomima de las épocas difíciles de lucha, se escoge entonces especialmente para que el juego conserve su flexibilidad y fuerza primitivas” (Girardoux, 1946, p.112-113).

En el juego, los participantes se sumergen de manera casual y espontánea, interactuando con el entorno sin protocolos ni formalidades. Es una actividad de construcción de experiencias, donde los cuerpos se acercan y el sentido de la vida se define a través de acuerdos colectivos. La imaginación vuela y la aventura se convierte en parte esencial de quienes participan. Inventar y ser creativo es el lenguaje de esa ficción apasionada, en la que el mundo se reinventa constantemente. La motivación actúa como el motor del momento, y el tiempo transcurre sin ser medido. El desafío invita a compartir y aprender en conjunto para alcanzar una meta, mientras que las reglas acordadas guían las estrategias y tácticas en busca de una recompensa, en un instante en el que la realidad es

moldeada. El respeto por los demás surge de forma natural, y la simulación conjunta crea un universo compartido donde la mente se recrea y disfruta sin reservas ni barreras.

Huizinga (1938), por su parte, nos ofrece una reflexión que nos lleva a reconsiderar la realidad que habitamos desde la perspectiva del juego. Todo lo que construimos y pensamos nace de un acto lúdico: desde el lenguaje y sus reglas gramaticales, hasta el caminar por la calle con sus andenes delimitados y señales establecidas. Toda la estructura cultural puede entenderse bajo una óptica lúdica, en la que jugamos de manera colectiva dentro de las reglas sociales que hemos creado.

La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en las competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega” (...) la cultura se desarrolla en el juego y como juego. (Huizinga, 1994, p. 220).

Con esta iniciativa se busca crear condiciones para ejercer actividades de aprendizaje que reflejen el mundo real, que revivan la fantasía imaginativa del juego y exploten otros senderos de lo lúdico en pro de ampliar la creatividad-política:

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano (Jiménez, 2009, p. 220).

A lo que hace alusión el profesor e investigador colombiano Carlos Jiménez es que lo lúdico es fundamentalmente expresión simbólica y emocional del sujeto², su esencia espontánea convive con lo rutinario, con lo recíproco del compartir con el otro, una condición que no es exclusivamente del juego:

² Gran parte del trabajo de investigación de Héctor Díaz se basa en la lúdica, la información compartida proviene del texto "Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica." (2008) Aula Abierta Magisterio.

En cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos.

Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. Es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego. (Jiménez, 2009, p. 221).

Dentro del juego como acto lúdico que seguimos develando, cabe anotar que existe la trampa, un acto que lleva a cabo uno o más jugadores donde infringen las reglas estipuladas para lograr un beneficio fuera del contexto definido, existe otro tipo de actitud en esta trama: el aguafiestas, que simplemente hace parte del entorno de los jugadores, y no participa del juego, o busca condiciones para no hacer parte del mismo. El compromiso se encuentra innato en el acto de jugar, los participantes aceptan las condiciones imaginarias y viven la fantasía para hacer vivo ese momento tan enriquecedor para todos, un reto convergente que nutre y entretiene a la par del aprender.

En ese orden de ideas, el juego puede ser un potencializador de la experiencia educativa dentro y fuera del aula de clase de educación superior, revive la esencia natural que tiene el ser humano de explorar el mundo en compañía del otro para danzar en el conocimiento, con el cuerpo, por medio de acuerdos, por ende, es necesario juzgar y observar la educación superior bajo las condiciones que implica la realidad posmoderna que nos interroga, indagar los procesos que lleva ese vehículo llamado educación por medio de sus agentes que mantienen vivo el acto de aprender.

De nuevo en contexto, al referirse al juego y su pintoresca manera de entretenerse en las dinámicas humanas, es pertinente también ahondar en la percepción que deriva del concepto colectivo de verdad, porque en gran medida, la sociedad en sus configuraciones colectivas adopta y asume las estrategias pedagógicas con un sentido potente de “verdad”. En principio, porque la ciencia ha apalancado su efecto gracias a diversas investigaciones y en la práctica ha tenido éxito formando seres humanos.

De lo anterior, se puede inferir los análisis que De Miguel expone:

Un punto de vista o modo de ver, analizar e interpretar los procesos educativos que tienen los miembros de una comunidad científica y que se caracteriza por el hecho de que tanto científicos como prácticos comparten un conjunto de valores, postulados, fines, normas, lenguajes, creencias y formas de percibir y comprender los procesos educacionales. (De Miguel, 1988, p. 66).

No se puede dejar de lado el concepto de verdad por el peso que deriva en la comunidad académica, ¿Qué es verdad al momento de diseñar una estrategia pedagógica? ¿Es preferible aprovechar una metodología por encima de un cúmulo de opciones? ¿Es una verdad definitiva el creer que sólo existe una manera de aprender? ¿De enseñar tal vez? Nietzsche desgrana el concepto alejándose de los vicios que la moral puede sopesar al momento de su estrado. En 1873 se escribe “Sobre verdad y mentira en sentido extramoral”, un fragmento que interpela y critica la idea de verdad, y en bastante sumo la mentira, pero más allá de eso, del ser humano y su forma de desplegar sentido de originalidad.

¿Cómo nutrir una sociedad de verdades que avalan y disponen? ¿Cómo apalancar el sesgo de mentiras en busca de sentido que no llegan a ningún puerto? La sociedad cae en esa condición que el lenguaje configura para concebir conceptos, así plantea Nietzsche su visión, la ciencia se alza sobre las arenas movedizas de dicho origen.

Con el lenguaje se designa el mundo, con la palabra se define e interpreta, se entrega legitimidad a las cosas, al hablar del árbol: se considera dicho ser vivo robusto que se sustenta gracias al sol, el agua y la tierra. El designar cosas se convierte en el sentimiento de verdad. A lo que Nietzsche (1873) indica:

En ese instante el hombre pone sus actos como ser racional bajo el dominio de las abstracciones; ya no tolera más el ser arrastrado por las impresiones repentinas, por las intuiciones; generaliza en primer lugar todas esas impresiones en conceptos descoloridos, más fríos, para uncirlos al carro de su vida y de su acción... En el ámbito de esos esquemas es posible algo que jamás podría conseguirse bajo las primitivas impresiones intuitivas: construir un orden piramidal por castas y grados; instituir un mundo nuevo de leyes, privilegios, subordinaciones y delimitaciones, que ahora se contraponen al otro

mundo de las primitivas impresiones intuitivas como lo más firme, lo más general, lo mejor conocido y lo más humano y, por tanto, como una instancia reguladora e imperativa. (pp. 26 - 27).

La verdad es entonces un halo que acondiciona todo lo que el ser humano determina como bueno y aprovechable, el concepto pesa a diversas instancias, porque siempre busca estar a salvo de aquello que irrumpa en su contra o lógica.

Mientras que toda metáfora intuitiva es individual y no tiene otra idéntica y, por tanto, sabe siempre ponerse a salvo de toda clasificación, el gran edificio de los conceptos ostenta la rígida regularidad de un *culmbarium* romano e insufla en la lógica el rigor y la frialdad peculiares de la matemática. (Nietzsche, pp. 26 - 27).

Gracias a estas visiones y choques conceptuales con la realidad dispersa de lo que podría ser una utopía, es factible pensar que la búsqueda insaciable de verdad existe como un miedo aparente de encontrarse a salvo de la intuición, tal y como la presenta Nietzsche, siendo el ser humano también un ser de intuición y de magia, pero la pedagogía no rechaza esa idea de arriesgarse en validar nuevas propuestas que prolonguen un aprendizaje potente y asertivo para la civilización.

No obstante, para inferir en este tipo de realidad fue prudente abstraerse y evaluar desde una panorámica ajena con apoyo de estos pensadores, tal y como podría proponer Descartes (1701):

Entiendo por intuición, no el fluctuante testimonio de los sentidos, ni el juicio falaz de la imaginación incoherente, sino una concepción del puro y atento espíritu, tan fácil y distinta, que no quede en absoluto duda alguna respecto de aquello que entendemos, o lo que es lo mismo, una concepción no dudosa de la mente pura y atenta, que nace de la sola luz de la razón, y que es más simple y, por lo mismo, más segura que la misma deducción. Así cada uno puede ver por intuición que él existe, que piensa, que un triángulo tiene tres ángulos, que un globo no tiene más que una superficie, y otras verdades semejantes, que son más numerosas de lo que se cree...

Las dos vertientes tienen argumentos de peso para poner el concepto “verdad” en dilatación, eso lo considera como cierto y aceptado colectivamente, mientras esté en duda

cualquier condición o práctica, es factible el cambio, la ciencia hace su esfuerzo para no caer en precisiones únicas e inmutables, la historia nos da la razón de aquello, por lo que el juego también puede examinarse como objeto potente dentro de las estrategias pedagógicas en la educación superior, si se está aceptando en otros campos donde converge la formación de seres humanos de edades superiores, hay una apuesta para seguir socavando.

1.2 En Diálogo con el Juego Serio

Ahora bien, hablemos del concepto juego serio, Abt (1970) lo menciona por primera vez bajo el nombre en inglés “*Serious Games*” destacando el propósito educativo en juegos tradicionales (mesa y cartas) dotándoles su concepción fuera del simple entretenimiento, pueden también pensarse con un fin educativo. Explica Paredes Otero (2018) que son actualmente una categoría de videojuegos en los que el entretenimiento, característico de los juegos tradicionales, queda relegado a un segundo plano, cediendo protagonismo a una variedad de objetivos. Estos pueden ir desde la educación y el desarrollo de nuevas habilidades, hasta la transmisión de información, la promoción de valores y la sensibilización frente a problemas sociales.

Ahondemos un poco el concepto, Belén Mainer (2010) describe el videojuego:

La versión tecnológica moderna del juego tradicional. Así, estos juegos interactivos y de tendencia social presentan realidades ilusorias en forma de recreaciones virtuales, en donde los usuarios toman decisiones en tiempo real con repercusión virtual. En estos espacios virtuales paralelos (metaversos), los usuarios pasan a formar parte, de manera voluntaria, de experiencias de simulación donde se les permite participar en comunidades e iniciarse de manera recreada en diferentes mundos: aventuras, *shooters*, rol, educativos... y hasta de tipo empresarial. (p. 4).

El juego serio, como uno de tantos exponentes que incita al diálogo, a la interacción y simulación, a las normas del mismo, al andamiaje de construcción de sentidos, al ejercicio de aprender con felicidad compartida, al acercamiento de pares, a la extensión que deriva la vida cotidiana, perfila una característica bastante notable y crucial en el acto de aprender: la didáctica: Sabiendo que la didáctica *tiene como finalidad*:

Desarrollar el cómo, es decir, la manera y el método que nos permiten acceder de modo directo y extraordinario al patrimonio de los saberes. En cuanto ella es, así mismo, conocimiento, la pedagogía se propone como la forma directa de hacer posible ese cómo, así como la condición para enriquecer el contexto educativo. (Zambrano, 2006. p. 200).

Desde la didáctica que propone De la Torre hace referencia a “una disciplina reflexivo-aplicativa que se ocupa de los procesos de formación y desarrollo personal en contextos intencionadamente organizados”. (De la Torre, 1993, p. 5). Dichos ambientes que son de construcción netamente docente, donde es evocado el conocimiento mediante acuerdos, en comparación al juego serio: también instaure acuerdos, coexista compaginación aparentemente, puede ser un gran catalizador de experiencias, el ejercicio comienza realmente de parte del profesor que apuesta a nuevas estrategias didácticas.

Al realizar este proceso de reconocimiento y comparación de conceptos de didáctica se inicia el proceso de reflexión orientado a que los docentes aprendan a "dudar" de sus propios procesos y estrategias de enseñanza y a descubrir otras posibilidades para sus metodologías, desarrollar habilidades didácticas en la labor docente y en la práctica del modelo educativo. (Carvajal, 2009, p. 4).

Prolongar esa inquietud en los docentes para indagar otras propuestas de aprendizaje que exalten la atención, la creatividad, la participación, el interés de aprender en conjunto, puede prolongar efectos notables por el ejercicio del juego serio dentro de la didáctica propuesta.

Dicho aprendizaje que gana potencia con el juego serio puede ejercer crítica y en evidencia un acto consciente, el cual prolongará en los estudiantes nuevas relecturas de la realidad y la sociedad misma. “El hombre como ser inconcluso y consciente de su inconclusión y su permanente movimiento tras la búsqueda del SER MÁS.” (Freire, 1968, p. 50), fuera de las cadenas de la pedagogía bancaria³, donde hacemos memoria de una supuesta ignorancia que debe ser llenada sin falacia de parte de los profesores, es trascendental proponer nuevos modos de degustar los espacios legítimos de aprendizaje, de construcción de ciudadanía, entre esos la escuela, la universidad: allí

³ El término de pedagogía bancaria lo explica Paulo Freire como instrumento de opresión dentro de la educación, más información en su libro "Pedagogía del Oprimido" (1968).

se aloja lo relevante de re-incorporar nuevas maneras de ver y aprender el mundo, entre esas el juego serio.

Retomando el juego serio, Axelrod (2006), Bratley *et al* (1987), Shanon y Johannes (1976) ahondan el concepto con las características y comportamientos de un sistema real, lo que facilita que los jugadores se identifiquen con la realidad que están explorando. Los participantes deben afrontar desafíos, ya sea de forma individual o en grupo, utilizando sus habilidades técnicas. Todas las decisiones recaen en ellos, y en un entorno seguro, se les da la oportunidad de experimentar; Si cometen un error, se les motiva a intentarlo nuevamente. Este proceso de prueba y error es clave para un aprendiz.

En diversos ámbitos aprendemos el mundo, aunque la escuela asuma este cambio, no encamina su método al gusto, beneficio y acople de la sociedad: interactuar con los espacios desterritorializados, volver al diálogo, a la experimentación, al aprovechamiento de la oralidad como herramienta primaria de experiencia, la complicidad de la cultura oral y visual en constancia, por ende el ecosistema mediático y de las nuevas tecnologías pueden congeniar paralelamente con todo esta amalgama de saberes y nutrir los vínculos de arraigo para tomar beneficio de los mismos relejando los sentimientos, las caricias, el transpirar, la memoria, las costumbres, la naturaleza, el presente, el futuro, es decir a la comunicación, acercando sin exclusión todos los seres vivos para autoleerse críticamente, el juego puede realmente potenciar esa visión de mundo y edificar esa inquietud en los estudiantes beneficiando a los maestros.

El acceso, e interacción con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación prolongan en diversas corrientes al interior del escenario comunicativo/educativo transformaciones con dinamismo social en infinidad de nuevas formas de conocimiento y relaciones que ponen en movimiento algo parecido a una “*pedagogía perpetua*” (Huergo, 2010, p. 8).

Así lo pone en evidencia el profesor e investigador argentino sustentado gracias al pensador Peter McLaren, esta noción perpetua como multiplicidad de estructuras de percepción bajo una coevaluación de múltiples y diferentes imaginarios, creencias, expectativas y acciones más o menos colectivas. Dicha pedagogía perpetua afecta más que los aparatos tecnológicos y económicos, transforma la subjetividad y la percepción cultural que lo asume y lo produce.

Lo comunicacional/educativo sucede como modelación de subjetividades e identidades. En la cultura mediática actual, emerge un proceso de producción y modelación incesante de modos de subjetividad, cuestión que también impacta en la formación subjetiva a través de la instrumentalización del conocimiento, la separación entre conocimiento y liberación social y la valoración del conocimiento en términos de rendimiento inmediato en el mercado. (Huerdo, 2010, p. 8).

Valiéndonos del juego serio podríamos reavivar la identidad individual y colectiva, por la cercanía que incita al encuentro, al mirarnos, al escucharnos, a participar, empujar el gusto por aprender y enseñar gracias a esta característica potente, ganar confianza entre las partes, valernos de la interacción humana para ganar terreno en la resolución de conflictos, re-abrir la conciencia e interrogar no sólo la memoria, sino el presente y evocar el futuro.

1.3 En Diálogo con la Realidad: Propuesta Social

Agreguemos otras visiones por el hecho de que la escuela ha descuidado la dimensión lúdica en su condición de formadora:

El rompimiento entre escuela-comunidad-sociedad es casi total, pues el gobierno ha apostado su desarrollo a salvajes políticas neoliberales que constituyen una ofensiva global contra la vida y lo humano. En pocas palabras, se subordina todo un sistema educativo, pues somete la creatividad e imaginación de estudiantes y maestros a una lógica de competencia y de mercado. (González Paredes, 2013, p. 107).

Giramos en torno a un sistema voraz que modela nuestra condición de ciudadanos, lo que como explica la profesora Paredes, afecta la creatividad e imaginación asumiéndonos roles específicos desde las instituciones y para las instituciones.

Detrás de esta realidad asumida, la búsqueda de resistencia ve el juego serio como una de esas posibles salidas dentro del contexto que conocemos como formación, por ende las categorías para abordar esta investigación son la lúdica, la educación superior, la comunicación-educación y el juego serio; un alivio para escapar del modelamiento formativo que poco o nada considera las emociones y la lúdica en las aulas universitarias, escenarios acondicionados para encapsular el

conocimiento, ¿Dónde queda la alegría por aprender y enseñar de los actores en este espacio mágico de conocimiento? ¿La risa entre grupos dentro de las actividades? ¿El deseo por mantener la curiosidad entre tema y tema? Freire (1993) expone esta situación en la realidad en sus reflexiones: “Enseñar supone enfrentar con alegría la posibilidad de creación de nuevos conocimientos transformadores y la esperanza de construir con ellos alternativas para resistir obstáculos que se oponen a su búsqueda, a sus praxis y a la libertad de los alumnos.” (p. 24).

Estos conceptos abordan el aprendizaje con una intención sin paréntesis o instituciones que la avalen (más que eso), nociones de formación educativa que reflexionan el escenario académico orientado a la acción, en síntesis, a la praxis constante y consciente, el profesor Pere Marques (2000) sintetiza un poco la visión que se busca con estas categorías en el entramado social detrás de la educación, del cual el profesor entraría a la reflexión:

hoy en día el papel de los formadores no es tanto "enseñar" (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, como ayudar a los estudiantes a "aprender a aprender" de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible y las potentes herramientas TIC, tengan en cuenta sus características (formación centrada en el alumno) y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva-memorización de la información”. (Graells, (2000). Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación – Recuperado de <http://peremarques.net/docentes.htm>).

Si bien hemos hablado de estudiantes y ahora de docentes, los roles no solo en el aula a considerar, ¿Cómo aborda las pedagogías invisibles el tema docente? ¿Qué son? ¿Cómo se puede adherir dicho contenido o sacar provecho del mismo en esta investigación? Cristobal Cobo y John W. Moravec en su texto de Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la Educación hacen una indagación de las corrientes de formación que no se encuentran únicamente alojadas desde la escuela, una escapatoria del paradigma educativo que se gestiona en pro de las nuevas alternativas: "El aprendizaje invisible ocurre cuando lo relevante no son los límites espaciales, sino las

experiencias de construcción y reconstrucción del conocimiento independientemente del objetivo, entorno, momento o frecuencia en que ocurren." (Cobo y Moravec. 2011, p. 25).

No existen límites, las paredes del colegio, las fronteras instauradas por diversos profesores afectan a los jóvenes, allí se puede trabajar, Cobo y Moravec manifiestan que el aprendizaje invisible no es una idea, son muchas ideas convergiendo en pro de un nuevo paradigma de aprendizaje para el siglo XXI, agregan que el aprendizaje invisible se centra en cómo aprender y no qué aprender, lo que implica un cambio de estructura y operación para la creación de propuestas proactivas de enseñanza que abran un futuro con liderazgo y creatividad en sintonía con los estudiantes, el juego siendo menester de actividad libre puede ponerse en contexto desde el espacio que se le mire, las reglas pueden ser definidas por sus jugadores (docente-estudiante) donde el diálogo y la diversión no corrompan los modelos ni la cátedra sino que propongan en medio de ellas, las opciones para volar la imaginación y el deseo de aprender sean evidentes.

El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita. (Caillois. 1967, p. 34).

El juego serio puede danzar dentro y fuera de ella, con el interés de potenciar la diversión de aprender, de la interacción de los cuerpos y el conocimiento, la conciencia y la memoria. Sin ir muy lejos, la educación expandida, que propone una modalidad educativa de gran calado, incentivando al interesado en la sumatoria del aprendizaje autónomo con elementos de la enseñanza formal e informal, el uso de las nuevas tecnologías, sin duda le apuesta a un método, o experimento, para la educación desde la comunicación, una escapatoria al adiestramiento que tenemos lugar en medio del bombardeo mediático del día a día, un formateo consciente a las mecánicas neoliberales desde el pensamiento hecho praxis:

Expandir la educación no significa (o al menos no es lo más relevante) desplazarla del que desde la modernidad ha sido su "espacio natural", la escuela. Más bien, la idea es abrir vías de comunicación, entender la educación como un conflicto negociado, como un espacio político. Acepta la necesidad de conversar porque rehúye de los programas cerrados y entiende que el ecosistema necesita estrategias abiertas. (Díaz, 2009, pp. 54 - 55).

Estrategias apuntando a nuevos hitos, diversas iniciativas, donde el interesado organice su itinerario de aprendizaje a su ritmo, a sus intereses y bajo sus aptitudes, diferentes nociones en pro del aprendizaje significativo, sin esquivar el conflicto, ya que con él se foguea la resolución de los problemas en pro del beneficio mutuo, desde el espacio político, la respuesta del ser ciudadano, proactivo colectivamente, inmerso en lo social.

Desde el foco social también ubica el contexto que aborda el eduentretenimiento, sus inicios se entrecruzan con el mercadeo social, tal como lo identifica Thomas Tufte (2005), más que invitar a un comportamiento específico o comunicar algo, también busca “comprometer a las personas a participar en formular cual es la solución”⁴: no obstante, el cruzar el entretenimiento con la educación ha perfilado la cercanía con la gente, la opción de escuchar sus historias, conocer sus gustos, visibilizar sus conflictos, invitarlos a participar, arrojando notables efectos positivos en los espacios donde ha dispuesto de dichas iniciativas sociales.

El edu-entretenimiento es el proceso de diseñar e implementar deliberadamente un formulario de comunicación mediadora con el Potencial de entretener y educar a las personas, con el fin de mejorar y facilitar las diferentes etapas prosociales (comportamiento). (Bouman, 1999, p. 25).

Una recreación de estilos narrativos con potencias simbólicas desde la cultura de las telenovelas, clips musicales, historietas, teatro, videojuegos, dramas sociales, etc., todo con el sentido arraigo que trae para dichos públicos que consumen dichos contenidos.

En el eduentretenimiento como en el juego serio evidencia un espíritu recíproco, donde la conjunción de conciencia y reflexión interactúan crucialmente, el efecto de recompensa es notable, características potentes para adicionar refuerzos a la formación universitaria que tanto merece, la iniciativa coincide con esas falencias que deben ser observadas y revaloradas donde la institucionalidad jamás evidencia fallas.

Esta búsqueda apropia el contexto de juego serio como el acento dentro de la indagación docente, por su carga de resistencia y evasión de los modelos establecidos por la globalización

⁴ “*Edutainment, “It is focused on, not only communicating or promoting a particular behaviour, but also trying to engage people to participate in formulating what is the solution”* (Tufte, 2005). Traducción libre del autor.

rampante, acomoda estos conceptos la intención de diálogo e interlocución entre comunicación educación que necesita esta propuesta, la necesidad de escucha, de participación, de respeto mutuo, de visibilidad, de resolución de conflictos, de autoconfianza, en fin, infinidad de valores trascendentes para afianzar el ejercicio de enseñanza-aprendizaje que reincide en diferentes ámbitos.

Por esta realidad anteriormente presentada, este fenómeno de investigación busca escudriñar la esencia de la educación superior definida por las instituciones como el Ministerio de Educación, las universidades públicas y privadas, desde la práctica pedagógica y ver el juego serio como un potente insumo de la enseñanza en el mismo, valiéndose de sus características que prolongan el ganar habilidades y destrezas de manera más divertida los estudiantes y por supuesto de los docentes, haciendo el acto de aprendizaje más deleitante para ambos.

Una de las variables a explorar es el currículo docente y por supuesto el syllabus para entablar una lectura más profunda de esta propuesta, observar si existe la posibilidad de agregar el juego serio como esa potencia que empuje la diversión una vez más en las aulas de clase (y fuera de ella), invitar a salir de las paredes, aprovechar un poco más las pantallas y disfrutar el aprendizaje como en familia, para que el deseo de explorar y aprender se haga realmente un acto de creación.

2. Pregunta de Investigación

“En algún lugar, algo increíble está esperando ser conocido”.

Carl Sagan

2.1 En Diálogo con la Interrogante: Curiosidades Abiertas

2. Pregunta de Investigación

2.1 En Diálogo con la Interrogante: Curiosidades Abiertas

Entre inquietudes y apuestas, me propongo valerme de esta materia prima (juego-contexto educativo-cultura) para responder no solo una pregunta, sino abrir más respuestas para un campo de preguntas en pro de la sociedad:

¿Cómo valerse de la potencia del juego serio como exponente pedagógico al interior del aula de clase de tres grupos de formación superior (pregrado y posgrado) de la Universidad de Antioquia, para reforzar el acto enseñanza-aprendizaje desde la comunicación educativa?

Mi apuesta es reincorporar el juego (serio) con nuevos elementos más atractivos a los docentes y estudiantes perfilando una clase más amena, divertida, crítica, envolvente, discursiva, abierta, sociable, reflexiva, una atmósfera donde el tiempo pase desapercibido, donde la afectividad contribuya a la razón, donde no exista exclusiones, donde sea posible salir de las paredes mentales y las físicas.

La comunicación educación es la plataforma para darle vida a este proyecto, como el profesor Germán Muñoz enuncia, la mutación alrededor del mundo de la vida para los niños y jóvenes ha sido profunda y concibe nuevas maneras de resignificar lo que somos.

La denominación Comunicación - educación en la cultura hace referencia, entonces, a un 'territorio' de múltiples escalas y dimensiones en el que conviven e interactúan conflictivamente saberes, prácticas y formas de construir socialidad, juegos de sentido colectivo, proyectos e intencionalidades que buscan generar modelos de vida humana buena y digna. (Muñoz, 2016, p. 5).

Si bien la comunicación educación es un campo emergente, está buscando hacer coherente su propuesta con estrategias pedagógicas frente a esos cambios significativos en la cultura, lo cual

implica necesarias rupturas con los modelos tradicionales de educación que se entablan desde *la cultura del espectáculo*.⁵

Las pantallas y su efecto en la sociedad recrea nuevas maneras de asumir el tiempo y espacio, el profesor Muñoz hace énfasis en ese sentido, se refiere al hecho de intervenir la temporalidad y la espacialidad establecida en la educación tradicional para articularla a diversas temporalidades y espacialidades que se ponen en juego en el proceso que viven los estudiantes y que permiten formas flexibles de llevar a cabo el proceso de formación, en contexto con el juego hay coherencia por la flexibilidad que dispone este acto lúdico.

Luego de encontrar esos puntos de convergencia entre juego y comunicación educativa se debe analizar desde la pregunta de investigación el foco de los actores activos: los docentes, ya que las estrategias didácticas y el tipo de juegos a implementar como estrategia de aprendizaje debe ser examinado en conjunto con ellos y sus narrativas. Lo que deriva en otras interrogantes:

¿Qué tipo de juegos pueden servir para adecuarse al currículo pedagógico de un docente universitario en su asignatura?

¿Qué factores se deben tener en cuenta para introducir un juego dentro del proceso de aprendizaje?

¿Cómo potencializar el juego en seguimiento de los contenidos desarrollados en clase?

¿Cómo incurrir en la crítica dentro del juego para generar la conciencia de los participantes?

La población de docentes universitarios la tomaré en porción diversa, mi intención es recoger la información de cinco maestros de formación en pregrado de por lo menos cinco instituciones diferentes en Bogotá, de la misma carrera y periodo semestral para encontrar puntos de convergencia y disposiciones al respecto.

Con esta propuesta busco mejorar el ambiente educativo desde el aula y fuera de ella, a disfrutar el instante de aprender con mediación del mundo, invitar a seguir jugando, a que sigamos siendo niños grandes, realmente a la aventura de reescribir la educación.

⁵ Joan Ferrés en su libro *Televisión y Educación* (1994) hace énfasis en el concepto de cultura del espectáculo, la sociedad actual los medios de comunicación se han convertido, junto con la familia y la escuela, en uno de los principales agentes socializadores para los niños y los jóvenes.

Lo que me interesa a mí es encontrar nuevas formas de que los niños jueguen con el conocimiento, jueguen encontrando información, jueguen creando conocimiento. Lograr no sólo que crean en lo que ya es conocido, sino que sean capaces de crear conocimiento durante el proceso de experimentar con nuevas cosas. Hemos de buscar formas de fomentar la imaginación, porque si no tenemos imaginación, no es posible ser creativos. Está claro que la imaginación por sí sola no es suficiente, pero si no tienes imaginación, no puedes empezar a crear. (Seely, 2008 *The Global One Room Schoolhouse: John Seely Brown (Highlights from JSB's Keynote at DML2012)*). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fiGabUBQEnM>),

La creación de conocimiento con un sentimiento de gozo, no solo desde la infancia, sino rebasando los límites en procura de no hallarnos desde las instituciones, sino fantaseando con el aprendizaje en todas las edades.

3. Objetivo General

“En la investigación es incluso más importante el proceso que el logro mismo”.

Emilio Muñoz

3.1 Objetivos específicos

3. Objetivo General

Analizar la propuesta pedagógica de juego serio en las asignaturas de investigación de los programas de Ingeniería de sistemas e Ingeniería Industrial de la Universidad de Antioquia como exponente dentro del acto de enseñanza-aprendizaje desde la comunicación-educación.

3.1 Objetivos Específicos

- Identificar experiencias docentes en las que el juego serio se ha empleado como estrategia de enseñanza en la educación superior.
- Describir e interpretar la puesta en escena de dos asignaturas de los programas encontrados desde el ejercicio docente en clase bajo el exponente de juego serio.
- Indagar la percepción de los estudiantes en relación con las herramientas del juego serio en su proceso educativo.
- Examinar los conceptos y dinámicas edu-comunicativas en el desarrollo del juego serio implementado en clase.

4. Justificación

"Es de importancia para quien desee alcanzar una certeza en su investigación, el saber dudar a tiempo."

Aristóteles

4.1 En Diálogo con la Intención

4. Justificación

4.1 En Diálogo con la Intención

¿Por qué realizar este tipo de investigación en el contexto educativo? ¿Por qué indagar en las bondades del juego en otros escenarios? La verdad es que nuestro contexto social y cultural revela lo necesario que es replantearse para qué sirve la escuela y la academia, ¿Estamos haciendo lo correcto? ¿Será que los procesos deben transformarse, o las herramientas educativas? ¿Los métodos de enseñanza o el uso de las nuevas tecnologías si se acogen mucho más harán la diferencia? La escuela debe entrar en razón que no es la única delegada a transmitir conocimiento a la sociedad:

El problema de fondo es cómo insertar la escuela en un ecosistema comunicativo⁶, que es a la vez experiencia cultural, entorno informacional y espacio educacional difuso y descentrado. Y cómo seguir siendo en ese nuevo escenario el lugar donde el proceso de aprender guarde su encanto: a la vez rito de iniciación en los secretos del saber y desarrollo del rigor de pensar, del análisis y la crítica, sin que lo segundo implique renunciar al goce de crear. (Barbero. 1996, p. 12).

Es pertinente asumir nuevos horizontes para oxigenar el vasto espacio que conocemos como educación, ya que no radica en las instituciones necesariamente, el momento de crisis que vive la educación en las sociedades occidentales se relaciona, entre otras causas, con la excesiva rigidez de la escuela frente a un mundo cambiante; con su pérdida de importancia como única fuente de información y conocimiento con la acción socializadora de los medios de comunicación de masas en un contexto digital, con el deterioro de la figura docente y con la confusión de los valores con que llegan los alumnos a las aulas⁷, lo que implica repensar en medidas de cambio reales.

Debemos identificar cuáles son las estrategias que claramente favorezcan el desarrollo del objetivo de aprender sin tener un modelo de estudiante para una sociedad del mercado, de la

⁶ Concepto desarrollado en el libro de J.L. Rodríguez Illera (Comp.) (1988). Educación y comunicación. Paidós, Barcelona.

⁷ Desarrollo de la reflexión respecto a la crisis educativa en la educación occidental: Tedesco. J. (1997). El nuevo pacto educativo. Anaya-Alauda: Madrid.

institución para la institución, el estándar de ciudadano ideal, no todos los estudiantes siguen un ritmo o intereses comunes de aprendizaje, no todos tienen las mismas capacidades, deseos, habilidades o distinciones. Para el sociólogo norteamericano Neil Postman el proceso de enseñar y aprender:

Es algo muy simple cuando tanto el alumno como el maestro comparten una buena razón para hacerlo. Pero el verdadero problema consiste en que el profesorado carece del tiempo, del aliciente o del ingenio necesarios para propiciarlo; y que el alumno está demasiado desmoralizado, aburrido o distraído, como para dedicar la suficiente atención que se requiere de él. (Postman, 1999, p. 177).

A eso voy, la falta de atención o interés pueden ser elementos sustantivos detrás de lo que nos interesa, ¿Qué efectivo es todo el tiempo de aprendizaje y método utilizado dentro de la formación moderna? Puede que todo se reduzca a una legitimidad institucional: un cartón que perfila la persona a un futuro demarcado para un fin determinado (Las oportunidades apremian, o tal vez las influencias apremian por encima de las virtudes del estudiante).

Refiriéndonos al juego, sabiendo que incita al encuentro, posibilita a las relaciones humanas sin ataduras, sin prejuicios, un nicho para catalizar los conflictos, para el descubrimiento en compañía:

El juego es catártico y posibilita aprendizajes de fuerte significación. Es un recurso creador que permite al que juega una evasión saludable de la realidad cotidiana permitiéndole dar salida a su mundo imaginario. De esta manera, y a lo largo del proceso, el individuo reelabora de forma placentera sus conflictos internos, y los expulsa fuera de la psique. El ambiente de distracción que propicia el juego hace que se aflojen las defensas psicológicas y que el jugador se permita en el campo lúdico acciones que en su vida tiene vedadas, ya sea por otros o por sí mismo. Se adquieren así por medio del juego nuevos esquemas de aprendizaje. El juego ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración. (Bernabeu, N y Goldstein, A. 2010, p. 52).

La transformación social no es algo que suceda de la noche a la mañana, es necesario un proceso consciente y emancipador, del que nos habla Freire para entrar en razón, de hecho,

colectivamente la escuela y la academia pueden servir de espacios para ello, para encarar la crisis social anteriormente puesta en escena, es la apuesta de la comunicación educación, re-existir:

Re-existir significa, en términos muy generales, volver a existir, pero diferente, a partir de la irrupción y el encuentro con la alteridad; esto significa configurar y vivenciar nuevas tramas de sentido, otras concepciones y prácticas de tiempo y espacio, de corporalidad. (Muñoz. 2016, p. 97).

Debido a eso, es relevante llevar a cabo esta investigación, por la realidad que la discrepa, por el riesgo que merece y la potencia que evoca al aporte social-cultural-educativo en el ser humano.

5. Metodología

“Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa.”

Mahatma Gandhi

5.1 En Diálogo con la Secuencia: Entre Aparejos

5. Metodología

5.1 En Diálogo con la Secuencia: Entre Aparejos

Se abordó esta investigación etnográfica desde una propuesta cuanti-cualitativa, desde la interpretación y la creación de una idea de carácter colectivo donde el juego serio es diseñado y adecuado al contexto enseñanza-aprendizaje desde el escenario de la academia universitaria; la participación docente y el estudiante es relevante en el hecho, considerando que las características del acto lúdico se encuentran inmersas según la asignatura y el criterio del currículo.

En principio, se hizo una observación del juego serio Sagasu Benzaiten como exponente de enseñanza realizado por el profesor y doctor Oscar Ortega a tres grupos de jóvenes universitarios de diferentes modalidades, semestres y programas de la Facultad de ingeniería de la Universidad de Antioquia – Medellín.

El primer grupo es de pregrado puntualmente del programa Ingeniería de sistemas, consta de 13 estudiantes para la asignatura Fundamentos de la investigación en modalidad presencial (semestres 7 y 8).

El segundo grupo es de posgrado, estudiantes del programa de Ingeniería de sistemas e ingeniería industrial para la maestría en ingeniería lo compone, consta de 10 jóvenes para la asignatura Metodología de la investigación en modalidad mixta (Primer semestre).

El tercer grupo es de pregrado del programa Ingeniería de sistemas, está compuesto por 25 estudiantes para la asignatura Fundamentos de la investigación en modalidad virtual (semestres 7 y 8).

La observación de estos tres grupos identifica las nociones o evidencias de juego al interior de sus ejercicios conductuales durante su ejecución pedagógica: dos semanas de interacción, adicional a ello, son entrevistados algunos estudiantes de los tres grupos, el profesor Ortega y parte del equipo directivo pedagógico de la universidad, donde se examina a fondo la concepción, vivencia del juego serio, la comunicación en términos generales, su inmersión en el currículo docente, el uso de inteligencia artificial y la consecución del mismo.

Cabe agregar que en esta observación de los tres grupos de análisis se identifica y se hace un seguimiento juicioso a todos los canales utilizados en las asignaturas, los grupos de WhatsApp, el aula virtual de Google Classroom, el gestor bibliográfico Zotero donde los grupos suben sus avances de indagación y el aula presencial (para el caso del grupo en modalidad presencial).

Para medir esta dinámica lúdica las entrevistas se realizaron durante el desarrollo de la clase en los tres grupos puntualmente, al culminar el juego se solicitó a los estudiantes la ejecución de una encuesta⁸, la cual interroga en las siguientes categorías: disfrute, absorción, pensamiento creativo, activación, ausencia de afectación negativa y dominio. Todo con el objeto de conocer la minucia la percepción general de la experiencia en clase con el juego serio Sagasu Benzaiten.

Registrar efectos y respuestas desde diferentes actores igualmente antes, durante y después del ejercicio educativo, la puesta en escena y los resultados evocados de la estrategia bajo el agregado juego.

Comparación de los resultados completos y la realidad que se conoce dentro de un contexto de clase sin la estrategia construida dentro del proceso investigativo.

⁸ Dicho instrumento es tomado de la investigación Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2022). Gameful Experience in Gamification: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Journal of Interactive Marketing*, 43(1), 98-115.

6. Antecedentes

“Por primera vez en la historia de la humanidad estamos educando para lo desconocido, para vivir en una sociedad que no sabemos cómo será”

Neil Postman

6.1 Educando desde lo Lúdico: Sentimiento Vivo

6.2 Entre Paréntesis con el Juego: al Unísono

6.3 Huellas de Investigación

6. Antecedentes

6.1 Educando desde lo Lúdico: Sentimiento Vivo

La educación, no solo es un concepto, es el ejercicio de apropiación de lo que somos como seres humanos al conocer (nos) y reconocer (nos) en medio de la humanidad que albergamos, donde evocamos la esencia del pasado, presente y futuro; allí, nos comunicamos y nos compartimos más como humanidad. ¿Tras esta estela de sensibilidad compartida, cuál sería el punto de partida del estudio de la educación en sí, donde el juego gana prestigio y se vuelve potencializador en dicha evocación humana?

Indagando desde la historia, repasando la brillantez de los filósofos que agregaron en la pedagogía los elementos suficientes para que el discurso fuera mejor praxis frente a la consecución de seres humanos, allí en la Europa del siglo XVIII, el romanticismo y la revolución francesa engalanaron mentes como Johan Friedrich Herbert, (1776-1841) su propósito: enaltecer la moralidad como el mayor y más absoluto propósito de la educación, una postura que buscaba resaltar un elemento en la educación a diferencia de otros pensadores. La postura de Kant acerca del idealismo trascendental de la educación le entregaba los rasgos a esta disciplina para ser pensada la pedagogía como verdadera ciencia.

En compañía de esas posiciones y diversos discursos como Johan Gottfried Hegel (1744-1803) el cual discute la dialítica de la formación, él parte de la alternancia rítmica entre actividad y exhaustiva, resistencia y donación, como él la veía en todos los seres vivos no humanos la tarea de formar, como “concentración y punto central de la creación” (Böhm, 2010, p.63).

El agenciamiento de la pedagogía se discutía con rigurosidad en pro del bien de la sociedad, para esa época el poeta, filósofo y pedagogo alemán Friedrich Schiller (1759-1805) y el pedagogo Friedrich Fröbel (1782-1852) encontraron en común dentro de sus discusiones sobre dialéctica y formación humana al juego en sus cajones de pensamiento, su objeto era ludificar la pedagogía, en el caso de Schiller la manera de que el hombre no fuera salvaje, por ende, debía unificar tres

pulsiones: la pulsión formal que busca unidad consigo misma y autoafirmación, la pulsión material, que busca vuelta a cambio y diversidad que logran el hombre posible unificadas a una tercera pulsión: la pulsión lúdica de abordaje estético y pedagógicamente central.

Fröbel desde su punto de vista va un poco más allá desde el contexto pedagógico del niño, el juego infantil no es un juego, es mucho más serio y tiene significado profundo, porque es, para él [niño], “tanto el modelo como la copia de la totalidad de la vida humana”, que genera “alegría, libertad, satisfacción, calma dentro y fuera de sí, paz con el mundo” (Fröbel, 1826, p. 30). Por ende, Fröbel es reconocido como el padre de la educación escolar, el concepto de jardín de infancia también se le atribuye a él, en contexto un gran pensador que agregó ese matiz de juego que merecía la educación.

6.2 Entre Paréntesis con el Juego: Al Unísono

Cuando nacemos nuestros impulsos de abstraer el mundo se llevan a cabo, la noción de aprender es innata en nosotros, la curiosidad inhibe nuestro fantasear, en medio de tal instauración con la realidad jugamos, “y esa actividad libre y espontánea nos acompaña en el crecimiento, toma variaciones según nuestro modo de leer el mundo, por ende, lo jugamos”. (Huizinga, 1938, p.21).

En consonancia con esta realidad el juego nos acompaña el resto de la vida, salvo que perfilamos el juego y lo vamos relegando de la naturalidad que nos insta, el llamado invisible a la adultez solo desplaza al juego y lo renombra como una actividad para entretenimiento o distracción fugaz, nada que considere un ejercicio constante de vinculación con el entorno que nos sigue modelando.

Luego de ojear dicha noción y permear la propuesta que realizamos respecto a la necesaria incorporación del juego en todos los ámbitos de la vida, y estando ella inmersa allí, tal como lo formula Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" (1938), se postula mucho más allá de la concepción psicológica o biológica derivada del siglo XVIII proveniente de los pensadores Herbert Spencer, 1855 y Karl Groos, 1899; la postura del historiador y filósofo holandés deriva en jugar pensando y hacer jugando, básicamente concebir cultura para el descubrimiento y superación de la civilización desde el ámbito lúdico:

Lo que antes fue juego mudo ahora cobra ahora forma poética. En la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación del hombre en el cosmos su expresión primera, máxima y sagrada. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario. (Huizinga, 1938, p. 33).

Luego de analizar a Huizinga, el antropólogo francés Roger Caillois hizo un complemento a sus aportes, donde constituye la clasificación de los juegos en cuatro grandes bloques: “competencia (Agón), el azar (Alea), el simulacro (Mimicry) o el vértigo (Ilinx)” (Caillois, 1967, p. 79). El pensador manifiesta que las actitudes alrededor de estas categorías pueden estar mezcladas, direcciona una panorámica mayor de la que se tenía en su momento del juego y su vigor social.

El filósofo inglés Herbert Spencer (1820-1903) manifestaba en su teoría que el juego es un comportamiento natural equivalente a la expresión de exceso de energía acumulativa, en efecto, este desarrollo proporciona tiempo de diversión de ocio a los niños, preparándolos para realizar tareas creativas superiores más adelante.

Por su parte el psicólogo alemán Karl Groos (1861-1943) consideró que los juegos sirven para adiestrar a los niños, el juego los prepara para el futuro de la adultez, en su práctica “jugando” se halla el verdadero desarrollo de las capacidades básicas para enfrentar su vida en el futuro. Estas dos posturas fueron las concepciones innatas de la filosofía en sus inicios biológicos de comprensión (...)

La teoría del juego del ruso Lev Semiónovich Vigotsky (1896-1934) es de corte constructivista, diferenciándose considerablemente de Huizinga, ya que su posición se encuentra en los albores de la atención y la memoria voluntaria, catapultado por la observación seria del mismo, con su libro (1978) “Pensamiento y lenguaje”, donde manifiesta que el juego es el producto de una interacción humana, que desarrolla la psicología en los planos social, individual y la interiorización del mismo, a fin de recompensar con cooperación, que fomenta la motivación, el compañerismo y la diversidad: notables componentes de la elaboración del lenguaje como vía de la comunicación.

Jean Piaget, por su lado en 1973 con su libro "La formación del símbolo en el niño" deja sentada la estructura del juego ya sea por símbolos, ejercicios o reglas desde la edad temprana, existe una asimilación del mundo y lo real por medio de esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan: repetición activa que se consolida en acciones como chupar, agarrar, sacudir, etcétera.⁹

El Padre del psicoanálisis, el médico neurólogo austriaco Sigmund Freud (1979) también dejó su posición del juego, definiéndolo como un lenguaje del inconsciente, la verdadera vía de comunicación oculta e instintiva para explicar todos los procesos conscientes, un paralelo inmerso de ambos bandos siempre conectados.

Siguiendo la misma línea del psicoanálisis, el pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés Donald Woods Winnicott (1896-1971) manifestaba que a la hora de elegir y disponer un juego era producto del apego a ciertas figuras u objetos de proyección íntima por el niño, la carga emocional permite representaciones mentales de la fuerza para considerar el juego un acto constante y potente.

El profesor neozelandés Brian Sutton-Smith (1924-2015) manifiesta que el juego es tan paradójico y difícil de definir por la ambigüedad del aprendizaje que carga, lo mismo que la naturaleza humana que conlleva el juego, el ser y la posibilidad de no ser; agrega que es complicado dar con la comprensión del fenómeno lúdico por el exceso de teorías psicológicas alrededor de su naturaleza y función, estudió toda su vida diferentes ámbitos del juego y el acto de jugar.¹⁰

Si bien estos aportes son de carácter psicológico, imprimen la conexión vital del aprendizaje significativo con la actividad lúdica, el usufructo es aprovechado fielmente por la didáctica en edades tempranas. Desde España ciertamente ha abordado el tema con juicio, en la década del 80 Ursula Coburn Staeger, se aventura con el libro (1980) "Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre-escolar". Un análisis muy sensato del ejercicio del juego

⁹ Gran parte del trabajo de Piaget se centra en estudiar la psicología infantil (1973).

¹⁰ El profesor Sutton-Smith dejó consignar de dichas investigaciones en el libro *The game design reader: a rules of play anthology* 2006. MIT.

para explorar y descubrir el mundo, para luego dominarlo. Cabe anotar que ella sigue creando bibliografía desde entonces relacionada con el tema.

La trascendencia del juego fue tomada por diferentes pedagogos y filósofos para enmarcar la relevancia del juego en el discurso de la escuela, aunque su contingencia sigue acomodada a las edades tempranas.

Detrás del discurso de la pedagoga e investigadora argentina Hilda Cañeque, se habla bastante de creatividad, en su libro (1991) "Juego y vida" relaciona con vigor este concepto con el juego, ubica al niño y al adulto como exponentes del acto creador gracias a la función que el juego posibilita: la libertad y que, al liberar antiguas y nuevas angustias, provoca una auténtica catarsis.

El español Carlos Aller Martínez con su texto (1991) "Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos", trabaja el tema lúdico en el aula de clase, resalta el lenguaje y su actividad psicomotriz donde se trabajan áreas simultaneas, tales como expresión lingüística, dinámica y plástica.

En un contexto más cercano (Latinoamérica) tenemos investigadores como José Manuel Bautista-Vallejo de la Universidad de Huelga, Paraguay (2002) "El Juego Didáctico como estrategia de atención a la diversidad", dicha investigación se enfoca ciertamente en la atención de los niños de preescolar tomando como base el uso didáctico del juego, dotando a Suramérica de más concepciones de esa cercanía lúdico-educativa.

Desde Buenos Aires (Argentina) Patricia M. Sarlé, (2006), hace un análisis muy profundo de la constancia del uso del juego de parte de los docentes en los contenidos departidos a los niños de preescolar, "Enseñar el juego y jugar la enseñanza" una apuesta para seguir pensando el juego en la escuela y hacer un seguimiento serio de la didáctica lúdica.

De la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Caracas (Venezuela) se encuentra un artículo de Paula Chacón, (2007) "El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?" que busca apoyar desde la labor docente la creación de juegos que estriben el ejercicio didáctico en clase.

El prolongado avance de la materia ha permitido hacer uso del juego en otras asignaturas, de la Universidad Politécnica de Madrid Adela Salvador en el 2012 realiza el artículo "El juego

como recurso didáctico en el aula de matemáticas" donde ejecuta un análisis de algunos juegos que puede utilizar en su clase para reforzar el aprendizaje significativo.

En un contexto académico mi rastreo logró hallar un trabajo en la Universidad de los Andes realizado en el 2007 por Carmen Minerva Torres y María Electra Torres Perdomo, cuya investigación se titula: "El Juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula", la investigación se desarrolló en el aula de clase bajo una forma de proponer el juego como estrategia a través de microclases de aprendizaje a niños de preescolar, adicional, examina la medida que se merece jugar como método de aprendizaje en el escenario infantil.

De esta misma alma mater (Universidad de los Andes) también encontré el artículo (1998) "Juegos multiplayer: Juegos colaborativos para la educación" realizado por Patricia Mendoza Barros y Álvaro Galvis Panqueva, el juego en su espacio digital también es abordado y dispuesto dentro del espacio educativo:

Este documento examina el juego, tanto tradicional como el juego de computador, como herramienta en la educación. Se presenta una taxonomía de los juegos tradicionales y los juegos de computador que son usados actualmente. En particular se introduce un nuevo tipo, juegos multiplayer que ofrecen otra iniciativa para el aprendizaje colaborativo. (Mendoza y Galvis. 1998, p. 1).

Hallé también un trabajo para pregrado de Uniminuto en licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana (2010), los estudiantes son Lourdes Liliana Beltrán Lozano, Doris Emilce Quintana Castillo y Diana Marcela Ricaurte Quiroga, el trabajo cuyo título es: "El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de lengua castellana". La investigación hace una propuesta muy bien organizada de los juegos que se acoplan al contexto que buscan departir en la educación primaria con el uso del juego.

Adicional a los autores referenciados, los docentes Natalia Bernabeu y Andy Goldstein recrean una propuesta pedagógica llamada "Quadraquinta" explicada en el libro (2010) "Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica", basados en su experiencia docente desde el año 1975 con la práctica del juego en su práctica pedagógica, lo cual explican la fuerte relación entre el juego, la creatividad y el aprendizaje; comprenden varias aristas presentadas en la investigación, así mismo revelan otros ejemplos de incorporación lúdica al

interior del escenario enseñanza-aprendizaje, hasta el momento es el libro que contiene más nociones acorde a la propuesta que invito a recrear.

Luego de leer estas propuestas académicas y de gran peso investigativo, me incorporo en la realidad notable que el juego como estrategia de aprendizaje si es abordada e investigada con mucho ahínco, no obstante, llega hasta el contexto infantil, salvo la propuesta de Bernabeu y Goldstein (2010) que piensan el juego, la creatividad y el aprendizaje en todas las edades, la experiencia se ve reflejada y hecha praxis constante, refiriéndome en las otras propuestas, su aventura se divisa en lejanía desde que el bachillerato indaga los saberes de los preadolescentes, la competitividad absorbe la esencia de lo que es el acto lúdico para los chicos, y con lentes de no seriedad se desplaza el jugar; algunas asignaturas revalidan disparates presentables con el juego como las danzas y educación física, más el juego se sigue viendo como el espaldar de entretenimiento y distracción de lo que se encuentra en ambiente serio.

Fuera de Bernabeu y Goldstein el juego no es analizado con esa distinción que contempla no solo en el aula de la escuela infantil, sino en los ejercicios derivados de la vida humana, el ejercicio de enseñanza-aprendizaje en todas las edades, por ende, es necesario contemplarla para esa observación en otros entornos educativos y de la vida misma.

Considero relevante reflexionar y departir dentro de la apuesta que hago de la incorporación del juego en el contexto educativo universitario, más no se ha abordado en lo que llevo de mi rastreo e indagación sujeta. Por eso mismo, la apuesta contempla nuevos elementos que aportarle al mundo académico y de la ludología.

6.3 Huellas de Investigación

Existe una estela de investigaciones que han tomado con lupa el concepto de juego serio para escudriñarlo en el contexto universitario, cada uno con una síntesis distinta. El constructivismo y sus novedades en materia educativa son de fondo el matiz que pincela las siguientes indagaciones académicas, demostrando que el objetivo del aprendizaje busca proporcionar múltiples perspectivas de la realidad para que el individuo construya su propia visión del entorno (Jonassen, 1991, 1994). De esta manera, los individuos son considerados como parte activa del aprendizaje, ya que, en el proceso de alojamiento y asimilación de la información,

resultan vitales la experiencia directa, las equivocaciones y la búsqueda de soluciones (Hernández, 2008).

Joan Morales (2013) realiza la investigación titulada El diseño de *serious games*: una experiencia pedagógica en el ámbito de los estudios de grado de diseño, en este caso puntualmente no se aprovecha el juego serio como estrategia o herramienta, se aprovecha como una experiencia pedagógica (taller de *serious games*) que ejecuten unos estudiantes del programa de Diseño de la *Universitat de Barcelona*. Las conclusiones son bastante positivas, el equipo de estudiantes logró diseñar juegos serios con el componente de transversalidad esperado, un excelente trabajo de interacción y reglas que ofrecen objetivos pedagógicos claros, un conjunto fluido de narrativa y enganche eficaz coherente.

En todos estos casos, nuestra percepción de los resultados apunta a que, en general, los alumnos respondieron positivamente ante la opción de conectar su trabajo proyectual con una agenda educativa o discursiva que consideren una aportación para la sociedad, poniendo así en valor la función social del diseño. (...) Todo ello nos lleva a pensar que el ejercicio de diseñar *serious games* educativos o de discurso social puede ser una buena forma de ensayar en el aula una aproximación transversal al diseño, orientada a resaltar su rol como factor de innovación en la actual sociedad del conocimiento, y la función social de esta disciplina. (Morales, 2013 p. 114).

Ana Cristina Urquidi y Carmen Tamarit (2015) tienen la inquietud respecto a la efectividad y alcance de objetivos definidos en una clase universitaria de la mano del juego serio, en su investigación titulada “Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica” implementan simulaciones de gestión desarrolladas por el *Massachusetts Institute of Technology*, en una asignatura de la *Facultat d’Economía de la Universitat de València*, en el periodo académico 2014-2015. Usan cuestionarios para recolectar las opiniones que expresa los estudiantes sobre dicha metodología. La conclusión indica que la herramienta funciona en los alumnos logrando la concentración y motivación suficiente para alcanzar los objetivos de la clase.

En Costa Rica, Juan Carlos Sandí y Cecilia Sanz (2020), adelantaron la investigación de nombre Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado, revisaron y compararon bibliografía de las principales características de una serie de juegos serios. En conclusión, los juegos serios, además de ofrecer innovación e interactividad,

fomentan la investigación, resultando de gran utilidad para fortalecer el desarrollo de competencias digitales en los docentes de diversas disciplinas.

Los investigadores Ricardo Gómez y Ana María Suárez (2020) de la Universidad de Antioquia en Colombia realizaron una revisión sistemática de literatura y hallaron metodologías para el diseño de juegos serios educativos, pero sin estudios que aborden las consideraciones pedagógicas y prácticas en educación superior. Resaltan la necesidad de reunir evidencias sobre el impacto de estos juegos en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Concluyen que factores como los usuarios finales, el tipo de institución, las características de los docentes y estudiantes influyen en los enfoques de diseño de juegos serios.

En la Universidad de Luebeck, Alemania, los investigadores Lea Brandl y Andreas Schrader (2024) adelantaron la investigación titulada *Serious Games in Higher Education in the Transforming Process to Education 4.0—Systematized Review*, abordan la cuestión de cómo la transformación hacia la Educación 4.0 influye en la forma en que se diseñan y utilizan los *Serious Games* en el contexto de la educación superior. Los resultados muestran diferentes concepciones de los *Serious Games*, con la estructura adaptada a menudo a los contenidos de aprendizaje y no a los estudiantes. En términos de implementación técnica, los Juegos Serios son en su mayoría aplicaciones web o de escritorio en lugar de nuevas tecnologías como la RV (Realidad virtual). Como resultado, parecen necesarios nuevos conceptos para adaptar los *Serious Games* a la Educación 4.0.

Un pequeño puñado de investigaciones para indagar la cáscara de aquello que visualiza este análisis de los juegos serios, el avistamiento enfocado puntualmente en educación superior, porque ya existe un caudal elevado de investigaciones de juegos serios con el componente de educación primaria, secundaria, y por supuesto educación continua, también mucha articulación de la gamificación con el juego serio desde innumerables ópticas para enaltecer el provechoso trabajo de tantos equipos investigativos de diversas partes del mundo.

Entender que el concepto de juego serio abarca el interés no sólo en la región, sino que escudriña el deseo de indagarse en otras partes del mundo, repiensa el trasfondo y el alcance que realmente ha logrado y sigue impulsando no sólo en la teoría, sino en la praxis desde diversos puntos de vista.

7. Marco Conceptual

“Si no conozco una cosa, la investigaré.”

Louis Pasteur

7.1 En Diálogo con las Migajas: La Lúdica

7.2 El Boleto de Entrada a la Universidad

7.3 El Engrane de Comunicación Educación

7.4 La Academia como Punto Específico

7. Marco Conceptual

7.1 En Diálogo con las Migajas: La Lúdica

Las categorías de análisis que cimentan esta investigación se sitúan en un punto de total intersección, primeramente, la lúdica que extrae la noción más particular del ser humano que se hace desde lo cotidiano, como indica Jiménez: (1998) se halla desde la búsqueda del sentido de la vida y la creatividad humana abarca todo tipo de dimensiones inherentes al desarrollo humano: lo psíquico, social, cultural y biológico.

Esta creatividad que va acompañada de diversión es concebida fuera de la individualidad, allí donde se reinterpreta la visión del mundo: en el otro, en la experiencia con toda la carga de matices que la nutren en cualquier sentido, en este contexto espontáneo sale a flote para vivir y manifestarse.

La lúdica abre un sendero hacia un aprendizaje que husmea la alegría de conocer y de experimentar cotidianamente, fuera de ataduras y desde la imaginación para articular el mundo como el mismo referente de la realidad y conceptos insignia que aparecen gracias a la crianza y el compartir con el otro, donde se va pincelando la identidad. Posada (2014) enfatiza en esta conexión de la lúdica hacia el mundo laboral que se instaura en la educación superior.

Lo lúdico está inserto en la complejidad de la vida y de su expresión: la naturaleza, con toda su incertidumbre. Por tanto, lo lúdico ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica. En el adulto puede hacerlo más grato y facilitar el aprendizaje de competencias laborales y de buscar conocimientos de interés propios donde pueda reflexionar sobre sus inquietudes y al mismo tiempo soslayar el mundo del trabajo. (2014, p. 28).

Adicional a lo anterior, es necesario despejar otra realidad hegemónica: de fondo, la lúdica se pone en duda por su carga emocional, porque se considera que la risa difiere de una postura de conocimiento, es una oposición que se sitúa de forma inconsciente en muchas mentes que gestionan todo tipo de virtudes para la academia: nublados por diferentes nubarrones que

enceguecen los lentes de la innovación. No obstante, es importante denotar que a pesar de lo nutrido y relevante que parezca, sigue siendo un entorno en bastantes ocasiones hostil y aburrido.

La escuela tradicional es un espacio atravesado por el tedio del aburrimiento, lo que repercute en la falta de creatividad de los sujetos que salen de ella. La escuela no está en capacidad de llenar las expectativas e intereses del contexto lúdico de la nueva cultura.

Es necesario rescatar el espacio creativo humano, a través del juego como experiencia cultural, debido a que se encuentra gravemente amenazado por la actual sociedad de consumo que ha fragmentado su producción y su uso, en un mercado para el ocio y en un mercado diferente para la escuela.

Resulta evidente que en la vida cotidiana los juegos y juguetes son absorbidos y recontextualizados por el ocio mientras que en la escuela son proscritos, ignorados o recuperados desde una visión normativa, que impide ver la naturaleza misma del juego con todas sus grandes posibilidades; para enriquecer el campo perceptual activo, desarrollar la imaginación, la memoria activa, la creatividad, los sueños y alentar manifestaciones de socialización. (Jiménez, 1994, p. 90).

La lúdica emprende esa dimensión intacta del crecimiento constante gracias al inmutable indagar no solo del mundo, también de las apuestas en colectivo, de las imaginaciones y socavamientos que implican la reconcepción del mundo, ya sea desde la fantasía o de otros tipos de saberes individuales, tal práctica puede ser más que potencia para abordar en el universo formal de la educación.

La lúdica se encuentra en el juego, pero también en la metáfora-sueño, cuento, relato, poesía; se encuentra en el uso de la imagen, del símbolo. Permite entrar en sinergia con la experiencia y el conocimiento. De esta forma, la lúdica a partir de la experiencia, pensamiento, sentimiento elabora una serie de representaciones signálicas y simbólicas que lógicamente se encuentran relacionadas con el pensamiento, el conocimiento y la comunicación humana. (Posada, 2014 p. 29).

Esta categoría sirve como el primer peldaño que analiza el resto de los conceptos que convergen con el juego y la pedagogía misma, todo para empalmar con la noción de comunicación educación requerida en esta investigación.

7.2 El Boleto de Entrada a la Universidad

La conexión de categorías mantiene su hilo pasando de lo lúdico al juego, sin embargo, es necesario saltar del universo del juego al escenario del “juego serio”, único y sostenido en esa atmósfera que mantiene la carga mágica, emocional y vivencial del juego, pero con esa connotación “seria” que le imprime rigor desde el sendero rígido e inamovible que permea la educación superior, obviamente desde la faceta hegemónica que le ha consignado la cultura de occidente.

Este segundo término (serio) le brinda el peso merecido en todo su esplendor para acceder al ámbito universitario, porque el juego como tal, sólo es admitido como deporte o si viene con aires recreativos en el escenario de bienestar universitario; el juego en sí, todavía se contempla como algo infantil o banal, sin rigor profesional para dedicar tiempo importante, es en esencia un paradigma que es preferible apartar del escenario universitario.

Beatriz Marcano (2011) indica que el juego serio como videojuego relega la diversión a un segundo plano, lo principal es lograr los objetivos definidos ante una situación problema, o alcanzar unas instrucciones que evocarán a nuevas situaciones de aprendizaje.

Esta incorporación de las dinámicas de juego estimula la activación de mecanismos “naturales” que favorecen la adquisición de destrezas y habilidades que permitirán realizar con éxito las tareas en el juego y por tanto de aprender. (p. 140).

¿Esto qué implica? Que la diversión no se elimina, hace parte intrínseca del proceso formativo, las implicaciones del conjunto de elementos que contribuye el juego serio prolongan el mismo objetivo que se indaga con cualquier otro método pedagógico, aprovecha la naturaleza que concibe el juego con toda la carga comunicativa que ofrece, con toda la esencia de interlocución y cercanía que invita la asociación para lograr hitos, desde las reglas, las pausas e iniciativas que contempla.

El ambiente desde el niño al adolescente es por naturaleza de carácter lúdico, lleno de grandes posibilidades no sólo en el espacio motriz, sino cognitivo y actitudinal. En este periodo se evidencian complejas formas de percepción y de acción de pensamiento visual

y figurativo donde el lenguaje, el juego y la creatividad se fusionan para generar procesos de producción y no de reproducción como sucede en la escuela tradicional.

El espacio de la producción creativa debe trascender los espacios cronológicos, pues el juego como experiencia cultural no solo es apto para el niño o el adolescente, sino para el futuro adulto, trabajador, médico, hombre de ciencia, artesano y por qué no, anciano.

Antes de intentar introducir herramientas lúdicas al proceso educativo, el educador debe conocer las características del juego como disciplina y como experiencia cultural para definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes pueden responder a dichos objetivos sin necesidad de volverlos didácticos. (Jiménez, 1994, p. 91).

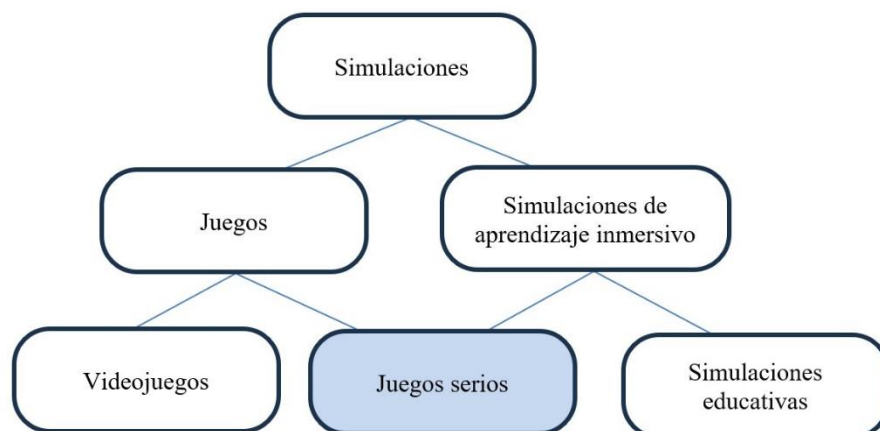
Ahora bien, socavando un poco más en la teoría que cimienta los juegos serios, tenemos que *serious games* es un oxímoron¹¹ con un trasfondo más que potente, según Jesús Valverde et al. (2013), los juegos son instrumentos eficaces de enseñanza y aprendizaje para la gente de cualquier edad en contextos bastante diversos, porque promueven la motivación y comunican de manera más que eficiente los conceptos, y están hechos de cuantiosas áreas del conocimiento. Los jugadores apropian roles realistas, se enfrentan libremente a los problemas, proponen estrategias, toman decisiones y obtienen un inmediato *feedback* ante las consecuencias de sus elecciones.

Aldrich (2009) manifiesta que los juegos serios son un tipo de simulación, más puntualmente “simulaciones de aprendizaje inmersivo”, a lo que agrega que “los usuarios desarrollan aprendizajes transferibles sin ser conscientes de ello («aprendizajes silenciosos»)”

¹¹ Combinación, en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones de significado opuesto que originan un nuevo sentido.

Figura 1.

Marco conceptual para "Serious Games" (Aldrich, 2009, p. 9)



Nota. El mapa evidencia la jerarquía como Aldrich ubica los juegos serios conceptualmente.

Esta investigación examina un juego serio con la personalidad del videojuego, su concepción y desarrollo son meramente digitales, por tanto, contribuye la teoría de Ian Bogost (2007) titulado “retórica de procesos” que asiente la lógica de la narrativa y la lúdica en pro de la inspiración que evoca concentración y enganche¹².

El arte de la persuasión a través de representaciones basadas en reglas e interacciones en lugar de la palabra hablada, la escritura, imágenes fijas o en movimiento. Este modelo de persuasión está vinculado a los procesos centrales de un dispositivo informativo: se ejecutan procesos, se realizan cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en reglas. (2007. p. ix).

El medio desde la interfaz sitúa estos procesos conectados a la tecnología inherente como elemento más representativo, siendo garante para los implicados que encuentran el entramado

¹² El término enganche lo desarrolla Fredicks et al., 2004; Mahatmya et al., 2012, Fernández-Menor., 2023. Implica el sentido de pertenencia como dimensión escolar que lo compone tres elementos: el comportamental, otro emocional y el cognitivo.

para comunicar y compartir, porque allí se gesta en gran medida la magia del aprender y del hacer en colectivo.

7.3 El Engrane de Comunicación Educación

Todo este entramado concebido y en sinergia con la categoría de comunicación educación, la cual se teje desde la visión y el ejercicio del juego serio, puntualmente desde sus territorios: el virtual y presencial interactúan desde los saberes de los implicados construyendo socialidad, un escenario de sentido colectivo, tal y como se propone desde la figura de comunicación educación.

La crítica consciente dentro del contexto comunicativo educativo interviene dentro de todas las apuestas que evadan la visión de educación superior con nociones hegemónicas: Giddens (1997) nos recuerda que “vivimos en un periodo de transición que nos obliga a repensar el sentido de las instituciones, de nuestras formas de vida, de la cultura, y convierte el etnocentrismo occidental en objeto de crítica.” (p. 76).

Tenemos más concepciones que nutren esta apuesta de la crítica para el campo de la comunicación educación, Habermas (1987) nos entrega una postura bastante minuciosa para repensar y validar.

En los contextos de comunicación no sólo llamamos racional a quien hace una afirmación y la defiende frente a un crítico, sino también a aquel que sigue una norma y es capaz de justificarla apoyándose en principios válidos para todos y en unas expectativas “legítimas” de comportamiento. Igualmente, a aquel que expresa verazmente un deseo, un sentimiento, etcétera y después convence a un crítico de la autenticidad de su vivencia pues se comporta coherentemente con lo dicho (Habermas, 1987, vol. 1 33-34).

En la escuela, la curiosidad que surge del proceso de aprendizaje se transforma en un canal clave para la crítica. Esta curiosidad, independientemente de la metodología empleada, fluye entre las distintas asignaturas, siempre que el entorno educativo ofrezca herramientas para mantenerla activa. Esto permite enfrentar los cambios inherentes tanto al individuo, como ser en formación, como al colectivo, que articula su realidad con los temas de aprendizaje. Sin embargo, también emergen tensiones dentro de esta noción colectiva, donde las diferencias pueden generar

conflictos, muchas veces influenciados por el paradigma hegemónico que tiende a anular y despreciar al 'otro'. Ante esta interpretación, tenemos lecturas que nos apoyan a examinar el engrane que coexiste en el proceso educativo comunicativo.

¿Por qué una escuela crítica debe plantearse la integración de la diferencia?

Habermas señala que las formas de vida son totalidades que surgen en plural y su coexistencia produce fricciones, pero éstas no implican su incompatibilidad: cuanto más cerca tengan que convivir políticamente grupos sociales con cosmovisiones diferentes, más necesidad tendremos de establecer sistemas de tolerancia entre ellas. Este concepto de tolerancia es cuestionado por Derrida, ya que este término implica la concesión, por parte de un poder dominante, de aceptar con un carácter paternalista la presencia o acción de otros. Este autor prefiere usar el término “hospitalidad”, que implica acogimiento, y se apoya en la singular obligación que cada uno de nosotros tiene frente al otro. (Gimeno, 2009, pp. 72 - 73).

El juego serio también implica dicha hospitalidad entre todos los participantes en la dinámica lúdica, siempre y cuando las reglas determinen esa condición implícita del juego en su planeación y consecución. Pero indagemos un poco más la noción de comunicación educación desde la crítica que trae consigo. Porque gracias a este concepto se explora la potencia para los implicados en el acto de enseñanza aprendizaje, así lo expone Freire (1997) desde sus reflexiones considera que enseñar exige crítica.

En la diferencia y en la “distancia” entre la ingenuidad y la crítica, entre el saber hecho de pura experiencia y el que resulta de los procedimientos metódicamente rigurosos, no hay para mí una ruptura, sino una superación. La superación y no la ruptura se da en la medida en que la curiosidad ingenua, sin dejar de ser curiosidad, al contrario, al continuar siendo curiosidad, se hace crítica. Al hacerse crítica, al volverse entonces, me permito repetir, curiosidad epistemológica, “rigorizándose” metódicamente en su aproximación al objeto, connota sus hallazgos de mayor exactitud.

(...) La curiosidad como inquietud indagadora, como inclinación al desvelamiento de algo, como pregunta verbalizada o no, como búsqueda de esclarecimiento, como señal de atención que sugiere estar alerta, forma parte integrante del fenómeno vital. No habría

creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que nos pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, al que acrecentamos con algo que hacemos. (pp. 49 - 51).

Dentro de lo que implica el estudiante como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, no se puede dejar de lado lo relevante que es el docente, que antes de invitar e impulsar a la crítica del estudiante, tiene que permanecer inquieto en su formación, de fondo, es otro estudiante en constante formación, por tanto, Freire (1997) explica que enseñar exige conciencia del inacabamiento:

Como profesor crítico, yo soy un “aventurero” responsable, predispuesto al cambio, a la aceptación de lo diferente. Nada de lo que experimenté en mi vivencia docente debe necesariamente repetirse. Repito, sin embargo, como inevitable, la inmunidad de mí mismo, radical, delante de los otros y del mundo. Mi inmunidad ante los otros y ante el mundo mismo es la manera radical en que me experimento como ser cultural, histórico, inacabo y consciente del inacabamiento.

Así llegamos al punto del que quizá deberíamos haber partido. El del inacabamiento del ser humano. En verdad, el inacabamiento del ser o su inconclusión es propio de la experiencia vital. Donde hay vida, hay inacabamiento. Pero solo entre hombres y mujeres el inacabamiento se tornó consciente. La invención de la existencia a partir de los materiales de la vida ofrecida llevó a hombres y mujeres a promover el soporte en que los otros animales continúan, en mundo. (p. 52).

Adicional a esta precisión de inacabamiento, Freire (1997) realiza una lectura juiciosa de las implicaciones que la enseñanza define, preguntas que habilitan nuevas visiones de mundo político, del ser ciudadano, del entorno de aprendizaje para donarse y amplificar el mundo de los que participan allí, en esas lecturas, enseñar exige el reconocimiento de ser condicionado.

Me gusta ser persona porque, inacabado, sé que soy un ser condicionado, pero, consciente del inacabamiento, sé que puedo superarlo, Ésta es la diferencia profunda entre ser el condicionado y el ser determinado...

El hecho de percibirme en el mundo, con el mundo y con los otros, me pone en una posición ante el mundo que no es la de quien nada tiene que ver con él. Al fin y al cabo, mi presencia en el mundo no es de la quien se adapte a él, sino la de quien se inserta en él. Es la posición

de quien lucha para no ser tan solo un objeto, sino también un sujeto de la Historia. (Freire, 1997, p. 53).

Con este tipo de análisis encuentro la analogía del juego al servirse como el rebelde que se replantea la lucha de aprender desde la creatividad, la curiosidad, la risa, el encuentro, el diálogo, la alegría. Los implicados que participan del juego serio en la universidad se pueden desprender del condicionamiento que implica la institución en sí: allí son agentes de consciencia y superación. El juego se asocia con la visión de Comunicación educación dentro de la oportunidad para descolonizar el paradigma de lo hegemónico impreso en las prácticas y percepciones de la academia que perfilan modelar al ciudadano de unas formas muy específicas.

Las pretensiones formativas que se encuentran en las racionalidades administrativas de escuelas y empresas de comunicación, los modelos de interacción y los algoritmos de aprendizajes supuestamente necesarios para habitar y convivir en el mundo actual, son definidos por agentes y organizaciones muy influyentes, y llegan a convertirse en formas canónicas de vida. (Muñoz, 2016, p. 14).

Así como el campo de la comunicación educación en la cultura sufre transformaciones, de esa manera se asume el análisis investigativo en concordancia con el tema del juego serio al interior de la educación superior, porque se le otorga la voz a una institución que le apuesta a otros tipos de pedagogías con el cimiento teórico necesario para exponer su efectividad y respuesta de formación que se espera en los agentes que la aplican y participan allí.

La innovación educativa toma lugar al incorporar el juego serio en un escenario que obstaculiza visiones - dinámicas consecuentes a la epistemología decolonial¹³, es allí donde son acorazados nuevos modos de abordar y corregir formación, se instaura más que crítica: sentimientos y maneras de compartir, donde se construyen nichos dentro y fuera del aula.

¹³ La epistemología decolonial surge como una cosmovisión del mundo. (...) El proceso decolonial se basa en una educación emancipadora que busca relaciones equitativas y democráticas, rompiendo con patrones jerárquicos de dominación. Se plantea la importancia de reconocer los derechos sociales, económicos y culturales de los grupos históricamente excluidos, y de valorar la cosmovisión y pedagogías propias de estos grupos que enfatizan la interconexión con la Madre Tierra y la diversidad. (Ortiz-Padilla, *et al.* 2024, p. 208 - 216)

7.4 La Academia como Punto Específico

La última categoría de esta investigación es la educación superior, la plataforma que catapulta a la formación profesional, instauro al ciudadano con su respectivo quehacer más allá de la técnica, con el ímpetu que la teoría le otorga en pro del beneficio social. Ante la lectura, es necesario ahondar en reflexiones desde la crítica que se desmarañan en la academia. Algunas de las herramientas conceptuales que facilita Bourdieu (2001) para exponer aquellos pensamientos y prácticas escolares, en las que participamos como miembros de un campo profesional, pueden llegar a interrumpir o distorsionar unas acciones genuinamente comunicativas:

Los conceptos de “campo” y de “*habitus*” se convierten en instrumentos heurísticos precisos para desvelar las redes de poder/sumisión en las que nos encontramos como profesionales de la educación.

La categoría de “campo” señala un conjunto de propiedades: relaciones de fuerza, un capital que se distribuye desigualmente, posiciones diferentes, algunos intereses compartidos y otros supuestos, etcétera, que se encuentra en un espacio social de carácter profesional como es el caso de los docentes (Bourdieu, 2001, p. 52).

Las interrogantes y vicisitudes de lo que sucede en todos los ámbitos universitarios se amplían gracias a esta lectura del aprendizaje con señales sumisas, aun así, los agentes educativos de contracorriente pedagógica se instauran y les apuestan a muchas alternativas que inviten a los conocimientos fuera del aula, a los sentires antagónicos, a las vivencias de barrio, a lo diverso, a lo inexplicable, a lo que implique novedad desde cualquier arista sin describir, desde la percepción de comunicación educación por sus tejidos con lo ancestral, lo disruptivo, lo decolonial.

Castillo, *et al.* (2009) hacen énfasis en la relevancia que hay detrás de la tutoría y la orientación en el escenario universitario, es realmente imprescindible ambos componentes, si llegaran a carecer se pondría en riesgo la calidad y los objetivos de enseñanza y del aprendizaje académico. El efecto sería indecisión, desorientación y posible deserción de parte del alumnado.

Las actuaciones desde la tutoría universitaria se deben dirigir a:

- Contribuir a la formación integral de los estudiantes.

- Propiciar la implicación del estudiante en el trabajo autónomo para el aprendizaje de las disciplinas.
- Potenciar las capacidades y habilidades de los estudiantes, a la vez que les orienta en la superación de las dificultades o en la búsqueda de salidas al mundo profesional.
- Orientar a los estudiantes en el aprovechamiento eficaz y adecuado de las oportunidades, a la vez que los prepara para asumir riesgos y tomar decisiones. (Castillo, *et al*, 2009, p. 297).

El docente universitario mantiene una figura relevante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, en el análisis investigativo se examina este rol y las implicaciones detrás de la apuesta lúdica, la percepción desde las directivas y la lectura estudiantil. ¿Qué tan osado es el planteamiento de juego serio en el campus universitario? ¿Se ve como una buena alternativa? ¿Contempla nuevos modos de apropiar el conocimiento desde la seguridad que se espera tener dentro de los objetivos de aprendizaje?

Es en la universidad donde se amplifican las subjetividades en esa formación que le apuesta al profesionalismo, los actores se vuelcan a ello, Molano, *et al.* (2014) escudriñan esta noción: “el encuentro humano que caracteriza el acto educativo afecta a los sujetos y reconfigura las maneras de estar y de ser en el ámbito universitario. En ese sentido, las relaciones pedagógicas constituyen subjetividad.” (p. 90).

A lo anterior, Heidegger (2009) amplía: “el convivir cotidiano se mueve entre los dos extremos de la solicitud positiva –el sustitutivo dominante y la anticipativa liberadora– exhibiendo múltiples formas intermedias.” (p. 31). Esto implica que los agentes que participan del acto formador-enseñanza pueden dirigir, ceder y permitirse la restricción que esto implica, pero de fondo, con las nuevas apuestas educativas como el juego serio y la perspectiva de comunicación educación existen otras lecturas que interroguen esta lectura y la pongan en juicio.

Luego de revisar este panorama general de categorías investigativas, es momento de indagar el trabajo de abordaje del juego serio universitario para encontrar las diversas lecturas y su respectiva interpretación de análisis metodológico.

8. Resultados

“La primera tarea de la educación es agitar la vida, pero dejándola libre para que se desarrolle.”

María Montessori

- 8.1 La Observación a lo Presencial
- 8.2 El Juego está presente en el Posgrado
- 8.3 Virtualidad y Juego Serio
- 8.4 Postura de las Directivas UdeA
- 8.5 El Profesor Gestor del Juego Serio
- 8.6 Resultados de las Encuestas

8. Resultados

8.1 La Observación a lo Presencial

Luego de una planeación minuciosa, llegó la fecha para realizar el respectivo abordaje del juego serio Sagasu Benzaiten, los grupos estaban listos y definidos, el primer grupo que denominamos G1 fue en modalidad presencial de la Facultad de Ingeniería, puntualmente del Departamento de Ingeniería de Sistemas. La asignatura se titula: Fundamentos de la Investigación, contempla 3 créditos educativos y se abordó el lunes en horas de la mañana. El doctor Oscar Ortega es el creador y docente encargado de orientar la dinámica lúdica, un total de 13 estudiantes de los semestres 7 y 8 de pregrado tomaron la clase del G1.

Antes de ampliar la observación, es prudente explicar un poco el juego serio. Su inspiración nace puntualmente de la filosofía japonesa, el nombre significa: “Búsqueda”, abre y amplía diversas interrogantes con relación a la planeación y búsqueda de información cuando se realiza una investigación académica, además de eso, aborda el uso de las inteligencias artificiales en este mismo objetivo de indagación académica. En la figura 2 se puede apreciar la portada de la presentación general del juego.

Figura 2.

Presentación juego serio - Grupo 1.



Nota. Portada estándar del juego Sagasu Bemzaiten concebida por el profesor Ortega.

En la actividad participan varios jugadores de manera individual, adicional, hay dos jurados, el primero es el profesor Ortega y el segundo jurado es una Inteligencia Artificial, están contemplados ChatGPT, Gemini o Perplexity. Es de mencionar que existen unos roles que asumen los jugadores, el primer es como planificador: aquel participante que elabora un plan de búsqueda de información. El otro rol es buscador: donde el participante lee, interpreta y aplica un plan de búsqueda reportando hallazgos.

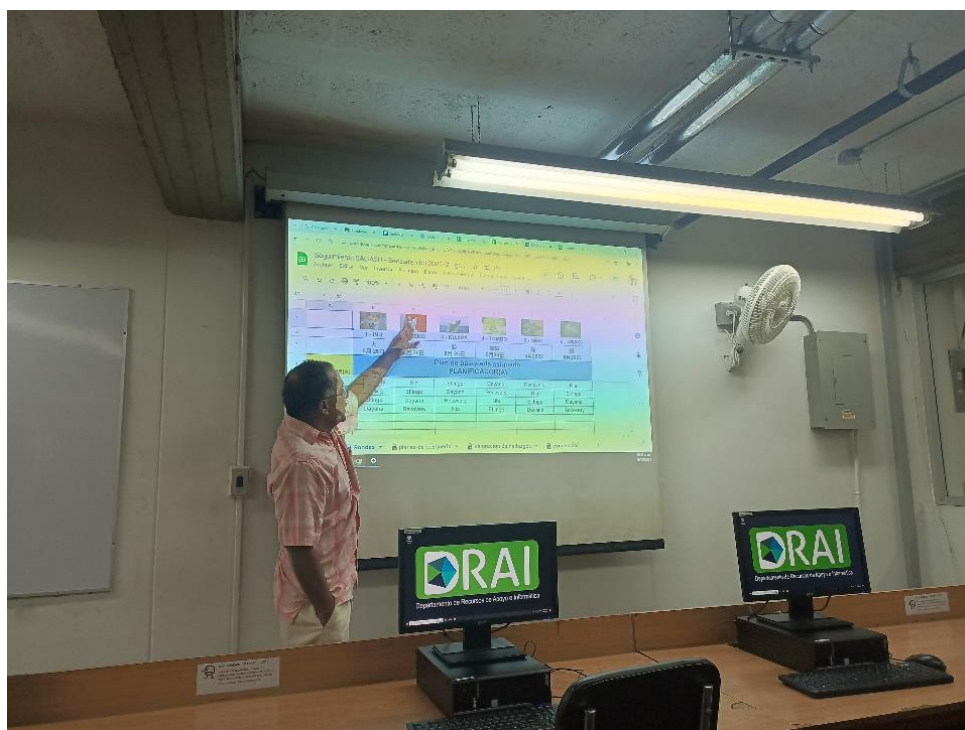
Los recursos para participar se centran en tener un equipo de cómputo a la mano, acceso y abordaje de bases de datos especializados suministrados por la Universidad de Antioquia y, por último, el gestor bibliográfico, que para la clase se utiliza Zotero. Luego, cada estudiante debe crear su cuenta en el gestor bibliográfico y determinar su nombre pseudónimo para considerar sus búsquedas y ser identificado en la tabla de posiciones.

El juego avanza por cantidad de rondas (6 en total), cada una con su respectiva narrativa y consideración, la valoración se determina por los hallazgos de los participantes, según su pertinencia y popularidad, en la que se obtiene puntuación por hallazgos, escalafón de buscadores y planificadores, la premiación se centra en los mejores buscadores y planificadores desde el nivel de participación.

Ahora sí, haciendo énfasis en la observación del G1, fue una experiencia bastante enriquecedora en la sesión de la mañana del lunes 26 de agosto en el salón 238 del bloque 20. El profesor Ortega habló en principio, del objetivo de enriquecer el conocimiento y habilidad en la construcción y desarrollo de investigaciones de índole académico, para dicha meta abordarían un juego con una visión bastante interesante, luego el profesor se enfocó en explicar las reglas y dinámica del juego, hicieron un ejemplo de tema general de búsqueda y posterior a esto, arrancaron con la primera ronda.

Figura 3.

Profesor Ortega explica las rondas al G1.



Nota. El profesor Ortega explica al grupo 1 cómo es la dinámica de las rondas del juego.

Fue notable desde un principio identificar que el canal general de comunicación es el gestor bibliográfico (Zotero), luego el profesor Ortega creó un canal de WhatsApp, allí el grupo tenía un contacto adicional para compartir los avances de sus indagaciones, disponer preguntas mientras se desarrollan las rondas, y conocer actualizaciones de la tabla de posiciones del grupo.

Figura 4.

Cátedra profesor Ortega al G1.



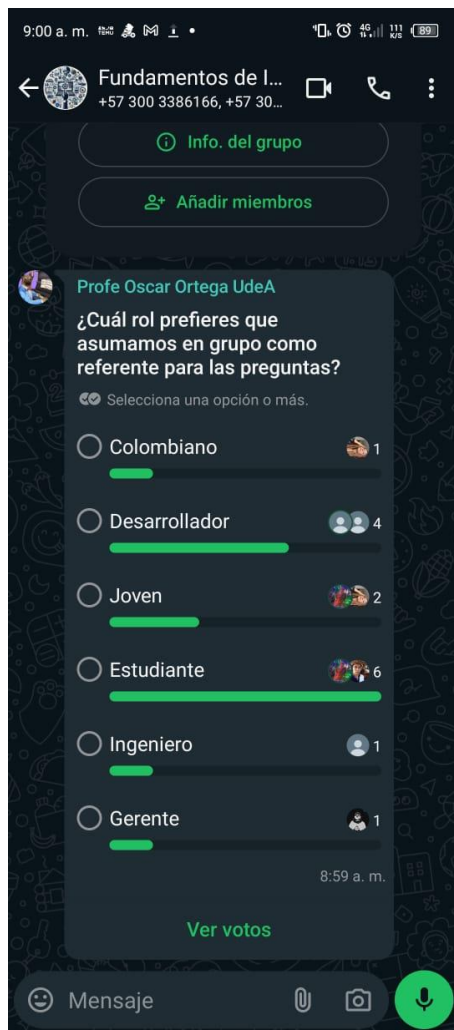
Nota. El profesor Ortega explica al grupo 1 detalles del juego Sagasu.

El primer ejercicio fue definir un nombre para el grupo como tal, esto se hizo con un diálogo entre los estudiantes en el aula de manera jocosa, es más, luego de disponer los posibles nombres, crearon una encuesta en el grupo de WhatsApp y concretaron de esa manera el nombre final: decisión exclusivamente de los estudiantes. Luego tomaron la decisión de crear un pseudónimo diferente al denominado del rol buscador, para esto aprovecharon también una encuesta en el grupo, así fue también para el logo del grupo en el WhatsApp, concebido totalmente por los estudiantes.

El ejercicio presencial fue bastante grato, los muchachos se levantaban y analizaban cómo los más hábiles con el programa de indagación realizaban sus búsquedas, diversos comentarios jocosos se hicieron notar en el desarrollo de la clase, sobre todo cuando ya estaban en ejercicio de la ronda de hallazgos, al evidenciar cómo la tabla de posiciones empezaba a dar vida las risas y chistes empezaron a nutrir la clase.

Figura 5.

Interacción WhatsApp G1.



Nota. Canal de WhatsApp G1 creado y administrado por el profesor Ortega. (Encuesta interna).

En términos generales, una clase amena, centrada en asumir responsabilidades, volcarse en la dinámica y no se sintió ningún sentimiento de miedo o falta de participación de nadie, todos abordaron sus roles de participación con juicio y entrega total, visualizaron los instructivos de las bases de datos, del gestor bibliográfico, las preguntas se hicieron evidentes hacia al docente en medio del desarrollo de la primera ronda (INU), el profesor atendió con mucha hospitalidad y

apertura todas las inquietudes y la tabla de posiciones empezó a tomar lugar con los avatares¹⁴ presentes en clase.

Figura 6.

Explicación personalizada del G1.



Nota. El profesor Ortega aclara el tema del juego a un estudiante del G1.

¹⁴ Se considera como la representación simbólica de un jugador dentro del contexto lúdico recreado, puede tomar características fantasiosas o reales según considere el jugador, así mismo, el nombre que se le asigna es irreal, pero sirve de extensión para ser identificado en el escenario lúdico colectivo, su presencia amplifica la interacción del juego. (Saura, 2011).

Figura 7.

Registro grato del G1.



Nota. Se logra dejar un registro puntual donde los estudiantes del G1 revelan su alegría en medio de la clase con el profesor Ortega.

Si algún estudiante se equivocaba, el profesor de nuevo les hacía la aclaración referente a la manera de compartir el hallazgo, el buen uso de las etiquetas, en fin. Al culminar la ronda, el profesor de nuevo explicó cómo se darían la ejecución del resto de rondas, también se habló del otro canal de comunicación de la clase, el aula virtual, el aprovechamiento del tiempo libre para mejorar las búsquedas y calidad de indagación tomó lugar para los jóvenes después de esta sesión.

Figura 8.*Aula virtual para el G1.*

Nota. Interfaz del aula virtual Google Classroom del grupo 1.

Posterior a la clase, se desarrolló la primera entrevista de la investigación, puntualmente al estudiante Silvio Otero que cursa octavo semestre del programa de Ingeniería de Sistemas, compartió su perspectiva del uso de iniciativas lúdicas en la clase universitaria. Considera adecuado el curso de Fundamentos, resalta el uso de iniciativas lúdicas dentro del proceso formativo: manifiesta que otras materias no se vinculan con el estudiante, en esta asignatura es evidente la motivación y la atracción del aprendizaje para el estudiante.

Figura 9.

Entrevista estudiante Silvio Otero del G1.



Nota. Instante de entrevista con el estudiante Silvio Otero.

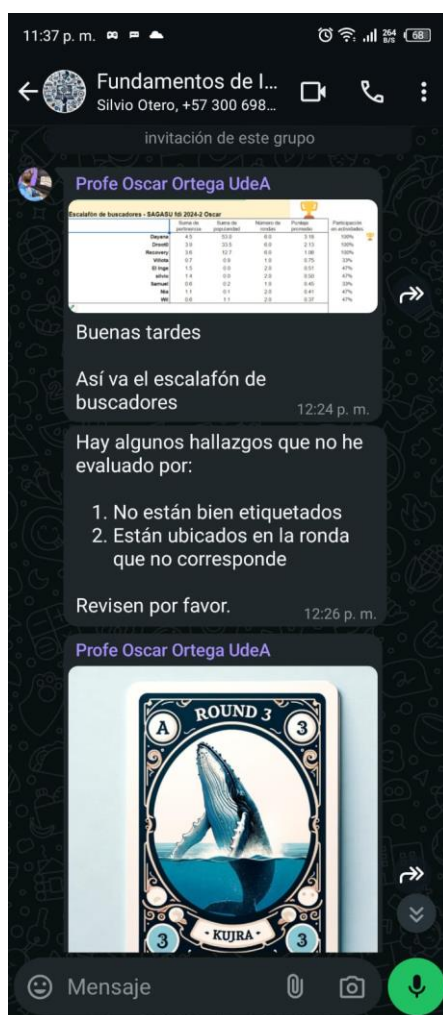
Le gusta mucho las clases con este tipo de iniciativa, Silvio indicó que los beneficios que encuentra gracias al uso de lúdicas en su proceso de formación se evidencian en el aprendizaje de largo plazo, “son más fáciles de recordar para mí”. Destaca la motivación para aprender, piensa que otros estudiantes que están acostumbrados a pedagogías clásicas tal vez puedan encontrar una barrera y se les complique adaptarse a esta apuesta, es lo que podría verse como desventaja.

La comunicación en términos generales: es más cercana, más estrecha con los estudiantes y con el profesor, no es una figura alejada para nada, “se siente mejor el apoyo, el profesor está pendiente del progreso del estudiante”. Silvio piensa que la lúdica se puede aplicar en muchas asignaturas y en todos los semestres de la carrera.

La observación se amplió durante el resto de las rondas (5) para el G1, se enfocó en el movimiento del grupo de WhatsApp y demás participación en el aula virtual. El movimiento más notable se evidencia totalmente en el grupo, orientaciones constantes del profesor, más encuestas para que el grupo tomara decisiones de la dinámica y obviamente constante actualización de las tablas de escalafón de planificadores y buscadores.

Figura 10.

Actualización escalafón de buscadores G1.



Nota. Interfaz del grupo de WhatsApp del G1. Emisión del profesor Ortega.

Figura 11.

Conclusión rondas Sagasu Benzaiten G1.



Nota. Interfaz del grupo de WhatsApp del G1. Última emisión del profesor Ortega con relación al juego Sagasu Benzaiten.

A continuación, se comparten las rondas con sus respectivos participantes, las tablas de escalafón tanto de buscador como planificadores finales y la tabla de participación del grupo 1:

Tabla 1.






Rondas del juego Sagasu Benzaiten - Grupo 1.

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Lunes

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Solo lectura

B27 =SI(ESBLANCO(\$A27),, INDICE(unique(filter(NOMBRES_PARTICIPANTES(),NOMBRES_PARTICIPANTES()<>""),1 + RESIDUO(FILA

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		1 - INU	2 - NEKO	3 - KUJIRA	4 - TOMBO	5 - HEBI	6 - USAGI	
3		犬 8月26日	猫 8月27日	鯨 8月28日	蜻蛉 8月29日	蛇 8月30日	兔 8月31日	
4	BUSCADOR(A)	Plan de búsqueda asignado PLANIFICADOR(A)						
5	Recovery	Recovery	Nia	Samuel	El Inge	JSOrtiz	Wil	
6	Nia	Nia	Samuel	El Inge	JSOrtiz	Wil	silvio	
7	Samuel	Samuel	El Inge	JSOrtiz	Wil	silvio	Dayana	
8	El Inge	El Inge	JSOrtiz	Wil	silvio	Dayana	Vera	
9	JSOrtiz	JSOrtiz	Wil	silvio	Dayana	Vera	Villota	
10	Wil	Wil	silvio	Dayana	Vera	Villota	Droot0	
11	silvio	silvio	Dayana	Vera	Villota	Droot0	Recovery	
12	Dayana	Dayana	Vera	Villota	Droot0	Recovery	Nia	
13	Vera	Vera	Villota	Droot0	Recovery	Nia	Samuel	
14	Villota	Villota	Droot0	Recovery	Nia	Samuel	El Inge	
15	Droot0	Droot0	Recovery	Nia	Samuel	El Inge	JSOrtiz	
16								
17								
18								

Nota. Pantallazo de los planes de búsqueda generales traducidos en rondas del grupo 1.

Tabla 2.


Escalañón de planificadores - Grupo 1 (final).

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Lunes

Archivos Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Solo lectura

A1:C1 =HIPERVINCULO('parámetros'!B3,"Reporta o actualiza el plan de búsqueda")

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalañón de planificadores - SAGASU fdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4	Dayana	3.4	1.0	4.0	0.67	100%	
5	Wil	2.4	2.3	4.0	0.59	100%	
6	Droot0	2.8	1.0	4.0	0.57	100%	
7	Villota	3.3	1.5	5.0	0.55	81%	
8	El Inge	3.4	1.0	5.0	0.54	100%	
9	Recovery	3.0	2.7	6.0	0.48	100%	
10	Vera	2.1	1.2	4.0	0.46	63%	
11	Samuel	2.6	0.3	5.0	0.39	31%	
12	JSOrtiz	2.6	0.3	5.0	0.38	38%	
13	Nia	2.8	0.6	6.0	0.36	94%	
14	silvio	1.4	0.9	4.0	0.30	100%	
15							
16							

Nota. Pantallazo del colectivo grupo 1 y su respectivo escalañón como planificadores.

Tabla 3.

Escalafón de buscadores - Grupo 1 (final).

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Lunes ☆ 📄 🗑️

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Solo lectura

A1:C1 =HIPERVINCULO('parámetros'1B3,"Reporta o actualiza el plan de búsqueda")

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalafón de buscadores - SAGASU fdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4	Dayana	4.5	2.5	6.0	0.65	100%	
5	silvio	4.2	1.1	6.0	0.55	100%	
6	Wil	3.3	2.6	6.0	0.51	100%	
7	Nia	3.0	2.8	6.0	0.49	94%	
8	El Inge	4.0	0.3	6.0	0.48	100%	
9	Droot0	3.9	0.6	6.0	0.48	100%	
10	Samuel	0.6	0.2	1.0	0.45	31%	
11	Villota	2.6	1.3	5.0	0.44	81%	
12	Recovery	3.6	0.2	6.0	0.43	100%	
13	Vera	0.2	1.2	3.0	0.16	63%	
14	JSOrtiz	0.0	0.0	1.0	0.01	38%	
15							
16							
17							
18							

Nota. Interfaz del grupo de WhatsApp del G1. Emisión del profesor Ortega.

Tabla 4.

Porcentajes de participación juego serio - Grupo 1.

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Lunes ☆ 📄 🗑️

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

Menús 100% Solo lectura

A1

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S			
1			Plan de búsqueda	gestor bibliográfico	Hallazgos en las rondas												Valoración de Jurados					
2			ago-26	ago-26	ago-26	feb-27	ago-28	ago-29	ago-30	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31	ago-31		
3			Planeación	Preparativos	1 - INU	2 - NEKO	3 - KLUJIRA	4 - TOMBO	5 - HEBI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	6 - USAGI	
4			Responder Formulario "De la información al conocimiento (Concepciones previas)"	Responder Formulario "Un primer acercamiento a la búsqueda (plan de búsqueda)"	Aceptar invitación a Mendley	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico*	Etiquetar en Mendley los hallazgos requeridos en el juego.	Responder Formulario "Valoración crítica acerca de los juarados de SAGASU"
5	Participante	Nivel de participación																				
6	Recovery	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Nia	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Samuel	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	El Inge	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	JSOrtiz	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Wil	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	silvio	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Dayana	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
14	Vera	63%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
15	Villota	81%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
16	Droot0	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22		82%	11	11	11	10	10	8	8	8	8	9	9	9	9	9	9	8	8	8	8	8
23																						

Nota. Registro colectivo de toda la participación del grupo 1.

Durante todas las rondas se identificó un compromiso constante de los estudiantes, así se notó con el flujo de movimiento desde los canales de comunicación, revisando las cifras (ver tabla 4) de participación del juego: sólo 4 estudiantes no participaron 100% de todas las actividades esperadas, no obstante, hubo entregas de hallazgos importante y dejaron su valoración al final de la dinámica.

8.2 El Juego está Presente en el Posgrado

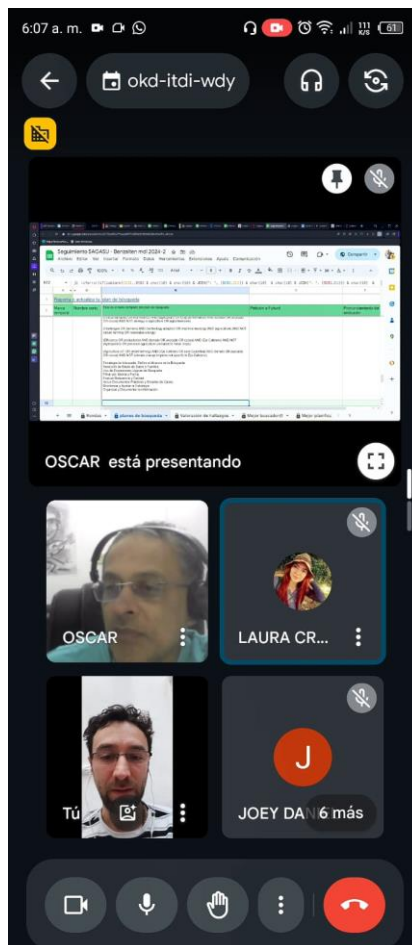
La siguiente observación se realizó al grupo de posgrado denominado G2, ellos estaban en modalidad mixta para la Maestría en Ingeniería. La asignatura se titula: Metodología de la Investigación, contempla 5 créditos educativos y se abordó el martes 27 de agosto en horas de la mañana con la participación de 10 estudiantes del primer semestre.

Esta sesión puntualmente estaba programada virtualmente, así que lo relevante fue la asistencia y participación con esta distinción, no hubo percances o demoras de ninguna índole al momento de iniciar la clase, el profesor Ortega realizó la presentación del juego Sagasu Benzaiten muy similar a la explicada con el G1, y a diferencia del grupo anterior, hubo más preguntas y participación de los asistentes.

Fue bastante fluida la presentación del juego, crearon el grupo de WhatsApp, definieron el nombre del grupo, conocieron el gestor bibliográfico, validaron sus cuentas en las bases de datos de la universidad y se habló de la mecánica del juego, luego se adelantó la primera ronda de indagación llamada INU. Las retroalimentaciones eran inmediatas de parte del profesor, explicando la manera de etiquetar los hallazgos en el programa, tener presente el nivel de pertinencia y popularidad de la indagación para presentar en la ronda.

Figura 12.

Explicación juego Sagasu Benzaiten G2.



Nota. El profesor Ortega explica al grupo 2 detalles del juego Sagasu.

Se sentía la emoción cuando la tabla de posiciones empezaba a moverse con los estudiantes y sus nombres de avatar allí consignados, si había alguna inquietud de puntaje, el profesor explicaba que la inteligencia artificial en su rol de asistente de jurado comparaba los criterios de hallazgo y sobre esa consideración se definían las posiciones, cada ronda y sus respectivos avances transformaba la tabla entregando cambios según la mejoría del hallazgo de los participantes.

Figura 13.

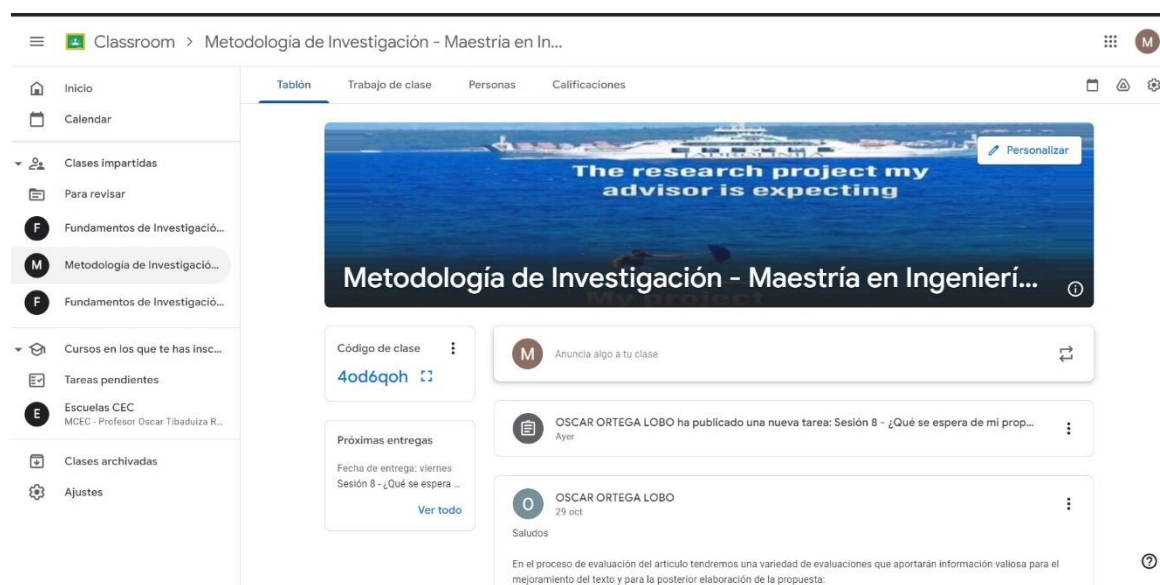
Grupo WhatsApp del G2.



Nota. Mensaje recordatorio al grupo 2 por el canal de WhatsApp de parte del profesor Ortega.

Figura 14.

Aula virtual dedicada al G2.



Interfaz del aula virtual Google Classroom del grupo 2.

El gestor bibliográfico también era el punto de convergencia más importante dentro de la dinámica del grupo, allí se veía el trabajo de investigación de los estudiantes, y dotaba de la información que movía los escalafones de rol, tanto de planificador como de buscador, en esa misma clase se compartió el otro canal de comunicación: el aula virtual, la participación en la reunión virtual tenía también mucha contundencia al momento de participar y evidenciar avances de parte de todos los estudiantes.

Para este G2, hubo dos entrevistas, una que se realizó el mismo día de la primera sesión de clase en las instalaciones de la Universidad de Antioquia con el estudiante Kevin Martínez (ingeniero electrónico), la otra se realizó el jueves 29 de agosto a la estudiante Cristina Torres (psicóloga) en una oficina de *Coworking* en el sector El Poblado de la ciudad de Medellín.

A la pregunta ¿Cómo te han parecido las actividades lúdicas para la asignatura de Metodología de la investigación? Kevin menciona:

- Realmente, excelente. Permite hacer mucha interacción con el resto de los compañeros, se aleja de la clase lineal. Consiente el descubrir herramientas nuevas y se aleja de la clase monótona.

Figura 15.

Entrevista al estudiante Kevin Martínez del G2.



Nota. Instante de entrevista con el estudiante Kevin Martínez.

Para el resto de las preguntas, Kevin manifiesta que el juego puede ser muy pertinente para algunas asignaturas del programa, así mismo, piensa que para otras no, por ejemplo, materias de ciencias exactas, se deben orientar un poco distinto.

La interacción de la clase se centra en compartir cuando hay juego, todos opinan, la clase prácticamente la hacen los estudiantes, nadie se queda dormido. Kevin dice que la comunicación es excelente, todos están muy pendientes de todo en las dinámicas. Considera que la modalidad presencial hace mucho la diferencia, la posibilidad de ver los gestos de los compañeros, del profesor tiene más ganancia, la posibilidad de hacer chistes y manifestar emociones en medio de la clase tiene más valor que cuando las sesiones son puramente virtuales. La sesión virtual tiene mucha ganancia por tener las herramientas a la mano, pero considera que es más rica la experiencia comunicativa cuando puedes ver las reacciones genuinas de tus compañeros al instante.

Figura 16.

Entrevista a la estudiante Laura Torres del G2.



Nota. Instante de entrevista con la estudiante Laura Torres.

La entrevista con la estudiante Laura Torres también recogió bastante información de análisis de la perspectiva del aprovechamiento de la lúdica en el contexto universitario, indicó que el juego Sagasu realmente incentiva la búsqueda de información para las investigaciones: “permite abordar el problema de investigación que yo propongo y también el de los compañeros, se logra un trabajo colaborativo, en este sentido donde todos investigamos para todos, me ha permitido conocer otros problemas, otros contextos de estudio y ampliar la visión.”

Laura indicó unas ventajas de la clase universitaria que utiliza la lúdica como exponente pedagógico: “el trabajo colaborativo, la comunicación porque incentiva a que hables al otro porque estás envuelto en una dinámica y en unas reglas, participación, porque todos vamos tras unos objetivos y estamos motivados por unos puntajes.” Al momento de comparar una clase con el componente lúdico a otro que lo carece, menciona que muchas personas que están acostumbrados a las clases con la vieja metodología podrían tener dificultades para cambiar el chip, toma tiempo para habituarse y conocer estas formas, esperar el resultado podría verse como una desventaja.

Al referirse al tema de la comunicación en el aula en una clase que utiliza una herramienta lúdica, frente a una que no lo utiliza, manifiesta que el grupo que contempla la lúdica puede propiciar mucho más la comunicación, pero va a depender mucho de la dinámica del grupo, hay colectivos que generan vínculos con mayor facilidad, hay otros grupos más cerrados, la lúdica puede apoyar en que exista menos tensión en los integrantes.

“La lúdica es un medio que me ayuda a hacer más activa, porque quiero ganar los puntos, por tanto, preguntaré a mis compañeros en busca de los objetivos, la comunicación realmente se propicia en ese sentido.” Laura también hizo mención respecto a la modalidad y las diferencias, cuando se habla de consolidar una misión colectiva, la presencialidad es clave, la virtualidad entra con la fuerza de flexibilidad y la asistencia desde cualquier lugar para participar.

Figura 17.

Avance y actualización del G2.



Nota. Interfaz grupo 2 de WhatsApp, emisión de la cuarta ronda.

A continuación, se comparten las rondas con sus respectivos participantes, las tablas de escalafón tanto de buscador como planificadores finales y la tabla de participación del grupo 2:

Tabla 5.

Rondas del juego Sagasu Benzaiten - Grupo 2.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		1 - INU	2 - NEKO	3 - KUJIRA	4 - TOMBO	5 - HEBI	6 - USAGI	
3		犬 8月27日	猫 8月28日	鯨 8月29日	蜻蛉 8月30日	蛇 8月31日	兎 9月1日	
4	BUSCADOR(A)	Plan de búsqueda asignado PLANIFICADOR(A)						
5	IBermon	IBermon	Engine	Paula113	JP-18	kevindmz	Parra	
6	Engine	Engine	Paula113	JP-18	kevindmz	Parra	Lau	
7	Paula113	Paula113	JP-18	kevindmz	Parra	Lau	astorress	
8	JP-18	JP-18	kevindmz	Parra	Lau	astorress	jbuzzio	
9	kevindmz	kevindmz	Parra	Lau	astorress	jbuzzio	IBermon	
10	Parra	Parra	Lau	astorress	jbuzzio	IBermon	Engine	
11	Lau	Lau	astorress	jbuzzio	IBermon	Engine	Paula113	
12	astorress	astorress	jbuzzio	IBermon	Engine	Paula113	JP-18	
13	jbuzzio	jbuzzio	IBermon	Engine	Paula113	JP-18	kevindmz	
14								

Nota. Registro del colectivo general G2 en sus indagaciones para cada ronda.

Tabla 6.

Escalafón de planificadores - Grupo 2 (final).

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalafón de planificadores - SAGASU mdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4		JP-18	5.0	2.6	6.0	0.71	100%
5		Paula113	4.9	1.9	6.0	0.66	94%
6		jbuzzio	4.8	1.4	6.0	0.62	100%
7		Parra	4.1	2.3	6.0	0.59	100%
8		kevindmz	4.9	0.3	6.0	0.59	100%
9		Engine	4.0	1.6	6.0	0.54	100%
10		Lau	4.2	0.5	6.0	0.51	100%
11		IBermon	4.0	0.3	6.0	0.48	100%
12		astorress	3.7	0.3	6.0	0.45	100%
13							
14							
15							
16							

Nota. Detalles finales de la puntuación de todos los jugadores G2 según su planificación.

Tabla 7.

Escalafón de buscadores - Grupo 2 (final).

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalafón de buscadores - SAGASU mdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4	Engine	4.7	2.1	6.0	0.66	100%	🏆
5	astorress	4.9	1.6	6.0	0.65	100%	
6	IBermon	4.5	2.1	6.0	0.63	100%	
7	jbuzzio	4.1	1.8	6.0	0.57	100%	
8	Parra	4.3	1.3	6.0	0.56	100%	
9	JP-18	4.4	0.7	6.0	0.54	100%	
10	kevindmz	3.9	1.5	6.0	0.53	100%	
11	Paula113	4.5	0.1	6.0	0.52	94%	
12	Lau	4.1	0.2	6.0	0.49	100%	
13							
14							
15							

Nota. Promedio general de la participación de los buscadores G2 en todas las rondas.

Tabla 8.

Porcentajes de participación juego serio - Grupo 2.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1			Plan de búsqueda	Gestor bibliográfico	Hallazgos en las rondas												Valoración de Jurados		
2			ago-27	ago-27	ago-27	ago-28	ago-29	ago-30	ago-31	sep-1	sep-3								
3			Planeación	Preparativos	1 - INU	2 - NEKO	3 - KILARRA	4 - TOMBO	5 - HEEI	6 - USAGI	Reflexión								
4			Responder Formulario "De la información al conocimiento (Concepciones breves)"	Responder Formulario "Un primer acercamiento a la búsqueda (plan de búsqueda)"	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico"	Etiquetar en Mendelley los hallazgos requeridos en el juego.	Responder Formulario "Valoración crítica acerca de los jurados de SAGASU"
6	IBermon	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Engine	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Paula113	94%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	☐
9	JP-18	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	kevindmz	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Parra	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Lau	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	astorress	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	jbuzzio	100%	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
16			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
17			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
18			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
19			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
20			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
21			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
22		99%	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	8
23																			

Nota. Evidencia de toda la participación de los jugadores del grupo 2 en el juego.

Durante el desarrollo del juego Sagasu en la asignatura, siempre fue evidente la disciplina y participación de los estudiantes, así se evidenció durante el avance de todas las rondas del juego

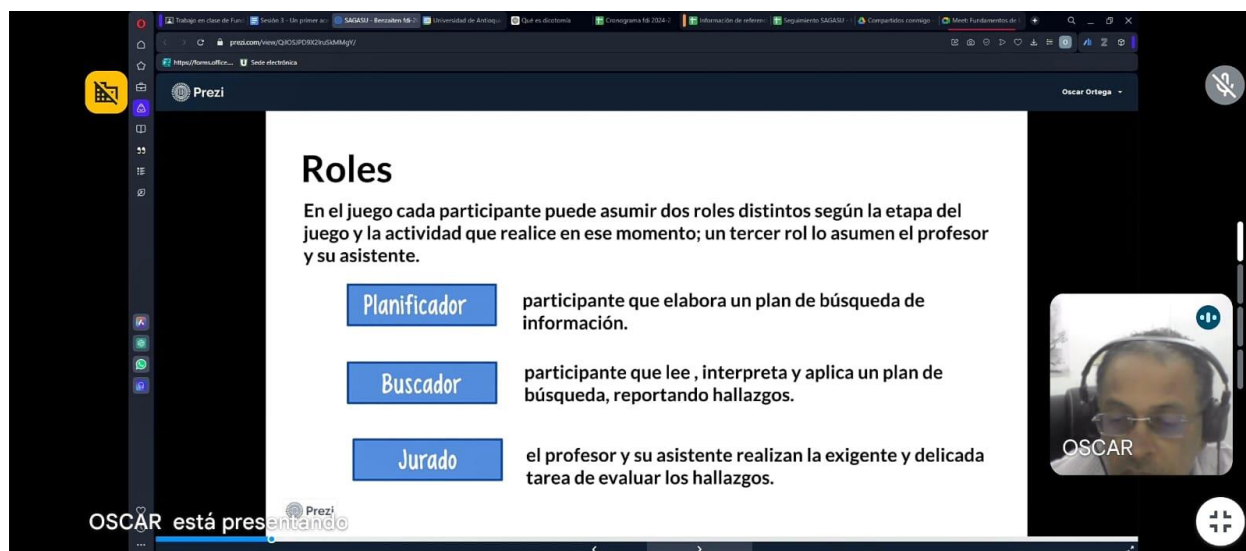
gracias a la observación de actualización en el grupo de WhatsApp de las rondas y fluctuación de las tablas de escalafón para buscador y planificador de parte del profesor Ortega. Las cifras dan evidencia del compromiso general de todos los estudiantes de este grupo, (Ver tabla 8).

8.3 Virtualidad y Juego Serio

El grupo 3 que denominaremos G3, hace parte del mismo programa de pregrado, se abordó también desde la sesión 1, la clase estaba definida en modalidad virtual. Es la misma asignatura que estaba cursando el G1: Fundamentos de la investigación, contempla 3 créditos educativos y se abordó desde el miércoles 28 de agosto en horas de la mañana con la participación de 25 estudiantes de los semestres 7 y 8 de sus carreras respectivamente.

Figura 18.

Profesor Ortega explica el juego al G3.



Nota. Lapso de la clase donde el profesor Ortega expone los roles del juego Sagasu al G3.

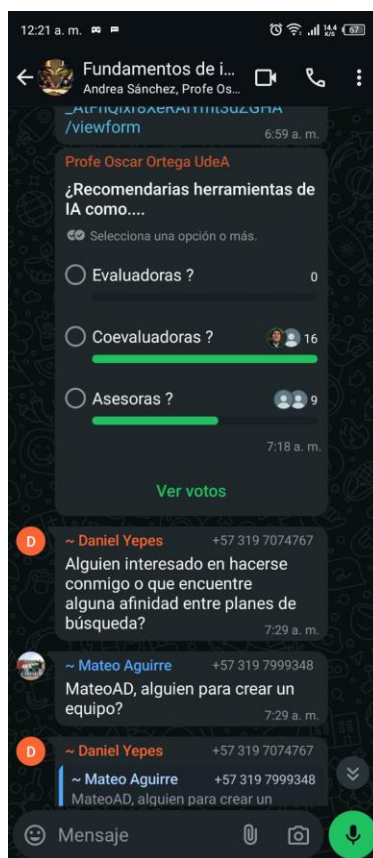
El profesor Ortega de nuevo explicó la dinámica, reglas y mecánicas del juego Sagasu Benzaiten, la gran diferencia con este grupo fue puntualmente la cantidad de estudiantes (G1 con 13, G2: 10 y G3: 25), pero el tiempo dedicado en esencia era el mismo: 4 horas para el abordaje

de los tutoriales del gestor bibliográfico, la revisión e ingreso a las cuentas de las bases de datos de la universidad, luego se inició la primera ronda, respetando obviamente el tiempo de entendimiento y aprendizaje de los estudiantes para su respectiva participación.

Los canales de comunicación de este grupo, igual que en los grupos anteriores se gestaron y se pusieron en ejercicio para que tomaran todo el sentido y ejecución pertinente: el grupo de WhatsApp, la plataforma de LMS en Google Classroom y obviamente el gestor bibliográfico Zotero donde se evidenciaba los hallazgos del colectivo según avanzaban las rondas. Esta sesión tuvo mucho movimiento con esta primera ronda por la cantidad de estudiantes, el aprovechamiento con la IA tenía más sentido en esta clase por el tiempo que ahorra para agregar a cada usuario en la lista de escalafón según su rol.

Figura 19.

Grupo de WhatsApp del G3.



Nota. Interfaz grupo 3 de WhatsApp, profesor Ortega comparte una encuesta general.

En términos de ejecución, se notaba más el esfuerzo de parte del profesor Ortega con este grupo de los 3 abordados, obviamente por la cantidad tan elevada de estudiantes, así que había mucho énfasis en el cuidado al momento de etiquetar los hallazgos, para no desgastar tiempo revisando la novedad en el gestor bibliográfico. La comunicación en este grupo era muy relevante por esta situación, siempre que un estudiante compartía un hallazgo era valioso que hiciera su ejercicio lo más correcto posible, por esa situación había una fila de atención de parte del profesor cuando las rondas se gestaban.

Figura 20.

Plataforma LMS del G3.



Nota. Interfaz de la plataforma Google Classroom dedicada al grupo 3 (Portada - *Dashboard*).

Como dato interesante, cada grupo tenía unas características muy específicas en su manera de interactuar entre ellos y proponer cosas para la clase, porque el profesor Ortega permitía mucha creatividad en ese sentido, desde el nombre del grupo de estudiantes en el canal de WhatsApp, hasta los temas principales de investigación para el juego Sagasu, el banner y el lema de cada grupo. Siempre que había una decisión general importante se creaba una encuesta en el grupo para

determinar decisiones democráticas. No había propuestas de parte del profesor para ningún grupo, cada uno tenía su autonomía propia.

El mismo miércoles que se efectuó la clase del G3, se realizó la entrevista a la estudiante Andrea Sánchez, perteneciente a este mismo grupo. ¿Cómo te ha parecido la clase del profesor Ortega con esta actividad lúdica Sagasu? “A mí la verdad, me ha encantado, porque la materia es a las 6 de la mañana, virtual y generalmente en todas las clases a esa hora me suelo dormir, pero en estos casos se me hace bastante entretenida.” ¿Consideras que esta iniciativa lúdica ha tenido efectos considerables en tu aprendizaje? “Sí, totalmente porque me puedo enfocar más.”

Andrea reconoce el aprendizaje, la colaboración entre compañeros y la comunicación. También manifiesta que no debería ser factible sino necesario que existan más clases con este tipo de dinámicas lúdicas, como tiene tantas asignaturas que son tan prácticas, allí es necesario el uso de computadores, “sería chévere emplear juegos allí”. Cuando enfatiza en los beneficios de este tipo de clases, indica que ella tiene problemas de concentración:

“El juego hace que uno esté ahí como activo, pendiente ¿Qué sigue? Es una regla... Yo quiero ganar. Esto me parece súper importante y súper chévere. Y desventajas... La verdad no le encuentro.” Cuando explica la diferencia desde el punto de vista de comunicación, Andrea dice que en la clase magistral el profesor es el único que habla, lo ideal es que uno haga silencio, no se pueden compartir experiencias u opiniones, para la clase lúdica es fundamental la comunicación.

Figura 21.

Entrevista a la estudiante Andrea Sánchez del G3.



Nota. Instante de entrevista con la estudiante Andrea Sánchez del grupo 3.

Respecto a la modalidad virtual, Andrea comentó que por esta situación ella prefiere estar acostada en la cama por el tema de la hora, pero puntualmente con esta clase está muy activa y definitivamente se ubica en otro sitio, por el hecho de estar pendiente de lo que sigue y las temáticas del juego.

A continuación, se comparten las rondas con sus respectivos participantes, las tablas de escalafón tanto de buscador como planificadores finales y la tabla de participación del grupo 3:






Tabla 9.

Rondas del juego Sagasu Benzaiten - Grupo 3.

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Miércoles ☆ 📁 📄

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda Comunicación

Menús 100% 123 11

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		1 - INU	2 - NEKO	3 - KUJIRA	4 - TOMBO	5 - HEBI	6 - USAGI	
3		犬 8月28日	猫 8月29日	鯨 8月30日	蜻蛉 8月31日	蛇 9月1日	兎 9月2日	
4	BUSCADOR(A)	Plan de búsqueda asignado PLANIFICADOR(A)						
5	MateoAD	MateoAD	LeoAraque	David	RobertBR97	Pato	Nicolás	
6	LeoAraque	LeoAraque	David	RobertBR97	Pato	Nicolás	Tango	
7	David	David	RobertBR97	Pato	Nicolás	Tango	Laura	
8	RobertBR97	RobertBR97	Pato	Nicolás	Tango	Laura	Efra	
9	Pato	Pato	Nicolás	Tango	Laura	Efra	davidg0026	
10	Nicolás	Nicolás	Tango	Laura	Efra	davidg0026	Dmolight	
11	Tango	Tango	Laura	Efra	davidg0026	Dmolight	Ferney	
12	Laura	Laura	Efra	davidg0026	Dmolight	Ferney	andrea.sanchezc	
13	Efra	Efra	davidg0026	Dmolight	Ferney	andrea.sanchezc	Esteban	
14	davidg0026	davidg0026	Dmolight	Ferney	andrea.sanchezc	Esteban	Lobo07	
15	Dmolight	Dmolight	Ferney	andrea.sanchezc	Esteban	Lobo07	dalejandro	
16	Ferney	Ferney	andrea.sanchezc	Esteban	Lobo07	dalejandro	Cosiaca	
17	andrea.sanchezc	andrea.sanchezc	Esteban	Lobo07	dalejandro	Cosiaca	mariana.gallego1	
18	Esteban	Esteban	Lobo07	dalejandro	Cosiaca	mariana.gallego1	James	
19	Lobo07	Lobo07	dalejandro	Cosiaca	mariana.gallego1	James	Eliza	
20	dalejandro	dalejandro	Cosiaca	mariana.gallego1	James	Eliza	MateoAD	
21	Cosiaca	Cosiaca	mariana.gallego1	James	Eliza	MateoAD	LeoAraque	
22	mariana.gallego1	mariana.gallego1	James	Eliza	MateoAD	LeoAraque	David	
23	James	James	Eliza	MateoAD	LeoAraque	David	RobertBR97	
24	Eliza	Eliza	MateoAD	LeoAraque	David	RobertBR97	Pato	
25								

Nota. Organización general de las indagaciones de cada jugador G3 en todas las rondas.

Tabla 10.


Escalafón de planificadores - Grupo 3 (final).

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Miércoles

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda Comunicación

Menús

A1:C1 =HIPERVINCULO('parámetros'!B3,"Reporta o actualiza el plan de búsqueda")

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalafón de planificadores - SAGASU fdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4	davidg0026	0.0	1.9	4.0	0.14	100%	
5	Eliza	0.0	2.5	6.0	0.12	75%	
6	MateoAD	0.0	2.4	6.0	0.12	100%	
7	Ferney	0.0	1.2	3.0	0.12	100%	
8	Nicolás	0.0	1.4	4.0	0.11	100%	
9	Laura	0.0	1.5	5.0	0.09	88%	
10	Esteban	0.0	0.9	4.0	0.07	100%	
11	Efra	0.0	1.3	6.0	0.07	31%	
12	dalejandro	0.0	1.1	5.0	0.06	94%	
13	David	0.0	0.9	5.0	0.05	38%	
14	Dmolight	0.0	0.7	4.0	0.05	31%	
15	Pato	0.0	0.4	3.0	0.04	88%	
16	andrea.sanchezc	0.0	0.3	3.0	0.03	100%	
17	mariana.gallego1	0.0	0.5	6.0	0.03	94%	
18	Tango	0.0	0.3	4.0	0.03	75%	
19	RobertBR97	0.0	0.2	3.0	0.02	94%	
20	James	0.0	0.3	6.0	0.02	88%	
21	Cosiaca	0.0	0.3	6.0	0.01	94%	
22	Lobo07	0.0	0.2	5.0	0.01	100%	
23	LeoAraque	0.0	0.2	5.0	0.01	38%	
24							
25							
26							
27							
28							

Nota. Puntuación final de los planificadores del grupo 3.

Tabla 11.

Escalafón de buscadores - Grupo 3 (final).

Seguimiento SAGASU - Benzaiten fdi 2024-2 - grupo Miércoles

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda Comunicación

Menús 100% 123

AT:C1 =HIPERVINCULO('parámetros'!B3,"Reporta o actualiza el plan de búsqueda")

	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporta o actualiza el plan de búsqueda						
2	Escalafón de buscadores - SAGASU fdi 2024-2 Oscar						
3		Suma de pertinencia	Suma de popularidad	Número de rondas	Puntaje promedio	Participación en actividades	
4	Efra	0.0	0.7	1.0	0.21	31%	
5	Laura	0.0	2.9	5.0	0.17	88%	
6	Pato	0.0	2.4	5.0	0.14	88%	
7	James	0.0	2.2	5.0	0.13	88%	
8	dalejandro	0.0	1.6	6.0	0.08	94%	
9	Lobo07	0.0	1.3	6.0	0.07	100%	🏆
10	davidg0026	0.0	1.2	6.0	0.06	100%	
11	Esteban	0.0	1.1	6.0	0.05	100%	
12	MateoAD	0.0	1.0	6.0	0.05	100%	
13	andrea.sanchezc	0.0	1.0	6.0	0.05	100%	
14	Dmolight	0.0	0.2	1.0	0.05	31%	
15	mariana.gallego1	0.0	0.8	6.0	0.04	94%	
16	Tango	0.0	0.4	4.0	0.03	75%	
17	David	0.0	0.1	1.0	0.03	38%	
18	LeoAraque	0.0	0.1	1.0	0.03	38%	
19	Eliza	0.0	0.3	4.0	0.02	75%	
20	RobertBR97	0.0	0.5	6.0	0.02	94%	
21	Cosiaca	0.0	0.4	6.0	0.02	94%	
22	Ferney	0.0	0.3	6.0	0.02	100%	
23	Nicolás	0.0	0.2	6.0	0.01	100%	
24							
25							
26							
27							

Nota. Puntuación final de los buscadores del grupo 3.

Tabla 12.

Porcentajes de participación juego serio - Grupo 3.

		Gestor bibliográfico														Valoración de Jurados																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
		Plan de búsqueda		Hallazgos en las rondas														Reflexión																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
		ago-28		ago-29		ago-30		ago-31		sep-1		sep-2		sep-2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		Preparativos		1. INU		2. NEKO		3. KULJURA		4. TOMBO		5. HEBE		6. USAGI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		Responder Formulario "Sobre la información al conocimiento (concepciones previas)"	Responder Formulario "Un primer acercamiento a la búsqueda (plan de búsqueda)"	Aceptar invitación al gestor bibliográfico	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Reportar 1 hallazgo en el grupo en el gestor bibliográfico	Etiquetar en el gestor bibliográfico los hallazgos requeridos en el juego.	Responder Formulario "Valoración crítica acerca de los jurados de SAGASU"																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Participante	Nivel de participación																	8 MateoAD	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7 LeoAlague	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 David	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 RoberBR97	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12
8 MateoAD	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7 LeoAlague	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 David	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 RoberBR97	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																		
7 LeoAlague	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 David	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 RoberBR97	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																				
8 David	38%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9 RoberBR97	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																						
9 RoberBR97	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																								
10 Pato	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																										
11 Nicolás	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																												
12 Tangu	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																														
13 Laura	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																
14 Etra	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																		
16 davidj0026	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																				
18 Dimcaght	31%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																						
17 Ferney	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																								
18 andrea sanchezc	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																										
19 Esteban	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																												
20 Lobo07	100%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																														
21 dalejandro	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																
22 Cossica	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
23 mariana gallego1	94%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24 James	88%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
25 Eliza	75%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
27	81%		20	15	15	15	15	11	11	11	11	11	11	10	10	8	8	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										

Nota. Panorama general de participación del grupo 3 durante todo el juego.

Durante todas las rondas se identificó un compromiso constante de los estudiantes, así se notó con el flujo de movimiento desde los canales de comunicación, siendo vital este canal por el tipo de modalidad. Revisando las cifras (ver tabla 12) de participación del juego: sólo 4 estudiantes no participaron 100% de todas las actividades esperadas (algo parecido al G1), no obstante, hubo entregas de hallazgos importantes y dejaron su valoración al final de la dinámica.

La observación de los tres grupos siguió realizándose mientras avanzaba el juego, el profesor Ortega entregaba franjas extensas de tiempo para el desarrollo de las rondas, pensando en las tantas obligaciones y compromisos que tienen los estudiantes, para facilitarles a los muchachos su indagación con bastante antelación y tranquilidad, cuidando en detalle de entregar la mejor alternativa dentro de la dinámica de hallazgos. Todos los grupos participaron de manera juiciosa.

Es de resaltar que cuando el juego acabó en cada grupo, todos se sentían ganadores, porque las indagaciones fueron ganando más certeza y seguridad en el gestor bibliográfico, así se evidenciaba con los porcentajes de popularidad y pertinencia. Otra cosa para destacar es que la premiación no fue algo importante para ninguno de los grupos, lo realmente crucial para todos fue el proceso en sí mismo y el aprendizaje detrás de la dinámica. Ellos ahora tienen más elementos de potencia al momento de realizar indagación de material investigativo para sus temas de grado, con el gestor bibliográfico ahorrarán un tiempo importante cuando determinen sus referencias.

8.4 Postura de las Directivas UdeA

La primera entrevista que se realizó a dichos actores fue a las directivas de la institución Universidad de Antioquia, que dio lugar en el bloque 22, oficina 226 el lunes 26 de agosto a las 2:00 p.m., los asistentes fueron Deisy Barbosa, como Asesora Pedagógica en Ude@ del Área de Cultura Digital, Johana Milena García Henao, Líder del Área de Cultura Digital y Doris Tatiana Ramírez Salazar, Profesora en la Facultad de Educación y Coordinadora de Ude@.

Las tres gestoras han tenido diferentes roles en la universidad, la que tiene más tiempo en la institución es la profesora Doris, desde el año 1995. Lleva 5 años liderando Ude@, donde trabaja por velar por los referentes conceptuales, metodológicos, didácticos y TIC se implementen a las diferentes propuestas, establecer los diálogos con las unidades académicas porque Ude@ es la unidad que apoya al resto de la universidad, a los programas de pregrado, posgrado, investigación, extensión, en ese sentido se trabaja con profesores, estudiantes, directivos, administrativos, egresados y aspirantes.

Ude@ promueve otros procesos y estrategias que apoyan la creatividad de los docentes en la universidad, siempre ha estado presente el juego y la lúdica. El concepto de gamificación, y metodologías activas se han implementado desde hace 10 años, se invita a los docentes que incorporen estas iniciativas. Dentro de la misma universidad se aprovecha la herramienta y estrategia lúdica para los mismos empleados de la institución en formación interna.

Parte del trabajo es acompañar a los profesores dentro de esa reflexión del uso de otras estrategias en sus clases, la gamificación es una de esas estrategias, lo importante es que sus dinámicas tengan más fuerza activa con los estudiantes en los procesos de formación. “Somos más sensibles ante la oportunidad que esto permite dentro de los procesos, hemos trabajado en el marco de los años. También la apropiación del uso de la tecnología hace que los profes tengan más herramientas para implementar otros procesos gamificados o procesos con elementos de gamificación en sus clases.” Menciona la profesora Doris Ramírez.

Desde el punto de vista teórico, se apoyan mucho desde las metodologías activas y las teorías constructivistas, sociocríticas. Los referentes como Ausubel, Piaget, Vigotsky que sustentan la manera de abordar la pedagogía académica sirven de base para la institución en su

libertad y apuesta. También se tiene muy presente la didáctica mediada por TIC, en la formación de maestría y doctorado se exploran muchos autores.

En las unidades académicas se trabaja pensando que el estudiante es también creador de su conocimiento, no tiene un rol pasivo para nada, el profesor tiene una figura de mediador, porque genera reflexiones y preguntas para que el estudiante construya su ruta de aprendizaje. En lo digital, se recomiendan estrategias y contenidos de acuerdo con el tipo de aprendizaje que tienen. Se entiende mucho que los estudiantes aprenden a su manera, por tanto, los contenidos se piensan para que la formación sea más fácil para ellos.

En Ude@ se ayuda al profesor a transitar del modelo tradicional donde el profesor es poseedor del conocimiento a un ser humano que debe ser capaz de preguntar adecuadamente, que el estudio sea para resolver a los problemas, para que el estudiante esté motivado. En la Universidad se considera que el profesor es también investigador, también se menciona que el profesor no es ajeno del aula, sino del aula y que cuestione siempre sus prácticas.

Cada facultad en la Universidad de Antioquia tiene una independencia administrativa, así mismo la gestión pedagógica hasta cierto punto, la Vicerrectoría de docencia determina las directrices para todas las facultades, pero las facultades contemplan algo de autonomía. “En términos generales, se respeta el PEI del Ministerio de Educación. Con relación a las demandas de la sociedad existen transformaciones de la universidad. Además de compartir un microcurrículo de los programas, existe algo importante en la institución: es la libertad de cátedra, cada docente tiene esa libertad, mientras se cumplan los objetivos del microcurrículo no hay barreras.” Señala la profesora Johana García.

“Queremos que los profesores siempre puedan elegir, lo que importa realmente es que el profesor se preocupe e implemente novedades en su clase, para que el estudiante se interese por aprender, la gamificación no es la única manera, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en retos, entre otros.” Indica la profesora Deisy Barbosa.

No existe un porcentaje puntual del uso e incorporación de la lúdica en las clases de la universidad, pero si existe una apuesta única en la Facultad de Ingeniería, la asignatura Creación digital es la primera materia de pregrado construido 100% como videojuego. Hablando de la implementación de la lúdica puntual, antes algunos profesores jugaban con diversas iniciativas en

el aula, pero con la tecnología la visibilización dotó de mayor fuerza. Se menciona que hay unas disciplinas que son más abiertas a la apropiación de la lúdica que otras, las de ciencias exactas son menos receptivas en ese sentido.

8.5 El Profesor Gestor del Juego Serio

La entrevista al profesor Oscar Ortega se realizó el jueves 29 de agosto en horas de la tarde en el bloque 21 - oficina 411. Se encuentra vinculado en la institución desde 1991, en 1994 tuvo la posibilidad de realizar su maestría y doctorado en Japón, financiado por la universidad. Durante 6 años se formó, y al regresar siguió con su rol de profesor asistente. Ha impartido diferentes materias de programación, computación evolutiva, aprendizaje de máquinas, coordina un grupo de profesores de introducción a la ingeniería de sistemas, actualmente se ha especializado en los temas de investigación para pregrado, maestría y doctorado, allí fue donde gestó el juego Sagasu Benzaiten.

El profesor indica que su gestión docente está sustentada en el modelo de pedagogía constructivista, se encuentra en constante formación y actualización que imparte la universidad para los profesores de la institución. Se basa mucho en los referentes como Piaget y Vigotsky como teóricos constructivistas para emular. Trata de perfilar los cursos hacia las preguntas que tiene el estudiante. Como profesor, considera un modelo y visión de educación para la vida, a diferencia de otros profesores que piensan y encausan su rol docente con la visión de educación para el trabajo.

El trata de implementar cosas nuevas, le gusta tomar riesgos, a pesar de que no estén reguladas por la institución, “me lanzo al ruedo, evalúo y corrijo luego de abordar en el semestre”. “Lo que hemos hecho es incorporar la lúdica como herramienta, no propiamente estrategia porque no hay mucho tiempo para hacerlo.” Menciona el profesor Ortega.

¿En qué porcentaje del *pensum* se ha desplegado la iniciativa lúdica, en este caso el juego serio Sagasu? “Uno hace lo que está como al alcance, este juego toma una semana, a veces es difícil que los cursos le abran el tiempo al juego, a veces dos semanas. Muchos estudiantes dicen que se debería implementar el juego en los primeros semestres porque al empezar cualquier carrera

existen muchos vacíos de cómo se realizan las investigaciones, y en semestres adelantados se define el proyecto de grado, revelando el desconocimiento del tema. El dilema es que esta clase contempla muchos créditos, por tal efecto, sólo se puede abordar en semestres más adelantados.”

“Desde el año 2000 comencé a dictar la clase de investigación para pregrado, en 2004 para posgrado. Los contenidos eran muy operativos, por eso, en el año 2008 se me ocurrió inventar un juego para hacer más llamativos los contenidos de investigación con el gestor bibliográfico y las bases de datos como tal. La libertad de cátedra permitió la creación de estas iniciativas lúdicas, por eso no se pidió permiso.”

“Con el juego se busca que los estudiantes estén en un nivel parecido todos, porque luego deben crear su estado del arte para la investigación.” ¿Por qué se le apuesta a esta iniciativa lúdica? “Se le apuesta por eficiencia, en la biblioteca los estudiantes tienen un curso para aprender los aspectos operativos y con el juego me he logrado saltar dichos aspectos y llegar al nivel de los conceptos. Que ellos entiendan qué es la pertinencia, qué es la solidez de un artículo académico, qué es una pregunta, qué es un contexto para una pregunta de investigación. Con el curso de la biblioteca aprendían a manejar las herramientas, pero no entendían los conceptos.”

¿Qué efectos se han evidenciado con los estudiantes que han apropiado este tipo de herramientas? “Se nota que los estudiantes llegan más fuertes en la búsqueda de investigación cuando pasan del pregrado al posgrado.” El profe indica que hay un tipo de estudiante que tiene un perfil más deductivo, entonces espera las clases magistrales. “Pero con los juegos vamos más en la práctica, por eso, con este tipo de estudiante hay un choque, pero es parte del reto que tenemos ahí. Lo que, si puede dar fe hasta el momento, es que no hay rechazo, en general los estudiantes participan.”

Está pensando en replantear el juego Sagasu, porque ya existen herramientas que ayudan en el planteamiento investigativo, van más allá, entonces, se discontinúa el juego o se inventa otro juego que implemente estas nuevas herramientas IA que ayudan en ese objetivo. El profesor Ortega todos los semestres prepara un curso diferente porque adecúa su juego y lo mejora constantemente, porque lo que importa es la educación.

¿Cómo se desenvuelve la comunicación en el aula con estas apuestas lúdicas? “La comunicación en el aula se convierte en taller, hay mucha interacción entre el profesor y el

estudiante, también entre los mismos estudiantes, la comunicación es muy horizontal, lo poco vertical es la propuesta que trae el profesor a la clase, de resto son los estudiantes interactuando y haciendo la clase misma.”

“La modalidad virtual se presta más para el juego porque el estudiante está en su comodidad de la casa, allí puede mirar más herramientas, puede preguntar a los compañeros diferentes cosas fuera del rigor de la clase. La presencial permite mucha risa, genera empatías, abre preguntas y deja equipos conformados dependiendo las investigaciones. En la virtualidad muchos estudiantes no prenden las cámaras y esto corta un poco la comunicación.”

“Es bueno explorar lúdicas para las clases, en el camino hay que lanzarse, arriesgarse. Es un verdadero potencial estas apuestas, esta generación practica muchos videojuegos y, por tanto, se presta a estas novedades.”

8.6 Resultados de las Encuestas

Luego de culminar la experiencia formativa con el juego de Sagasu Benzaiten, los estudiantes de los tres grupos realizaron dos encuestas de valoración tomadas de la investigación *Gameful Experience in Gamification: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale* (Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. 2022), la primera sobre el papel de la inteligencia artificial como asistente de jurado en el juego y la segunda acerca del juego como experiencia formativa.

La primera valoración contempla 7 preguntas para ahondar en la percepción de los estudiantes del uso de las inteligencias artificiales dentro del juego Sagasu, ya que los hallazgos tienen unas variables que examina la herramienta, por tanto, perfila la evolución del jugador en las tablas de escalafón según el comparativo con el resto de los participantes, se relaciona a continuación las preguntas con la respuesta de la estudiante cuyo avatar se nombra Vero del G1:

- Aporta tus observaciones acerca de las valoraciones CUALITATIVAS aportadas por ChatGPT de los hallazgos reportados para tu plan de búsqueda.

“En este caso la IA fue capaz de identificar correctamente el tema y el contexto de los artículos que esta evaluó, además de diferenciar correctamente la importancia de estos, pues pudo identificar artículos con gran pertinencia en cuanto a tema, pero que se alejaban

considerablemente del plan de búsqueda en su contexto, por ejemplo, logró identificar que un artículo cumplía con entregar bases importantes para el tema general, sin embargo su contexto no terminaba de enfocarse en el nicho definido por la pregunta del plan de búsqueda.”

- Aporta tus observaciones acerca de las valoraciones CUANTITATIVAS aportadas por ChatGPT de los hallazgos reportados para tu plan de búsqueda.

“Las valoraciones cuantitativas de la IA fueron adecuadas y acordes con la pertinencia de cada artículo, es importante destacar que parece penalizar considerablemente que los artículos evaluados no se encuentren dentro del contexto específico expresado en el plan, incluso si la temática general es relevante.”

- Aporta tus observaciones acerca de las valoraciones CUALITATIVAS aportadas por Gemini de los hallazgos reportados para tu plan de búsqueda. Incluye ejemplos detallados si lo consideras pertinente.

“Esta IA logró identificar correctamente el tema y el contexto del artículo evaluado, relacionándolos de forma adecuada con el plan de búsqueda definido, importante destacar que, durante la valoración, Gemini reiteró en repetidas ocasiones la gran pertinencia de este artículo en particular debido a la coincidencia de este con el nicho particular expresado en el plan de búsqueda.”

- Aporta tus observaciones acerca de las valoraciones CUALITATIVAS aportadas por Perplexity de los hallazgos reportados para tu plan de búsqueda.

“Esta IA generó una valoración cuantitativa adecuada, al igual que las demás, logró identificar los puntos importantes del artículo y relacionarlos correctamente con lo expresado en el plan de búsqueda, con la particularidad de que Perplexity tuvo el discurso más adecuado en la descripción del artículo evaluado comparándolo con las evaluaciones de otras IA.”

- Aporta tus observaciones acerca de las valoraciones CUANTITATIVAS aportadas por Perplexity de los hallazgos reportados para tu plan de búsqueda.

“A pesar de que la valoración cuantitativa fue acorde con la pertinencia del artículo evaluado, destacan las justificaciones de estos valores cuantitativos, pues menciona reiteradamente y

parece penalizar la falta de especificidad del artículo y su alineación con los objetivos más específicos del plan de búsqueda.”

- Si deseas, aporta observaciones adicionales acerca del papel de herramientas de IA como jurado.

“La IA es una buena herramienta para juzgar la pertinencia de textos académicos dentro de un contexto investigativo específico, la calidad de los resultados que estas otorguen se ven afectados directamente por la calidad del contexto que se les entregue para realizar la evaluación.” (Resultados de la encuesta creada por el profesor Oscar Ortega. 2024).

En términos generales, todos los estudiantes del grupo 1 acogen el uso de las inteligencias artificiales como asistentes dentro del proceso de valoración de los hallazgos entregados durante el juego de Sagasu, lo único que dejan como reflexión es que, en la parte cuantitativa, se desconoce qué modelo usa la IA para otorgar el puntaje, adicional a esto, un estudiante indica que no es muy prudente depender tanto de estas herramientas para evaluar totalmente una investigación.

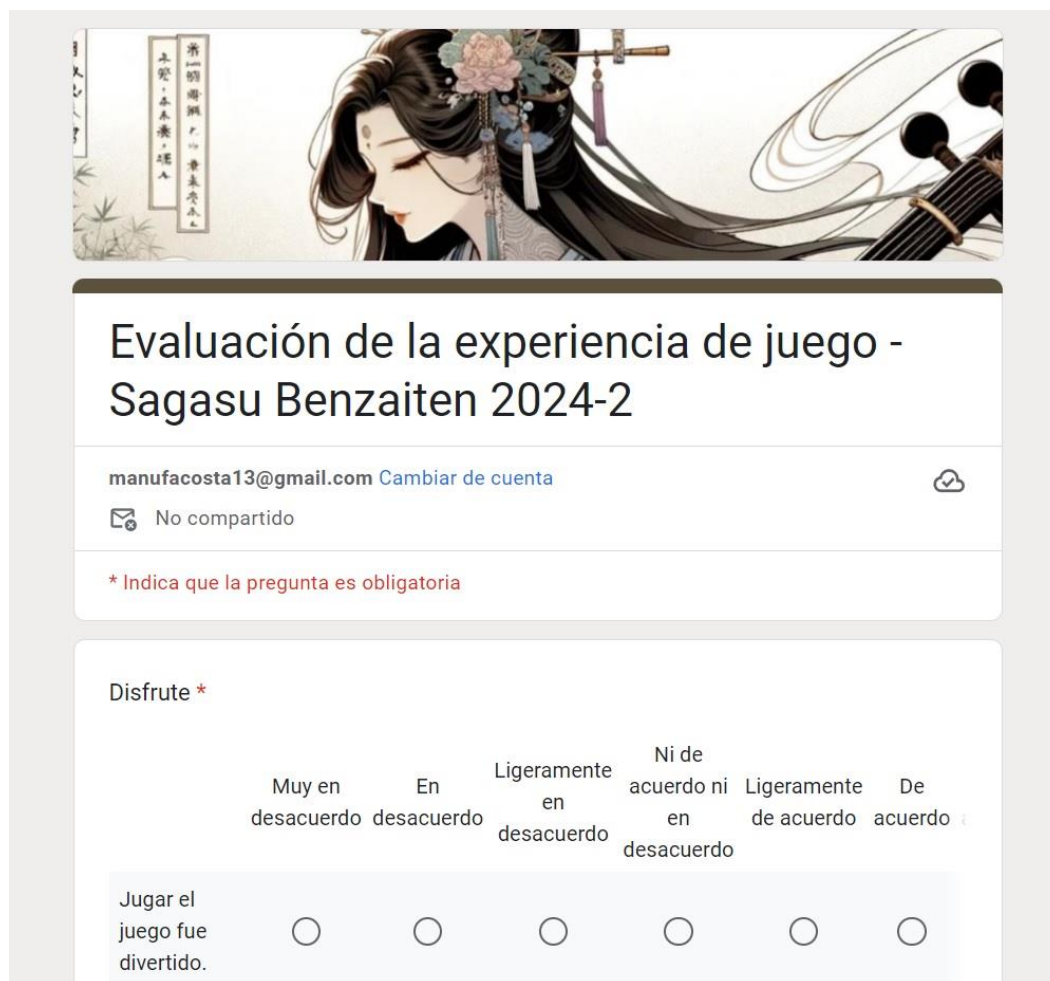
Para el grupo 2 se plantean las mismas preguntas de valoración, todos los estudiantes hacen un ejercicio de argumentación más extenso para cada pregunta formulada, es notable su lectura para cada interrogante, algunos estudiantes dejan ejemplos puntuales del análisis de las inteligencias artificiales, en el tema cuantitativo, no hay interrogantes específicas, más bien precisiones del tipo de IA, algunos consideran que podría ser más acertado Perplexity que Chat GPT en la valoración.

Con el grupo 3 las preguntas de valoración son idénticas, y dejan a la vista una interpretación muy general de lo positivo que existe al utilizar las inteligencias artificiales dentro del juego Sagasu, también existe un deseo de conocer el criterio de análisis en la parte cuantitativa; existe un comentario referente al uso de las IA, pero con ética profesional.

La segunda encuesta se centra puntualmente en el juego como tal y la experiencia formativa producto de la participación, también de la autoría Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2022). El profesor Ortega manifiesta que es la primera vez que la implementa para conocer más acerca de la percepción de los estudiantes y para favorecer por supuesto esta investigación.

Figura 22.

Formato de encuesta del juego serio Sagasu Benzaiten realizada.



The image shows a Google Form titled "Evaluación de la experiencia de juego - Sagasu Benzaiten 2024-2". The form is in Spanish and includes a header with a traditional Japanese illustration of a woman in a kimono. Below the title, the user's email is "manufacosta13@gmail.com" and there is a "Cambiar de cuenta" link. A "No compartido" status is also visible. A red asterisk indicates that the question is mandatory. The question is "Disfrute *". The response options are: "Muy en desacuerdo", "En desacuerdo", "Ligeramente en desacuerdo", "Ni de acuerdo ni en desacuerdo", "Ligeramente de acuerdo", and "De acuerdo". The form shows six radio buttons for these options, with the first one selected.

Nota. Evidencia de la plantilla de la encuesta final de la experiencia de juego concebida en Google Forms por el profesor Ortega a los 3 grupos de investigación.

Es de mencionar que la encuesta realizada a los 3 grupos es la misma y formula 10 preguntas con dos categorías de análisis: disfrute (5) y absorción (5), las alternativas de respuesta se reducen a 6: muy en desacuerdo, en desacuerdo, ligeramente en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, ligeramente de acuerdo y de acuerdo.

A continuación, se comparte la valoración de estadísticas del grupo 1 - pregrado en modalidad presencial con relación a las respuestas:

Figura 23.

Estadística pregunta 1 - grupo 1.

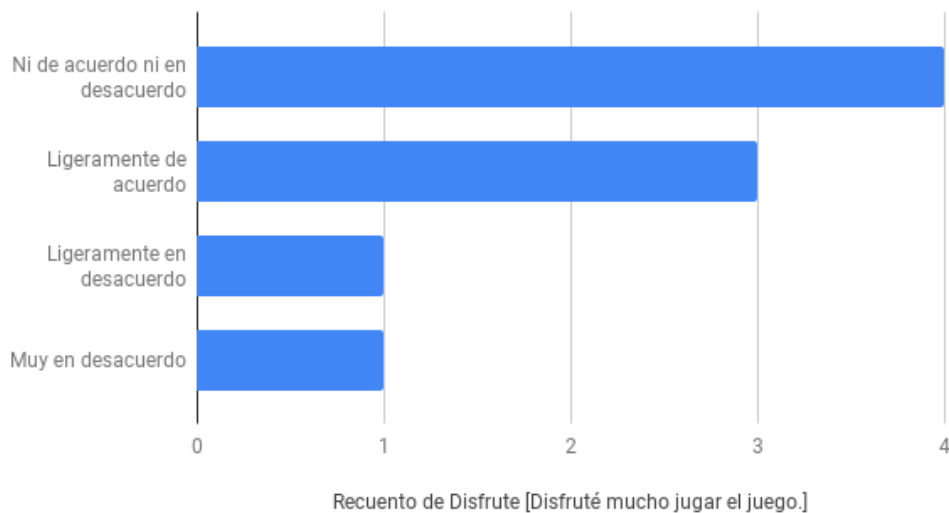


Nota. Registro grupo 1 – Me gustó el juego.

Figura 24.

Estadística pregunta 2 - grupo 1.

Recuento de Disfrute [Disfruté mucho jugar el juego.]

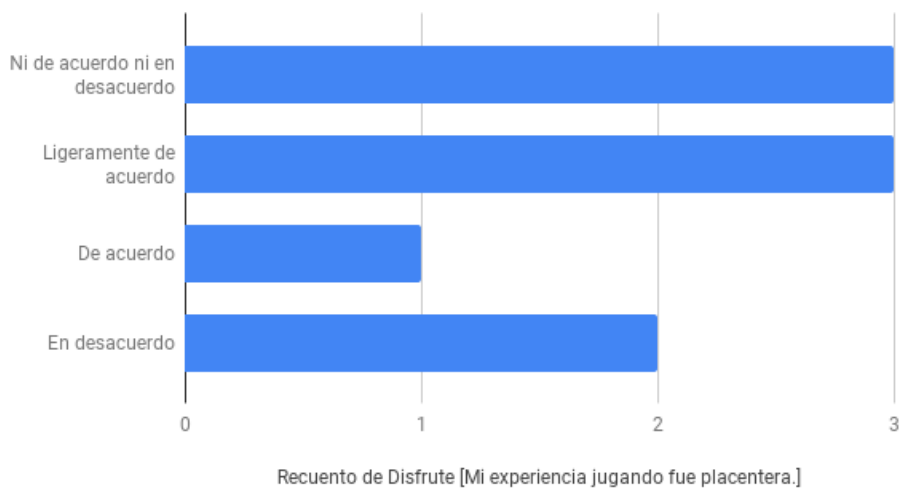


Nota. Registro grupo 1 – Disfruté mucho jugar el juego.

Figura 25.

Estadística pregunta 3 - grupo 1.

Recuento de Disfrute [Mi experiencia jugando fue placentera.]

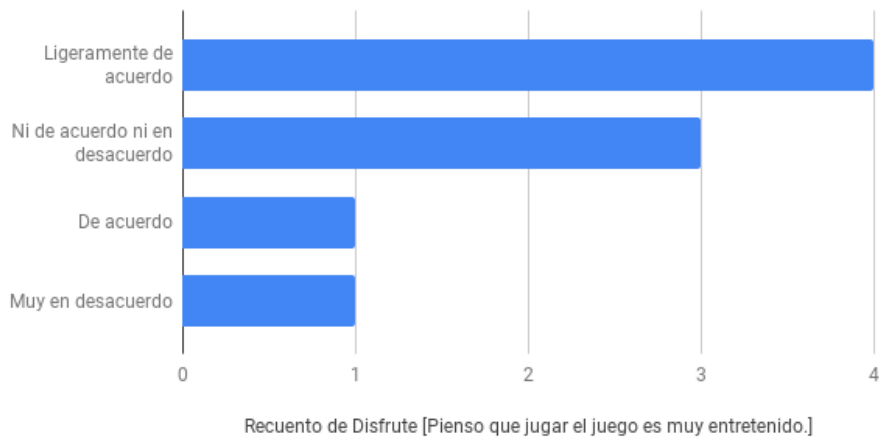


Nota. Registro grupo 1 – Mi experiencia jugando fue placentera.

Figura 26.

Estadística pregunta 4 - grupo 1.

Recuento de Disfrute [Pienso que jugar el juego es muy entretenido.]

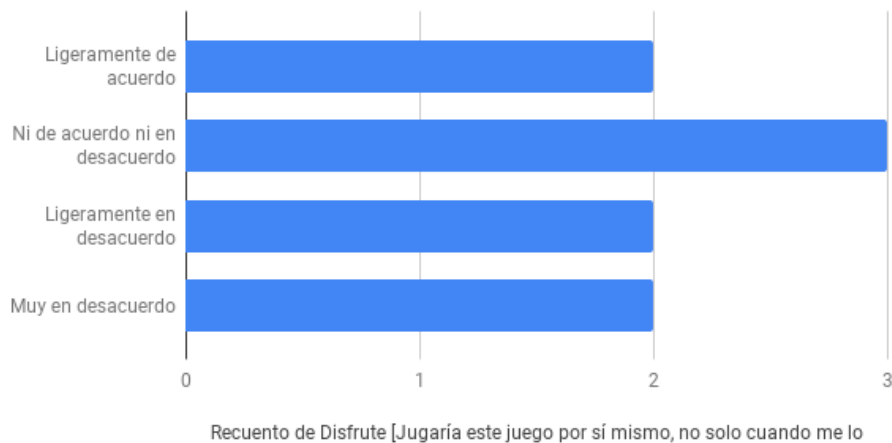


Nota. Registro grupo 1 – Pienso que jugar el juego es muy entretenido.

Figura 27.

Estadística pregunta 5 - grupo 1.

Recuento de Disfrute [Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.]

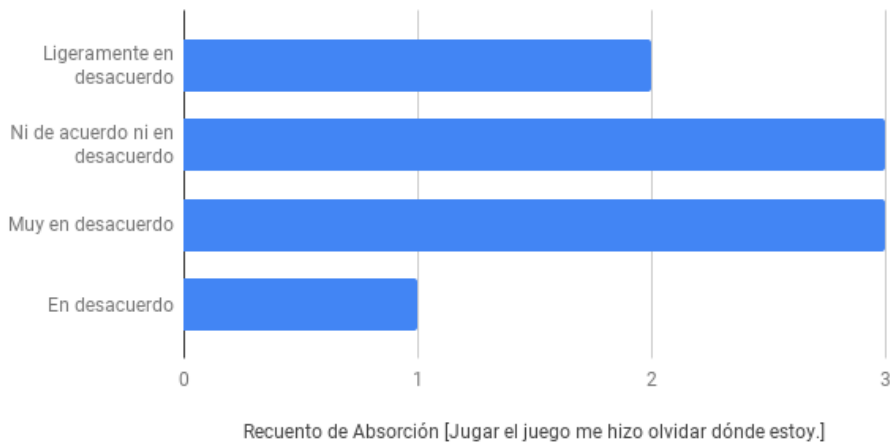


Nota. Registro grupo 1 – Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.

Figura 28.

Estadística pregunta 6 - grupo 1.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.]

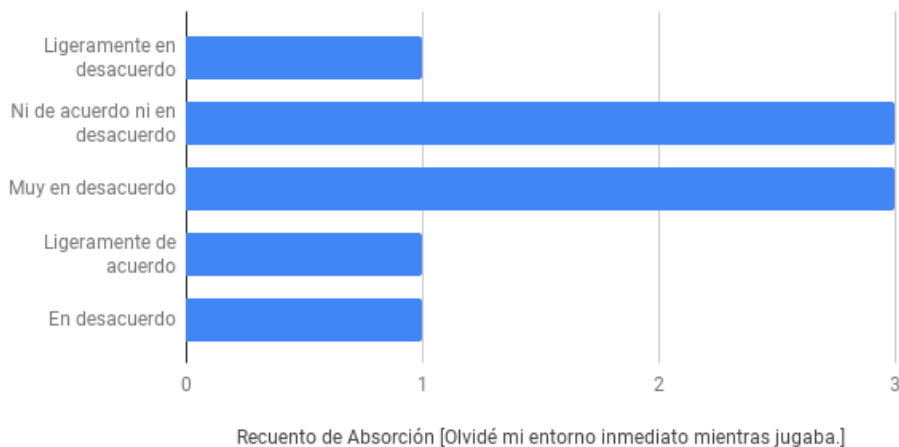


Nota. Registro grupo 1 – Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.

Figura 29.

Estadística pregunta 7 - grupo 1.

Recuento de Absorción [Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.]

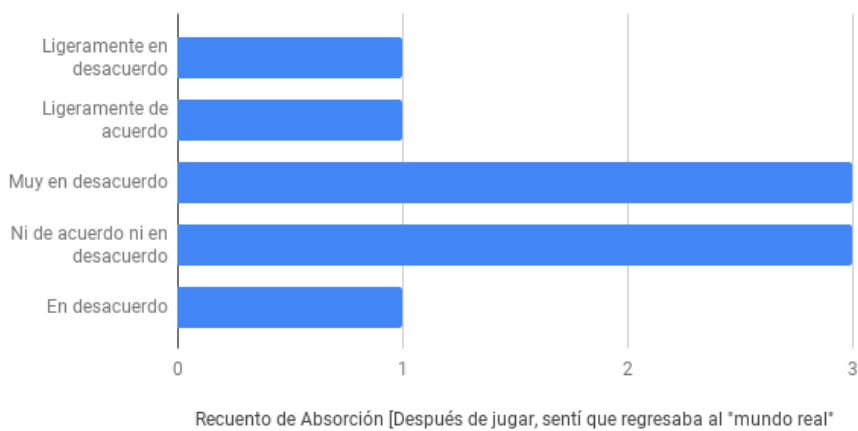


Nota. Registro grupo 1 – Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.

Figura 30.

Estadística pregunta 8 - grupo 1.

Recuento de Absorción [Después de jugar, sentí que regresaba al "mundo real" después de un viaje.]

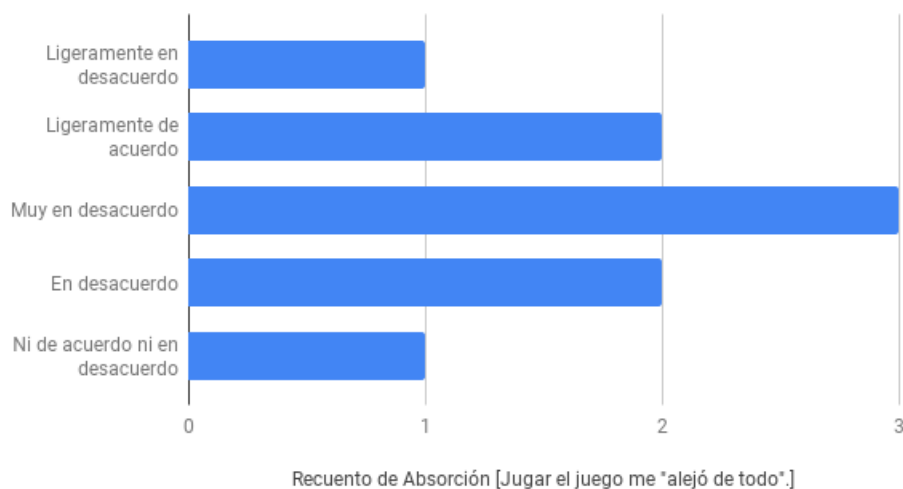


Nota. Registro grupo 1 – Después de jugar, sentí que regresaba al “mundo real” después de un viaje.

Figura 31.

Estadística pregunta 9 - grupo 1.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me "alejó de todo".]

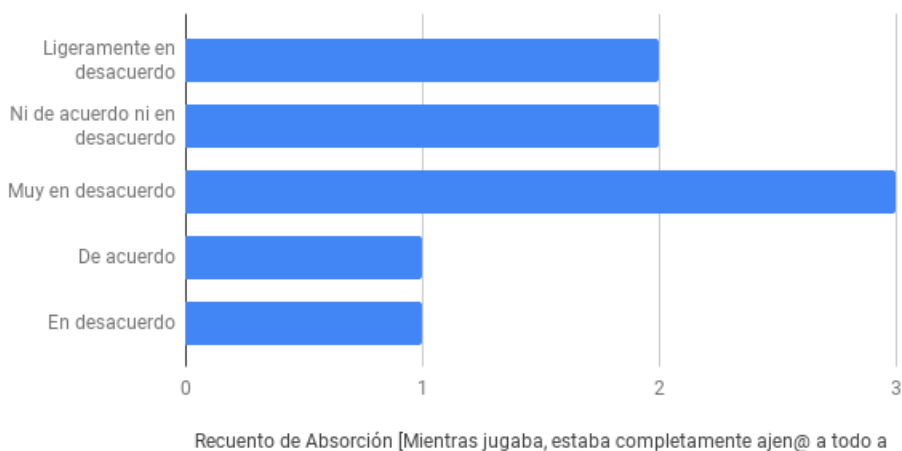


Nota. Registro grupo 1 – Jugar el juego me “alejó de todo”.

Figura 32.

Estadística pregunta 10 - grupo 1.

Recuento de Absorción [Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo a mi alrededor.]



Nota. Registro grupo 1 – Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo mi alrededor.

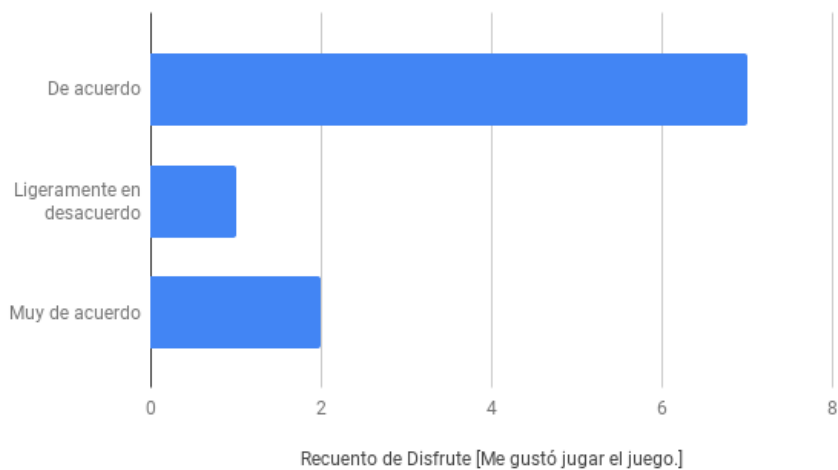
Las respuestas del grupo 1, puntualmente en la categoría de “Disfrute” se centran sobre todo en el gusto, así se evidencia en la pregunta 1 (ver figura 23), porque las cuatro preguntas restantes no tienen la condición de “placer” más elevada de parte del conjunto total. La categoría “Absorción” revela unas respuestas más a la visión en desacuerdo, así se revela con las 5 últimas preguntas, esto significa que el conjunto disfrutó el juego y no sintió una absorción tan contundente que podría sentir con un juego de entretenimiento puntualmente.

A continuación, se comparte la valoración de estadísticas del grupo 2 - posgrado en modalidad mixta con relación a las respuestas:

Figura 33.

Estadística pregunta 1 - grupo 2.

Recuento de Disfrute [Me gustó jugar el juego.]

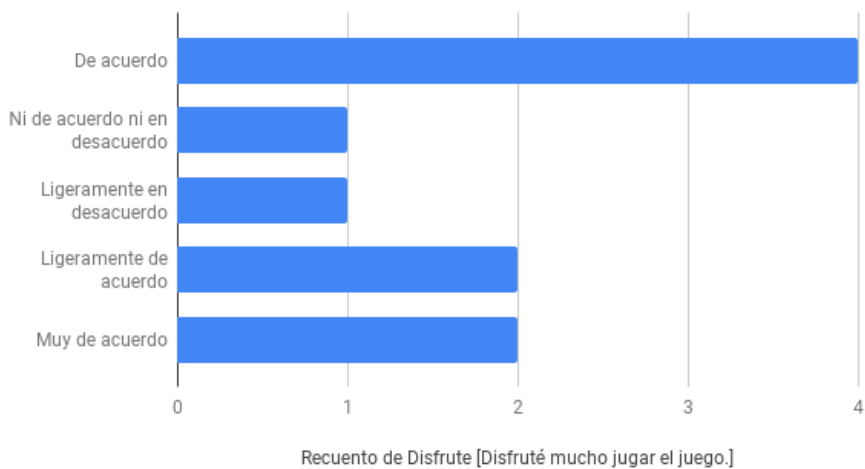


Nota. Registro grupo 2 – Me gustó jugar el juego.

Figura 34.

Estadística pregunta 2 - grupo 2.

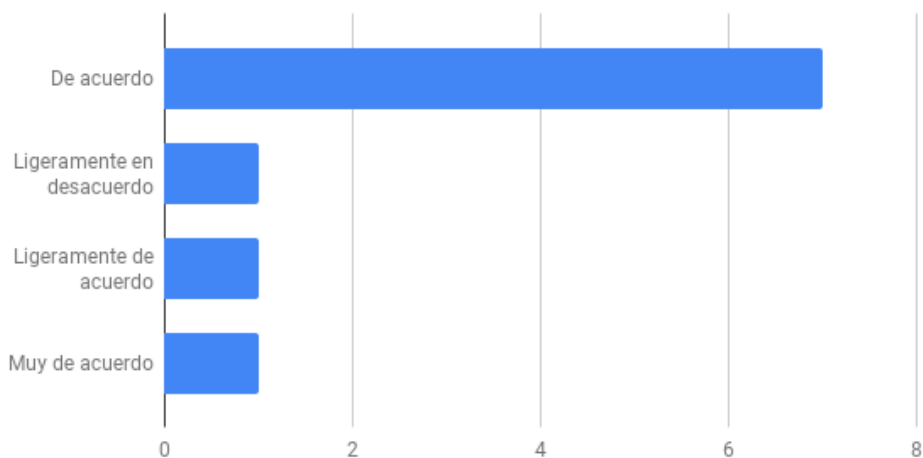
Recuento de Disfrute [Disfruté mucho jugar el juego.]



Nota. Registro grupo 2 – Disfruté mucho jugar el juego.

Figura 35.*Estadística pregunta 3 - grupo 2.*

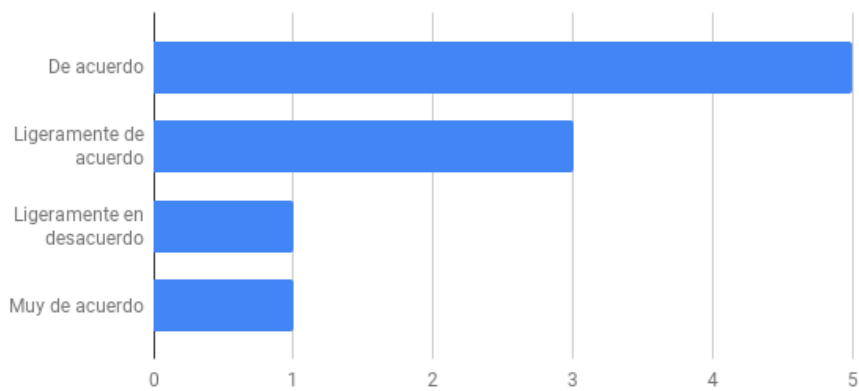
Recuento de Disfrute [Mi experiencia jugando fue placentera.]



Recuento de Disfrute [Mi experiencia jugando fue placentera.]

Nota. Registro grupo 2 – Mi experiencia jugando fue placentera.**Figura 36.***Estadística pregunta 4 - grupo 2.*

Recuento de Disfrute [Pienso que jugar el juego es muy entretenido.]



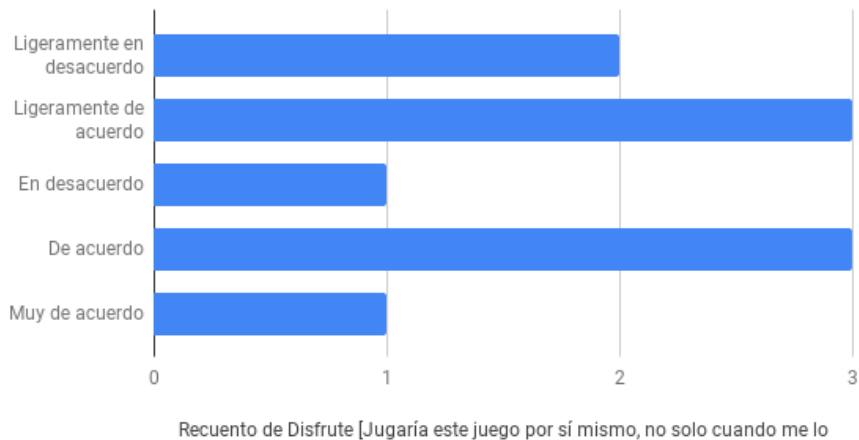
Recuento de Disfrute [Pienso que jugar el juego es muy entretenido.]

Nota. Registro grupo 2 – Pienso que jugar el juego es muy entretenido.

Figura 37.

Estadística pregunta 5 - grupo 2.

Recuento de Disfrute [Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.]

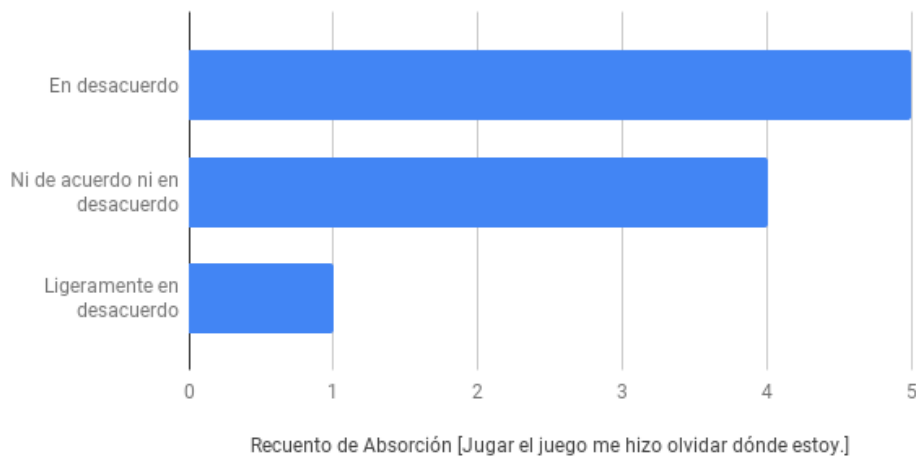


Nota. Registro grupo 2 – Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.

Figura 38.

Estadística pregunta 6 - grupo 2.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.]

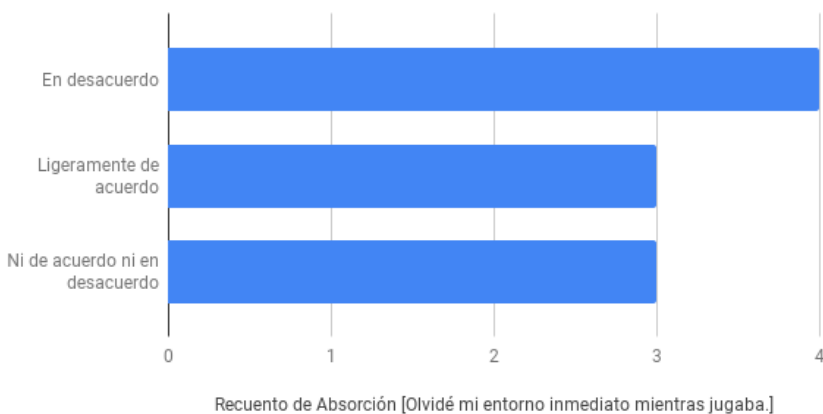


Nota. Registro grupo 2 – Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.

Figura 39.

Estadística pregunta 7 - grupo 2.

Recuento de Absorción [Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.]

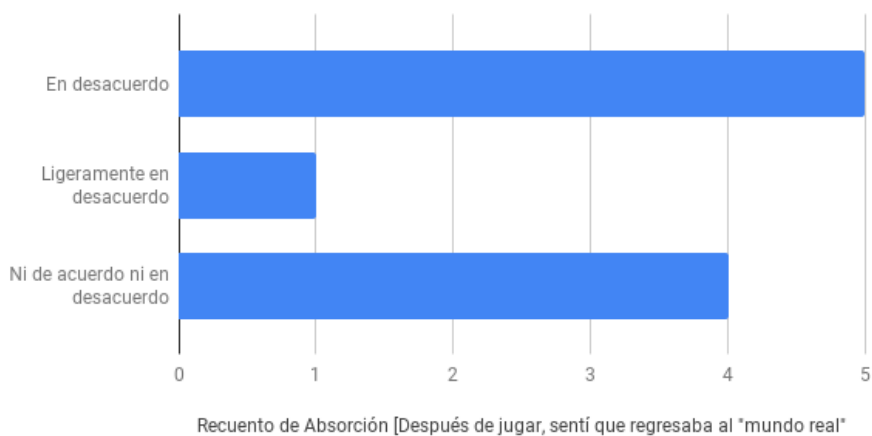


Nota. Registro grupo 2 – Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.

Figura 40.

Estadística pregunta 8 - grupo 2.

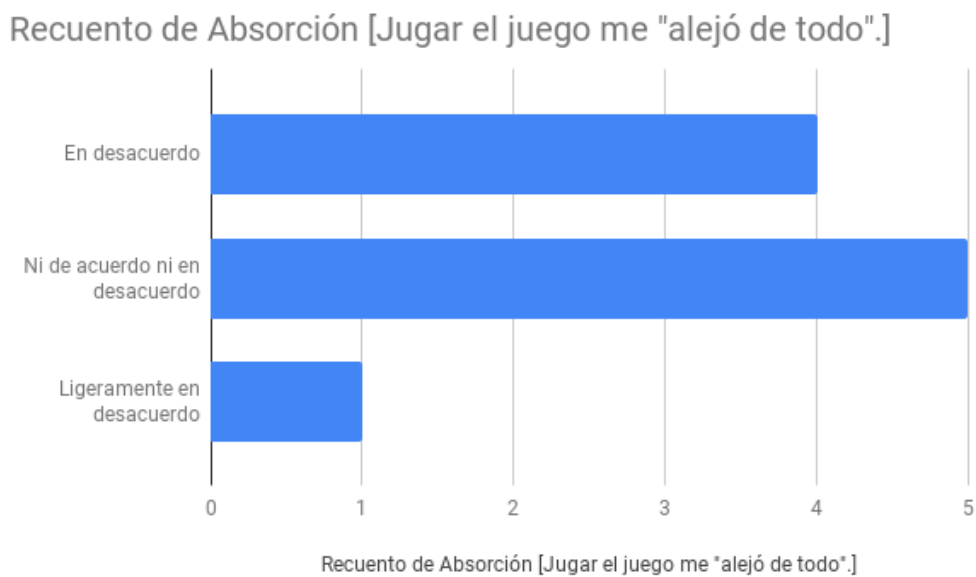
Recuento de Absorción [Después de jugar, sentí que regresaba al "mundo real" después de un viaje.]



Nota. Registro grupo 2 – Después de jugar, sentí que regresaba al “mundo real” después de un viaje.

Figura 41.

Estadística pregunta 9 - grupo 2.

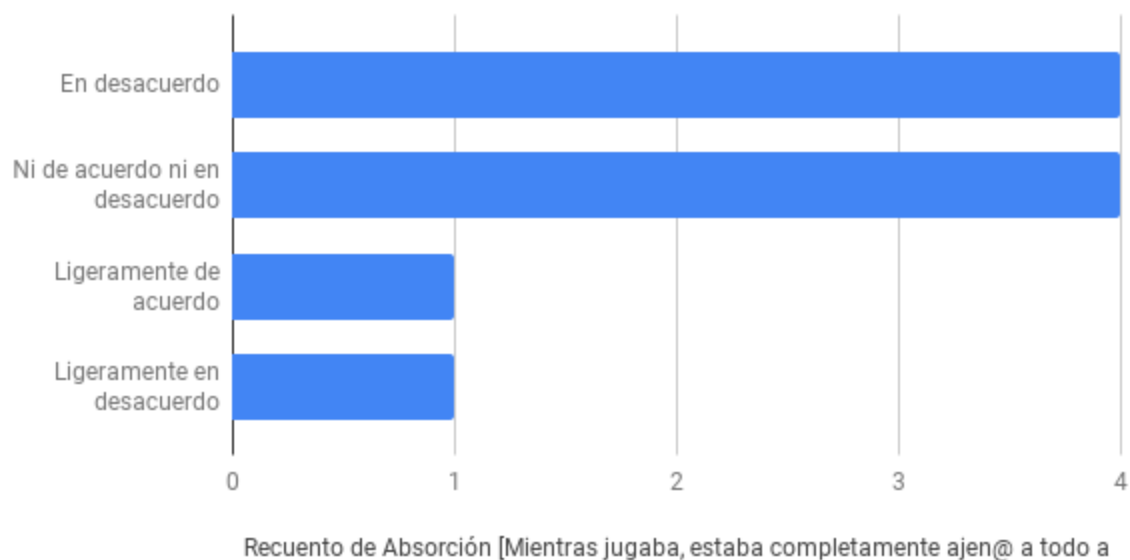


Nota. Registro grupo 2 – Jugar el juego “me alejó de todo”.

Figura 42.

Estadística pregunta 10 - grupo 2.

Recuento de Absorción [Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo a mi alrededor.]



Nota. Registro grupo 2 – Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo mi alrededor.

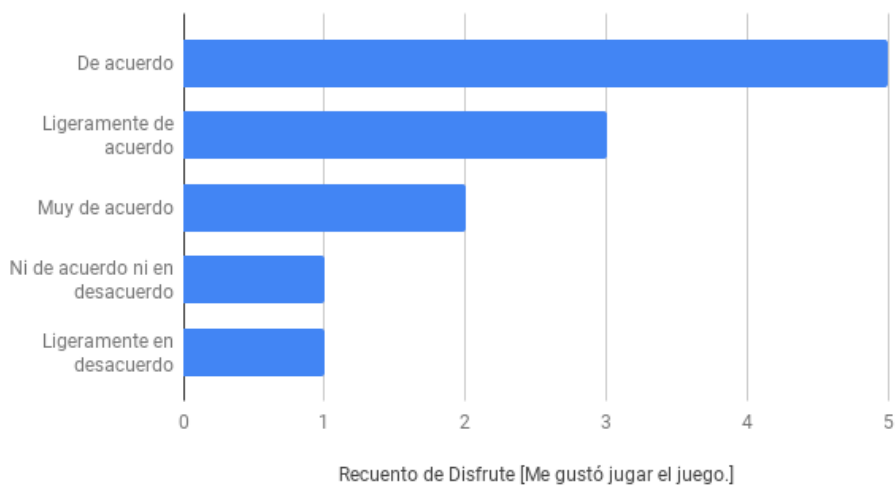
La lectura de las respuestas del grupo 2 tiene algunas diferencias con el grupo anterior, las 5 respuestas de la categoría de “Disfrute” están volcadas positivamente, esto significa que el juego gustó, fue placentero y entretenido. Para la categoría “Absorción” también consigna unas respuestas más a la visión en desacuerdo, tal y como respondió el grupo 1, esto implica que el conjunto disfrutó mucho el juego (mucho más que el grupo 1) y no sintió una absorción tan poderosa que podría sentir tal vez con un juego en otras instancias.

Se comparte ahora la valoración de estadísticas del grupo 3 - pregrado en modalidad virtual con relación a las respuestas:

Figura 43.

Estadística pregunta 1 - grupo 3.

Recuento de Disfrute [Me gustó jugar el juego.]

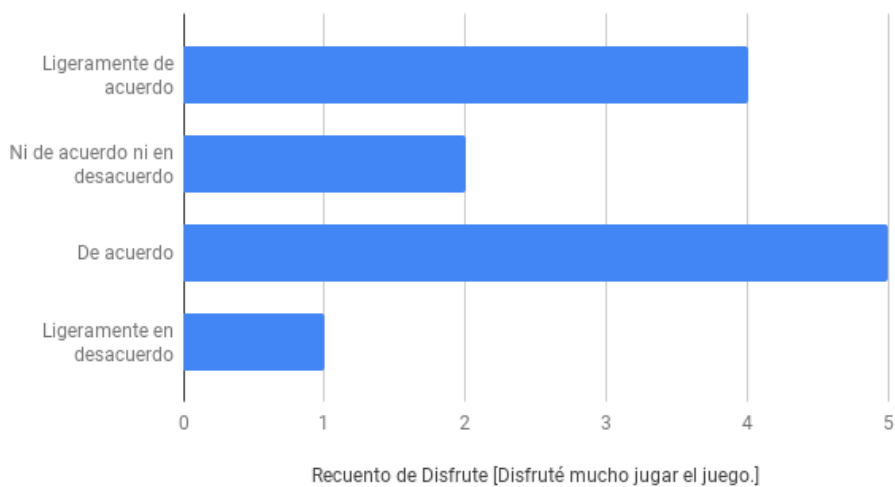


Nota. Registro grupo 3 – Me gustó jugar el juego.

Figura 44.

Estadística pregunta 2 - grupo 3.

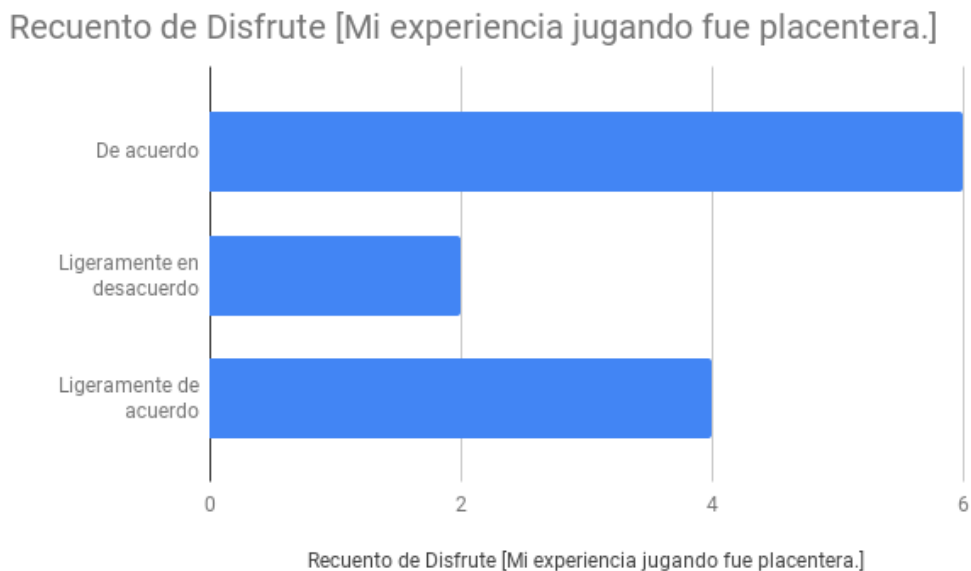
Recuento de Disfrute [Disfruté mucho jugar el juego.]



Nota. Registro grupo 3 – Disfruté mucho jugar el juego.

Figura 45.

Estadística pregunta 3 - grupo 3.



Nota. Registro grupo 3 – Mi experiencia jugando fue placentera.

Figura 46.

Estadística pregunta 4 - grupo 3.

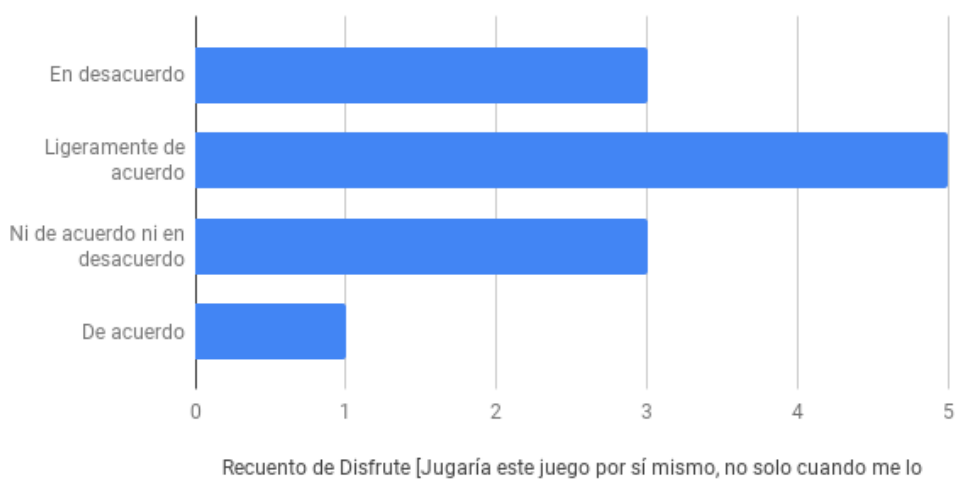


Nota. Registro grupo 3 – Pienso que jugar el juego es muy entretenido.

Figura 47.

Estadística pregunta 5 - grupo 3.

Recuento de Disfrute [Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.]



Nota. Registro grupo 3 – Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.

Figura 48.

Estadística pregunta 6 - grupo 3.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.]

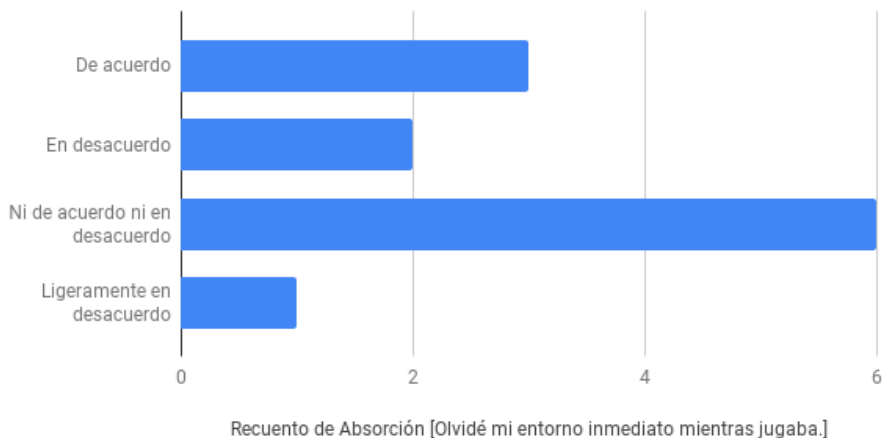


Nota. Registro grupo 3 – Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.

Figura 49.

Estadística pregunta 7 - grupo 3.

Recuento de Absorción [Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.]

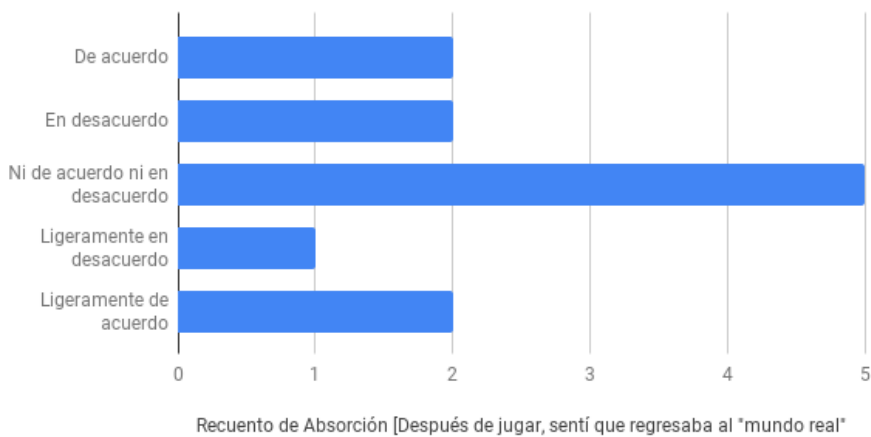


Nota. Registro grupo 3 – Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.

Figura 50.

Estadística pregunta 8 - grupo 3.

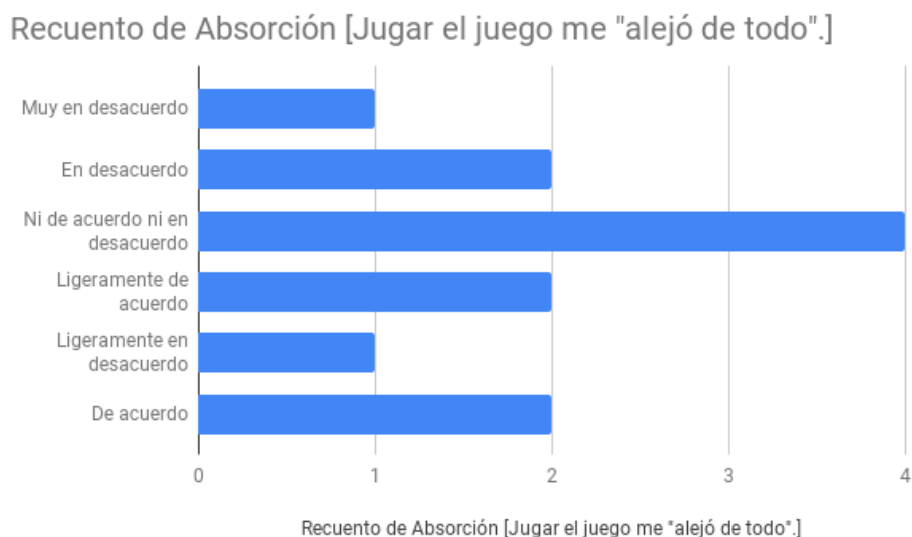
Recuento de Absorción [Después de jugar, sentí que regresaba al "mundo real" después de un viaje.]



Nota. Registro grupo 3 – Después de jugar, sentí que regresaba al “mundo real” después de un viaje.

Figura 51.

Estadística pregunta 9 - grupo 3.



Nota. Registro grupo 3 – Jugar el juego me “alejó de todo”.

Figura 52.

Estadística pregunta 10 - grupo 3.



Nota. Registro grupo 3 – Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo mi alrededor.

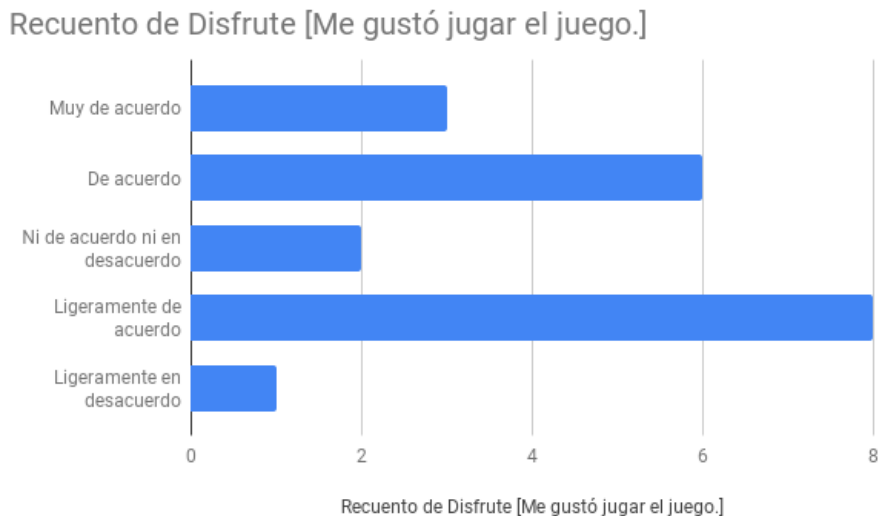
Luego de indagar las respuestas del grupo 3, se identifica que el juego gustó y fue entretenido, pero no fue tan placentero como se detectó en las respuestas del grupo 2, esto se

interpreta con las 5 preguntas de la categoría “Disfrute”. Revisando la categoría de “Absorción”, las respuestas se concentran más en: ni de acuerdo ni en desacuerdo, esto significa que el juego gustó, y alcanzó a tener más absorción de lo que pudo contemplar con los otros dos grupos.

Es importante hacer una lectura general de los tres grupos, no sólo porque se tienen los datos, sino porque esto facilita revisar de manera panorámica el juego durante lo corrido del semestre, esto puede entregar pistas puntuales fuera del sesgo de la modalidad.

Figura 53.

Estadística pregunta 1 - conglomerado grupos.

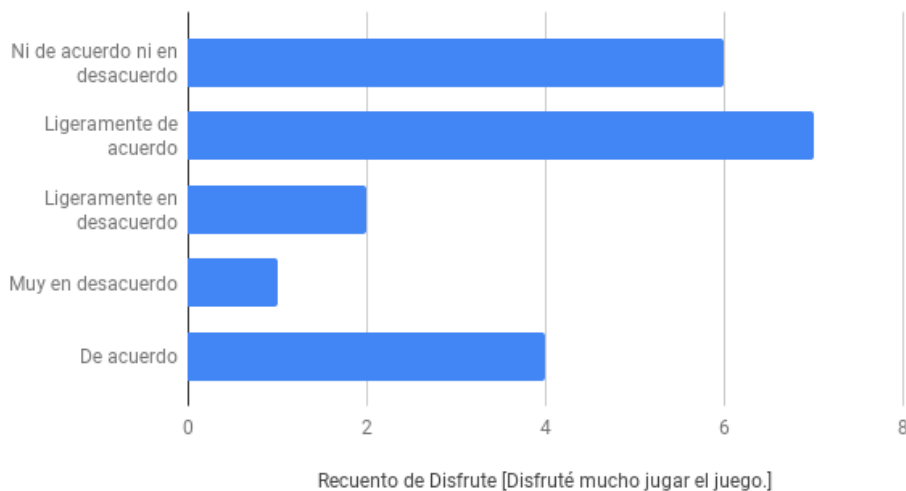


Nota. Registro total de los 3 grupos – Me gustó jugar el juego.

Figura 54.

Estadística pregunta 2 - conglomerado grupos.

Recuento de Disfrute [Disfruté mucho jugar el juego.]

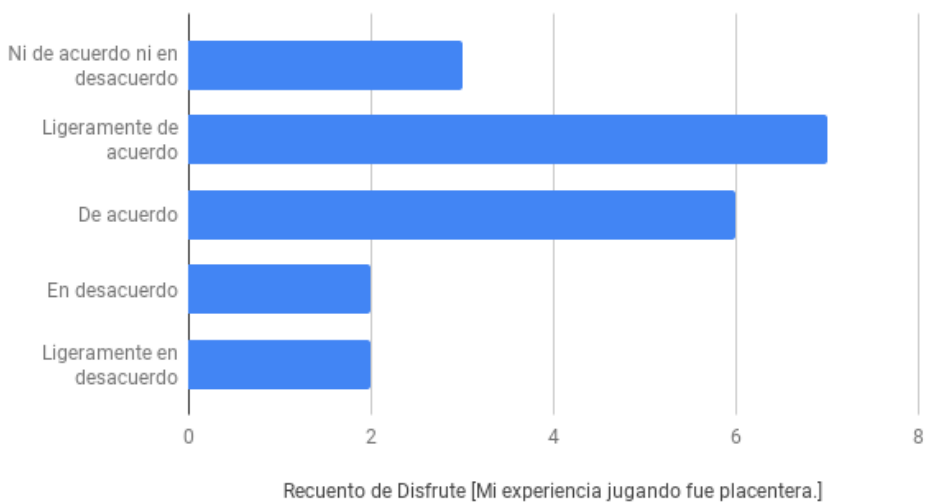


Nota. Registro total de los 3 grupos – Disfruté mucho jugar el juego.

Figura 55.

Estadística pregunta 3 - conglomerado grupos.

Recuento de Disfrute [Mi experiencia jugando fue placentera.]

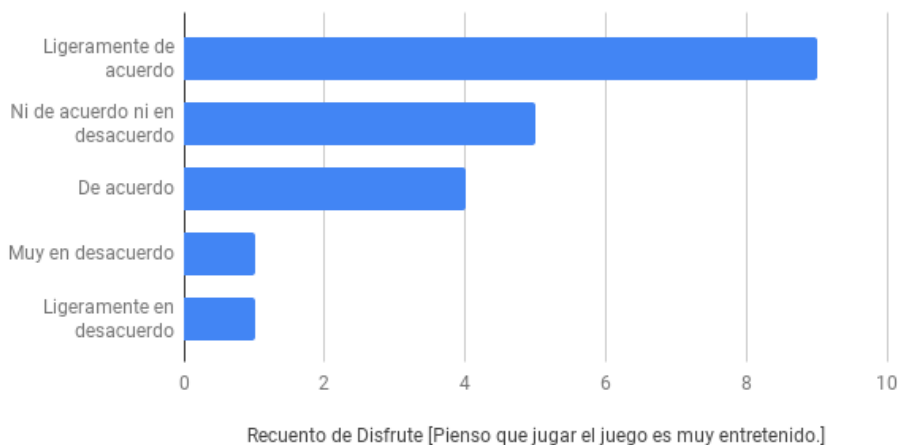


Nota. Registro total de los 3 grupos – Mi experiencia jugando fue placentera.

Figura 56.

Estadística pregunta 4 - conglomerado grupos.

Recuento de Disfrute [Pienso que jugar el juego es muy entretenido.]

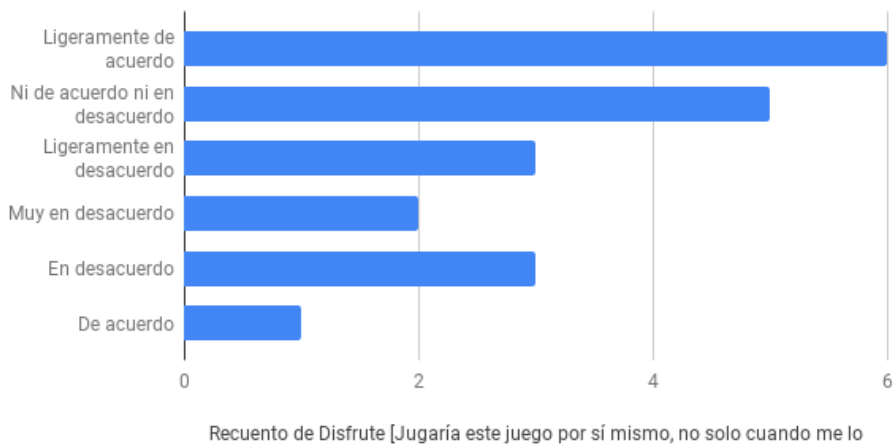


Nota. Registro total de los 3 grupos – Pienso que jugar el juego es muy entretenido.

Figura 57.

Estadística pregunta 5 - conglomerado grupos.

Recuento de Disfrute [Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.]

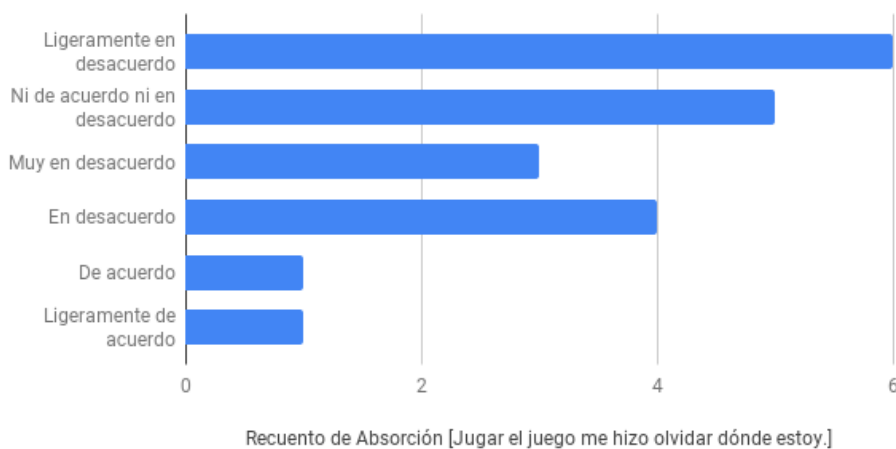


Nota. Registro total de los 3 grupos – Jugaría este juego por sí mismo, no solo cuando me lo pidan.

Figura 58.

Estadística pregunta 6 - conglomerado grupos.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.]

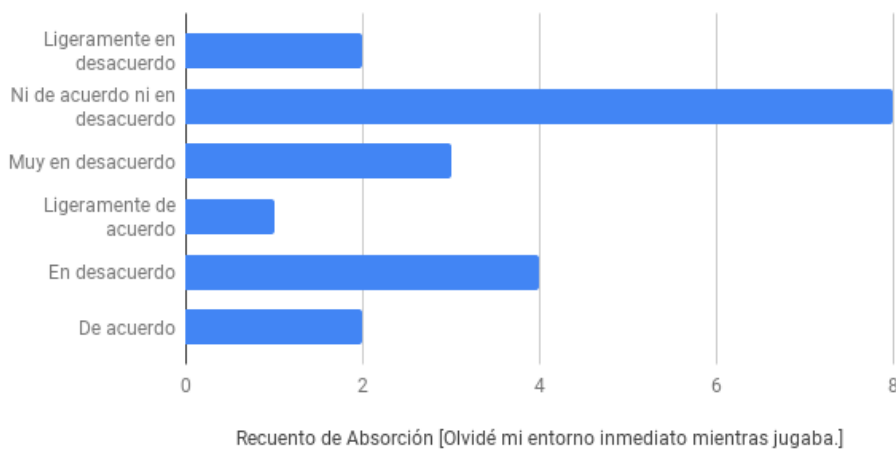


Nota. Registro total de los 3 grupos – Jugar el juego me hizo olvidar dónde estoy.

Figura 59.

Estadística pregunta 7 - conglomerado grupos.

Recuento de Absorción [Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.]

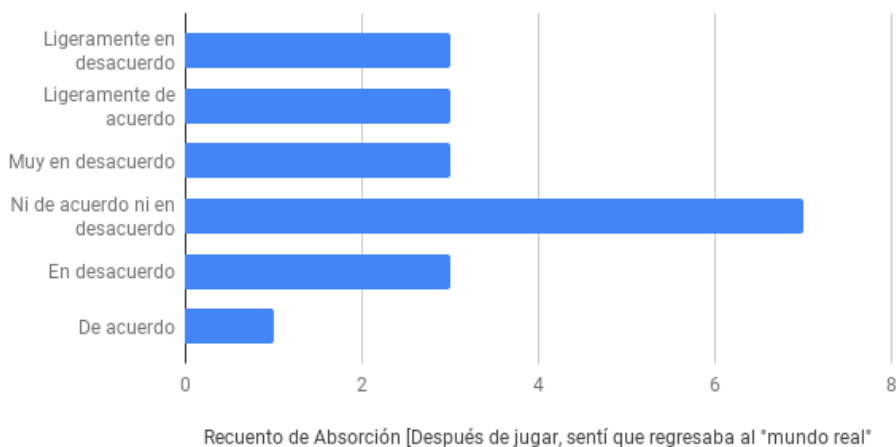


Nota. Registro total de los 3 grupos – Olvidé mi entorno inmediato mientras jugaba.

Figura 60.

Estadística pregunta 8 - conglomerado grupos.

Recuento de Absorción [Después de jugar, sentí que regresaba al "mundo real" después de un viaje.]

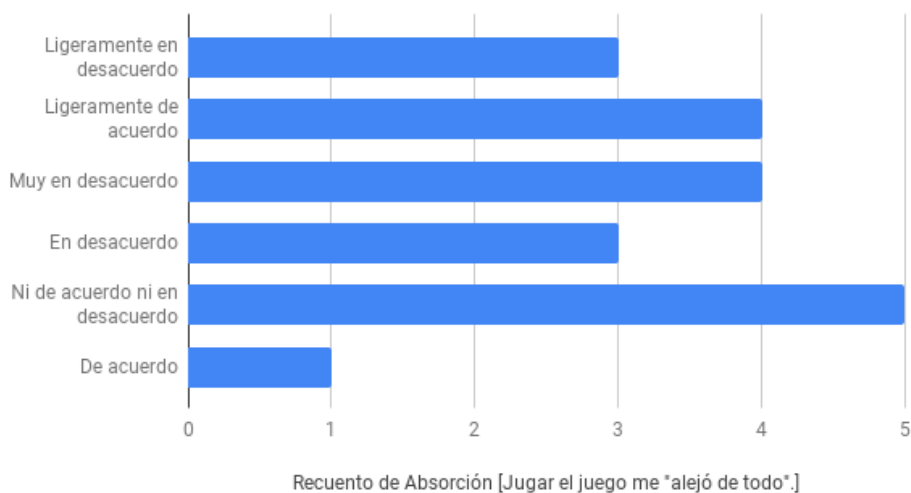


Nota. Registro total de los 3 grupos – Después de jugar, sentí que regresaba al “mundo real” después de un viaje.

Figura 61.

Estadística pregunta 9 - conglomerado grupos.

Recuento de Absorción [Jugar el juego me "alejó de todo".]

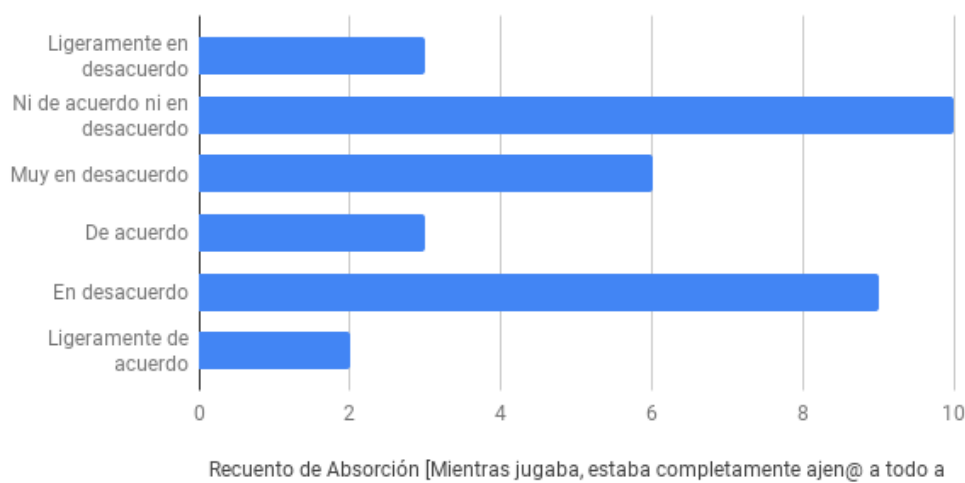


Nota. Registro total de los 3 grupos – Jugar el juego me “alejó de todo”.

Figura 62.

Estadística pregunta 10 - conglomerado grupos.

Recuento de Absorción [Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo a mi alrededor.]



Nota. Registro total de los 3 grupos – Mientras jugaba, estaba completamente ajeno a todo mi alrededor.

El panorama de lectura general con estas cifras (33 estudiantes) determina que con la categoría de “Disfrute” no es del todo volcada a la positiva, no obstante, se puede indicar que el juego gustó, la gran mayoría de los estudiantes no lo vieron el juego como algo entretenido o placentero, pero si gustó el juego para participar en términos generales. La categoría de “Absorción” está muy segmentada, pero el número mayor se enfoca en la respuesta ni de acuerdo ni en desacuerdo. Esto implica que hubo percepciones muy específicas donde se sintió muy fuerte la absorción y otras realmente poco.

9. Conclusiones

“Lo maravilloso es que el ejercicio moderno de la enseñanza no haya ahogado por completo la sagrada curiosidad por investigar, pues esta delicada plantita, además de estímulo, necesita, esencialmente, de la libertad, sin la cual perece de modo inevitable.”

Albert Einstein

9.1 En Diálogo con el Hallazgo

9. Conclusiones

9.1 En Diálogo con el Hallazgo

Durante el desarrollo de la investigación, se detectaron muchas cosas para reflexionar y socializar, la Universidad de Antioquia es una institución que se abre a las propuestas pedagógicas de pensamiento crítico y social novedosas, ante esta realidad es evidente la creatividad docente en esta observación, esto contempla muchas salidas para explorar y evaluar nuevas apuestas didácticas significativas.

Gracias a la libertad de cátedra, los profesores de la universidad pueden innovar desde sus prácticas pedagógicas en pro de la formación de los estudiantes, fuera de eso, los docentes son constantemente formados en diferentes áreas para reforzar su rol, conocer nuevas propuestas y actualizar su práctica.

La responsabilidad en la formación de profesionales críticos y creativos es una realidad al examinar minuciosamente las clases de la institución, el conjunto de tres grupos de la facultad de ingeniería fue tan solo una pequeña revisión de cómo se nutre constantemente una apuesta en pro del bienestar y desempeño para un tema: la investigación.

Algo para resaltar, es la posibilidad de observar cómo avanzaba la clase desde la óptica de tres modalidades, también es relevante notar la diferencia tanto en pregrado como posgrado, las lecturas tuvieron sus matices con esa diversidad, eso se identificó con las cifras de las diferentes tablas de estadística de valoración del juego, el grupo 2 fue el que manifestó más agrado y gusto por el juego por encima de los dos grupos de pregrado. Esto deja muchas interrogantes para formular, porque los estudiantes de maestría ya son profesionales, en los otros dos grupos se componen de jóvenes muy adelantados en su carrera, pero todavía no son profesionales.

Al hacer énfasis en la categoría de “Absorción”, el grupo 3 fue el que manifestó más conexión en este sentido, a pesar de que sus respuestas fueron ni desacuerdo ni en desacuerdo, siendo el grupo con mayor cantidad de estudiantes. Otra cosa para resaltar fue que ningún estudiante fue obligado a participar del juego, hace parte del currículo y los jóvenes participaron

con total libertad, la diferencia se evidencia al 100% con los jóvenes de maestría, y los otros dos grupos de pregrado tuvieron sus bajas en ese sentido de participación.

Tras culminar la investigación, se llegó a la conclusión de que efectivamente se puede utilizar el juego como verdadero exponente pedagógico para reforzar el acto de enseñanza-aprendizaje y evaluación, tal elemento efectivamente se concibe en la educación superior desde la comunicación educativa: el juego serio en sí mismo se sirve como herramienta en este caso (no una estrategia), y teje verdaderamente a los estudiantes gracias a su participación viva y constancia mientras avanzan los temas y dinámicas de la clase.

Son muchas las cosas para destacar de la investigación, en efecto, no se visualiza el juego como un riesgo, porque hace 10 años se implementó y se ha ido puliendo cada semestre, es un referente que conecta la parte operativa que existe en la indagación investigativa con los conceptos que nutren y constituyen la investigación, con lo relevante del contexto, la pertinencia e intensidad de búsquedas para aterrizar de la mejor forma una historia del arte, un marco conceptual o un marco teórico.

El juego serio funciona muy bien en cualquier modalidad porque acerca de la mejor forma los estudiantes para indagar con total confianza y dominio de los temas, ampliando la visión de lo que busca el compañero: para escudriñar con más cautela y certeza; las rondas impulsan a mejorar cada vez más, para crecer en colectivo con los conocimientos operativos, conceptuales y de lectura constante. Entre todos se alimentan para sobresalir desde sus consignas y hallazgos que comparten, por tanto, es una novedad cada hallazgo donde se reconstruyen y cuestionan constantemente, cada ronda es una oportunidad de ser mejor y distinguirse.

El juego serio invita a participar, los estudiantes no tienen la obligación que tendría una asignatura con el paradigma conductista, y se lanzan a esta apuesta, porque los reta desde un principio, en el juego se plantean con la posibilidad de errar sin verse como objetivo de burla, poseen varios canales para explotar la comunicación fuertemente donde comentan, deciden, preguntan e indagan a profundidad, son los verdaderos dueños de su formación. Esta apuesta pedagógica interroga más allá de lo común que puede ser una clase magistral, interviene contundentemente desde la praxis, porque el tema lo facilita.

Otro elemento que nutre significativamente la lúdica es, la narrativa y filosofía que acompaña a los estudiantes desde un principio y se mantiene durante todo el desarrollo de la dinámica, esto aporta también el sentido alrededor del juego, la premiación nunca fue lo más importante, lo mejor fue evidentemente el proceso, el esfuerzo compartido, el refuerzo de la comunicación y el aprendizaje para aprovechar en otros contextos.

¿Cómo vivieron la experiencia los estudiantes? Como algo que imprimió desde un inicio un deseo de superación, una relevancia al compartir con el profesor para mejorar en la interacción, lo mismo sucedió entre estudiantes que al correlacionar en colectivo se potencian más conocimientos de herramientas otras, diversas indagaciones además de las bases de datos de la universidad, el aprovechamiento del tiempo para evocar el mejor hallazgo, en fin, un intercambio que consolida más que el trabajo en cooperativo, un trabajo que reconstruye desde cada interacción con el otro.

El sistema de creencias que se tiene pensado en la universidad se interpela con este juego, porque la propiedad que se conoce con las clases tradicionales interroga cualquier iniciativa que ubique al docente como facilitador del proceso de aprendizaje, no obstante, con este juego se transforma la cultura porque aprovecha los conocimientos de la vida cotidiana, ¿Dónde se aprende el juego si no es en las dinámicas fuera del aula de clase? Allí se ponen en ejercicio, respetando las reglas y mecánicas propuestas.

El juego serio es un tipo de resistencia creativa, porque se vale la tecnología y un diseño disruptivo para impulsar a los estudiantes a sacar lo mejor de sí en cada ronda de juego, así se pensó y de esa manera conjuga todo lo mejor que implica interrogar al estudiante para pulir mucho más sus hallazgos con una carga de perfección mucho más acertada, encontrando la mejor base de datos según el tipo de investigación que se busca, desde el sentido crítico de lo que era antes y puede crecer más en su próxima ronda.

¿Puedo ser mejor? ¿Cómo lo logro? ¿Voy a mejorar el proceso y la indagación? El sentido de alerta y de exploración puede mutar a otras asignaturas de parte de los estudiantes, porque la investigación incita mucho a esa condición de superación. Con estas características el estudiante se replantea constantemente, se reconstruye y se reinventa en pro de sí mismo, porque con su avatar deja una proyección de su “yo” en el juego para pulir-se a sí mismo, para errar y

mejorar en cada hallazgo, con sus roles de planificador y buscador, para destacarse mientras su participación así lo exponga al colectivo.

Definitivamente el juego serio sirve como herramienta y estrategia formativa en la educación superior, tiene todos los elementos para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje y evaluación que se concibe constantemente en la institución desde la comunicación educación. En estos casos puntuales la diversión tuvo lugar y sirvió para hacer más que ameno el proceso de formación, porque jugando también aprendemos, construimos, luchamos, interrogamos y reexistimos¹⁵. En ese orden de ideas, esta investigación demostró que la unión coexiste y convive desde el juego serio para perfilar más allá de la frontera que se le impone en la primaria, puede aprovecharse en el bachillerato y lograr avances en la educación superior.

Se puede pensar que al apostarle al juego serio como herramienta formativa se trabaja en el desconolizar las maneras de hacer pedagogía hegemónica, donde el estudiante sigue siendo un receptor de conocimiento para el flujo constante que espera la sociedad de progreso, por tanto, el juego, contribuye en la redefinición de nuevos modos de formar deconstruyendo percepciones verticales de educación. Conociendo esta realidad, podemos hacer más con la lúdica desde la academia: ¿Qué esperamos para sumar más en este sentido?

¹⁵ El concepto de reexistencia es una metáfora que representa diversos procesos estético-políticos y ontológicos que surgen del Sur global. (...) Alban (2012) dice se trata de un des-centramiento llevado a cabo por los oprimidos frente a los discursos hegemónicos que históricamente los han representado como entidades deficitarias, especialmente desde el clasismo, la racialización y el patriarcado. (Amador y Muñoz, 2022, p. 13).

10. Referencias

“El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho.”

Miguel de Cervantes Saavedra

10. Referencias

- Abt, C. (1970), *Serious Games*. Viking Press. Nueva York.
- Albán, A. (2012). Estéticas de la re-existencia: lo político del arte. En W. Mignolo, & P. Gómez (Comps.), *Arte y estética en la opción decolonial II* (pp. 433-448). Editorial Universidad Distrital.
- Aldrich, C. (2009). *The Complete Guide to Simulations and Serious Games: How the Most Valuable Content Will be created in the Age beyond Gutenberg to Google*. San Francisco: Editorial Pfeiffer.
- Amador, J. (2014). *Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones*. (Tesis doctoral) Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá.
- Amador, J. & Muñoz, G. (2022). Resistencia, re-existencia y juvenicidio: tres metáforas para comprender la Colombia del levantamiento popular. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (CINDE)*.
- Andrade, V. M. (2020). La Teoría Crítica y el pensamiento decolonial: hacia un proyecto emancipatorio post-occidental. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 65(238), 131-154. Recuperado de: <https://goo.su/Qwmzq9z>
- Aranda, D. & Gómez, S. (2015). *Game & Play*. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. (UOC Press-Comunicación).
- Axeldod, R. (2006). *Advancing the art of simulation in the social sciences*. En J. Rennard (Ed.), *Handbook of research on nature-inspired computing for economics and management*. Idea group reference.
- Bautista, J. (2002). *El Juego Didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Universidad de Huelva. España. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2

- Beltrán, L., Quintana, D. & Ricaurte, D. (2010). El juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de lengua castellana. (Tesis de posgrado) Uniminuto.
- Bernabeu, N. & Goldstein, A. (2010). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Madrid, ES: Narcea Ediciones.
- Böhm, W. (2010). La historia de la Pedagogía: desde Platón hasta la actualidad. Villa María: Eduvim.
- Bourdieu, P. (2001). El campo político, La Paz, plural Editores.
- Bouman, M. (1999). *Collaboration for Pro-social Change: The Turtle and the Peacock. The Entertainment-Education Strategy on Television. Netherlands: Thesis Wageningen Agricultural University.*
- Brandl, L. & Schrader, A. (2024). *Serious Games in Higher Education in the Transforming Process to Education 4.0—Systematized Review. Education Sciences* 14, no. 3: 281. Recuperado de: <https://doi.org/10.3390/educsci14030281>
- Bratley, P., Fox, B. & Schage, L. (1987). *A guide to simulation* (Segunda Ed.). Springer-Verlag (New York).
- Brown, J. (2012). *The Global One Room Schoolhouse: (Highlights from JSB's Keynote at DML2012)* Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fiGabUBQEnM>
- Brown, J. (2008). Extracto de una entrevista <http://futr.es/vpv> [youtube.com]
- Burgoa, L. (2008). El problema acerca de la noción de intuición humana. *Sapientia*. 63.223. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/problema-acerca-nocion-intuicion-humana.pdf>
- Caillois, R. (1967). Los Juegos y los Hombres La máscara y el vértigo. S. L. Fondo de Cultura Económica de España.
- Cañeque, H. (1991). Juego y vida. El Ateneo. Argentina.

- Carvajal, M. (2009). *La didáctica en la Educación*. Fundación Academia de Dibujo Profesional. Medellín.
- Castillo, S., Torres, J. & Polanco, L. (2009). *Tutoría en la enseñanza, la universidad y la empresa Formación y práctica*. Pearson Educación. Madrid.
- Celestini, A. (2021). *Serious Games in Higher Distance Education*. *Canadian Journal of Learning and Technology*.
- Chacón, P. (2007). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología del aprendizaje*. *Universitat de Barcelona*. España.
- Coburn, U. (1980). *Juego y Aprendizaje. Teoría y praxis para Enseñanza Básica y Pre-escolar*. De la Torre.
- De la Torre, S. (1993). *Didáctica y currículo: bases y componentes del proceso formativo*. Dykinson. España.
- De Miguel, M. (1988). *Paradigmas de la investigación educativa española*. En: Dendaluce, I. (Ed.), *Aspectos metodológicos de la investigación educativa* Madrid: Narcea, p. 60-77.
- De Sousa-Santos, B. (2019). *Sociología de las ausencias y de las emergencias desde las epistemologías del Sur*. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24(86), 16-31. Tomado de: <https://goo.su/vU6qkcK>
- De Sousa Santos, B. (2023). *Descolonizar: abriendo a história do presente*. Autêntica Editora.
- Descartes, R. (1701). *Reglas para la dirección del espíritu*. (Traducción) *Regulae ad directionem ingenii*, III. Disponible en: https://aulavirtual4.unl.edu.ar/pluginfile.php/7038/mod_resource/content/1/Descartes%20-%20Reglas%20para%20la%20direccion%20del%20esp%C3%ADritu.pdf

- Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Aula Abierta Magisterio.
- Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2022). Gameful Experience in Gamification: Construction and Validation of a Gameful Experience Scale [GAMEX]. *Journal of Interactive Marketing*, 43(1), 98-115. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.03.002> (Original work published 2018).
- Espitia, U. & Valderrama, C. (2009/04/30). Revista Nómadas "Hacia una apertura política del campo comunicación-educación" (Número 30). Universidad Central.
- Fals-Borda, O. (2009a). La investigación acción en convergencias disciplinarias. *Revista Paca*, (1), 7–21. Tomado de: <https://doi.org/10.25054/2027257X.2194>
- Fals-Borda, O. (2009b). Una sociología sentipensante para América Latina. Siglo del Hombre Editores-Clacso. Tomado de: <https://goo.su/FH9fYhp>
- Fernández-Menor, I. (2023). El enganche y sentido de pertenencia escolar en Educación Secundaria: conceptos, procesos y líneas de actuación. *Revista de Investigación en Educación*, 2023, 21(2), 156-171. <https://doi.org/10.35869/reined.v21i2.4597>
- Ferrés, J. (1994). *Televisión y educación*. Barcelona Paidós.
- Fredicks, J., Blumenfeld, P. & Paris, A. (2004). *School engagement: potential of the concept, state of the evidence*. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <http://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Freire, P. (1968). *Pedagogía del oprimido*. New York: Herder & Herder.
- Freire, P. (1993). *Pedagogía de la esperanza*. México. Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. México. Siglo XXI.
- Freire, P. (2008). *La educación como práctica de libertad*. Buenos Aires. Siglo XX.
- Fröbel, F. (1826). *La educación del hombre*, Hortensia Cuellar: MAD.
- Giddens, A. & Lash S. (1997). *Modernidad reflexiva. Política, tradición y estética en el orden social moderno*. Madrid, Alianza Universidad. P. 75 – 136.
- Giraudoux, J. (1946). *Sans Pouvoirs. Collection Blanche, Gallimard*.

- Gimeno, P. (2009). *Didáctica crítica y comunicación. Un diálogo con Habermas y la escuela de Frankfurt*. Ediciones Octaedro. Barcelona.
- Gómez, R, & Suárez, A. M. (2020). *Gaming to succeed in college: Protocol for a scoping review of quantitative studies on the design and use of serious games for enhancing teaching and learning in higher education. International Journal of Educational Research Open*, 2(2), 1–7. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100021>
- González, E. (2013). *Elementos para una pedagogía emergente: la formación normalista, hacia una educación humanizadora*. Plaza y Valdés S. A. de C. V. México.
- Gramsci, A. (1987). *L' alternativa pedagogica. Roma: Editori Reuniti*.
- Gramsci, A. (2003). *Cartas de la cárcel (1926-1937)*. México. Ediciones ERA.
- Groos, K. (1898). *The play of animals. Appendix*.
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa. Volumen I. Racionalidad de la acción y racionalización social*. Taurus. Madrid.
- Habermas, J. (1988). *Cuestiones y contracuestiones*. Cátedra. p. 305-343. Madrid.
- Heneghan, J. (2008). *Serious Educational Games: From Theory to Practice*.
- Hernández, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol. 5, Nº 2: 26-35.
- Huergo, J. (2010). *Una guía de Comunicación/Educación, por las diagonales de la cultura y la política*. Recuperado de:
<https://maestriaeduca.files.wordpress.com/2011/11/comunicacion-educacion1.pdf>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Emecé Editores.
- J. L. Rodríguez, I. (Comp.), (1988). *Educación y comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Jiménez, C. (1994). *Taller cotidiano Propuesta lúdica didáctica*. Fondo Editorial de Risaralda.
- Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.

- Jiménez, C. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Editorial Magisterio.
- Jonassen, D. (1991). *Objectivism versus Constructivism: do we need new philosophical paradigm? Educational technology research and development*, Vol. 39, N° 3: 5-14.
- Jonassen, D. (1994). *Thinking Technology: Toward a constructivist design model. Educational Technology*, Vol. 34, N° 4: 34-37.
- Kaplún, M. (2004). *El comunicador popular*. Quito: CIESPAL.
- Levy, P. (1997). *Cibercultura*. Anthropos Editorial: México.
- Mahatmya, D., Lohman, B., Matjasko, J. & Feldman, A. (2012). *Engagement across developmental periods. En S.L. Chistenson, A.L. Reschly y C. Wylie, (Eds.). Research on student engagement (pp. 45-63). Springer.*
- Mainer, B. (2010). El videojuego, punto central del ocio digital. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.
- Martin-Barbero, J. (1996). *Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación*. Revista Nómadas (Número 5). Universidad Central.
- Martínez, A. (1991). *Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos*. Editorial Marfil.
- Miranda, G. (2006). Gramsci y el proceso educativo. *Revista Electrónica Educare* 9(2) 13-39.
Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/335336021_Gramsci_y_el_proceso_hegemonico_o_educativo
- Molano, M., Imbernón, F. & Londoño, G. (2014). *Docencia universitaria: sentidos, didácticas, sujetos y saberes*. Ediciones Unisalle. Bogotá.
- Morales, J. (2013). El diseño de *serious games*: una experiencia pedagógica en el ámbito de los estudios de grado de diseño. *In: Digital Education Review*, 23, 99-115. Recuperado de
<http://greav.ub.edu/der>
- Muñoz, G. (2014). *Comunicación-Educación en la Cultura para América Latina: Desafíos y nuevas comprensiones*. Uniminuto.

- Marcano, B. (2011). Nuevas tendencias en la formación profesional: el uso de los *serious game*, Citur en Línea 9. 1. 136 - 144 Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/52006156_Nuevas_tendencias_en_la_formacion_profesional_el_uso_de_los_serious_games
- Marquès, G. (2000). “Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación”, Recuperado de <http://peremarques.net/docentes.htm>
- Mendoza, B. & Galvis, Á. (1998). Juegos *multiplayer*: Juegos colaborativos para la educación. Universidad de los Andes.
- Möller, S., Schmidt, S., & Beyer, J. (2013). *Gaming taxonomy: An overview of concepts and evaluation methods for computer gaming* QoE. 2013 Fifth International Workshop on Quality of Multimedia Experience (QoMEX), 236-241.
- Nacke, L.E., Drachen, A., & Göbel, S. (2010). *Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context. Int. J. Comput. Sci. Sport, 9.*
- Nietzsche, F. (1996). Sobre verdad y mentira en sentido extramoral. Editorial Tecnos.
- Ortiz-Padilla, M., Ortiz-Domínguez, D. Jimenez-Sierra, D. & Zwierewicz, M. (2024). Enfoque epistemológico decolonial y las pedagogías modernas. Educación y Humanismo, 26(47), 198-222. <https://doi.org/10.17081/eduhum.26.47.6901>
- Paredes, G. (2018). Los *serious games* como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. Universidad de Sevilla.
- Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación. Universidad Nacional de Colombia.
- Postman, N. (1999). El fin de la educación. Una nueva definición del valor de la escuela. Eumo-Octae-dro: Barcelona.
- Piaget, J. (1993). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Quijano, A. (2014). Bien vivir, entre el desarrollo y la decolonialidad del saber. Revista VIENTO SUR, 46-57. <https://goo.su/dHkG>

- Revuelta, F. & Esnaola, G. (2013). Videojuegos en redes sociales: Perspectivas del *Edutainment* y la Pedagogía Lúdica en el Aula. Laertes ediciones.
- Rueda, R. (2013). Ciberciudadanías, cultura política y creatividad social. Universidad Pedagógica Nacional.
- Salinas, S. C., & Núñez, J. M. J. (2019). Las interculturalidad-es, identidad-es y el diálogo de saberes. *Reencuentro. Análisis de problemas universitarios*, (66), 10-23. Tomado de: <https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/download/821/821>
- Salvador, A. (2012). El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas. Universidad Politécnica de Madrid.
- Sandí, J. & Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44(1), 1-18. Universidad de Costa Rica. Costa Rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/440/44060092019/44060092019.pdf>
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós.
- Saura, A. (2011). Exposición itinerante-AVATARES. *Sistemas, cibernética e informática*, 8(2), 55-60. [http://www.iiisci.org/Journal/CV\\$/risci/pdfs/HPP106ES.pdf](http://www.iiisci.org/Journal/CV$/risci/pdfs/HPP106ES.pdf)
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa, S.A.
- Shanon, R. & Johannes, J. (1976). *Systems Simulation: The art and Science. Systems, man and cybernetics*, SMC, Vol. 6, N° 10: 723-724.
- Sousa, L.C., Figueiredo, M.J., Monteiro, J.M., Bidarra, J., Rodrigues, J.M., & Cardoso, P.J. (2016). *Developments of Serious Games in Education*.
- Sutton-Smith. (2006). *The game design reader: a rules of play anthology*. MIT.
- Tedesco, Juan. (1997). *El nuevo pacto educativo*. Anaya-Alauda: Madrid.
- Torres, C. & Torres, M. E. (2007). *El Juego como estrategia de Aprendizaje en el Aula*. Universidad de los Andes. Bogotá.

- Tufte, T. (2005). *Professor Thomas Tufte on edutainment in communication campaigns*. (P. Sloth Madsen, Entrevistador) Youtube.
- Urquidi, M. & Tamarit, A. (2015). Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica. *Opción*, 31 (3), 1201-1220.
- Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Walsh, C. (2014). *Interculturalidad crítica y pedagogía de-colonial: apuestas (desde) el in-surgir, re-existir y re-vivir*. Editorial Plaza y Valdés. México.
- Walsh, C. (2017a). *Entretejiendo lo pedagógico y lo decolonial: luchas, caminos y siembras de reflexión-acción para resistir, (Re) Existir y (Re) Vivir*. Colombia Edición Abril Trigo. Tomado de: <https://lc.cx/jz75qX>
- Walsh, C. (2017b). *Pedagogías decoloniales. Prácticas insurgentes de resistir, (re) existir y (re) vivir*. Tomo II. Serie Pensamiento Decolonial. Ediciones Abya Yala. Tomado de: <https://goo.su/doQrzB>
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games: Practical guide for engaging students in higher education*. Tomado de: http://www.dmitrov.edu.ru/~ps/files/Learning_with_Digital_Games.-0415997747_0415997755_0203872983.pdf
- Woo, J. C. (2014). *Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes*. *Educational Technology & Society*, 17(3), 291–307. https://www.researchgate.net/publication/286063834_Digital_Game-Based_Learning_Supports_Student_Motivation_Cognitive_Success_and_Performance_Outcomes/link/57961b7a08ae33e89fad7785/download
- Zambrano, A. (2006). *Contribuciones a la comprensión de la ciencia de la educación en Francia: Conceptos, discurso y materias*. *Atlantic International University. Honolulu, Hawaii*.
- Zhonggen, Y. (2019). *A meta-analysis of the use of serious games in education over a decade*. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-8. <https://doi.org/10.1155/2019/4797032>

11. Anexos

“La educación es el arte de hacer visibles las cosas invisibles.”

Jean-François Lyotard

11.1 Autorización de Uso de Derechos de Imagen

11.2 Registro de Entrevistas

11. Anexos

11.1 Autorización de Uso de Derechos de Imagen

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

Yo, Andrea Sánchez Castrillón, identificado(a) con C.C número 1001420939 expedida en Itagüí, Antioquia, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes

(Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:

a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad, validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.

x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos, certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población

vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección

física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos-institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal, (incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar, validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios

de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Itagüí, el día uno (1) del mes noviembre de 2024.

Firma:

Andrea Sánchez Castrillón.

Nombre: Andrea Sánchez Castrillón

C.C. No. 1.001.420.939

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

Yo, Kevin David Martínez Zapata, identificado(a) con C.C número 1.037.669.476 expedida en Envigado, Antioquia en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de

imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación

contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:
 - a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad, validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.
 - x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos,

certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos-institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal, (incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa

precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar, validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Medellín, el día dos (2) del mes noviembre de 2024.

Firma:



Nombre: Kevin David Martínez Zapata

C.C. 1037669476

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

Yo, Laura Cristina Torres López, identificado(a) con C.C número 1039465193 expedida en Sabaneta, Antioquia en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos

derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:

a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad,

validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.

x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos, certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas

reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos- institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal,

(incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar, validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Medellín, el día uno (1) del mes noviembre de 2024.

Firma:



Nombre: Laura Cristina Torres López

C.C. 1039465193

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO

Yo, Oscar Ortega Lobo, identificado(a) con C.C número 71609097 expedida en Medellín, Antioquia en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se registrá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:
 - a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización

entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad, validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.

x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos, certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser

tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su

Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos- institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal, (incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar, validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Medellín, el día uno (1) del mes noviembre de 2024.

Firma:



Nombre: Oscar Ortega Lobo

C.C. No. 71609097

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

Yo, Deisy Barbosa Moreno, identificado(a) con C.C número 43997066 expedida en Medellín, Antioquia en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y

en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito,

toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:
 - a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad, validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.
 - x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos, certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o

complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos- institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal, (incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar,

validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Medellín, el día doce (12) del mes noviembre de 2024.

Firma:



Nombre: Deisy Barbosa Moreno

C.C. No. 43997066

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL OTORGADO A LA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO

Yo, Silvio Otero Guzmán, identificado(a) con C.C número 1.071.357.464 expedida en San Carlos, Córdoba en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás

normas concordantes a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

CLÁUSULAS

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO mis derechos de imagen para que haga el uso y tratamiento de incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como los derechos patrimoniales de autor (Reproducción, Comunicación Pública, Transformación y Distribución); los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga de conformidad con las normas internacionales que sobre Propiedad Intelectual sean aplicables, así como bajo las normas vigentes en Colombia, para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad.- Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La Autorización de los derechos antes mencionados no implica la cesión de los derechos morales sobre los mismos por cuanto en conformidad con lo establecido en el artículo 6 Bis del Convenio de Berna para la protección de las obras literarias, artísticas y científicas; artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, estos derechos son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Por lo tanto, los mencionados derechos seguirán radicados en cabeza mía.

QUINTA.- La presente autorización se realiza a Título Gratuito, por lo que no se genera ningún tipo de remuneración, vínculo laboral, ni obligación pecuniaria alguna entre las partes.

SEXTA.- La Corporación Universitaria Minuto de Dios se compromete a dar siempre el crédito al titular en los materiales impresos y digitales que se publiquen, cuando lo amerite.

SÉPTIMA.- Autorización de tratamiento de datos Personales. Autorizo de manera previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, trate y transfiera mis datos personales derivados de la relación contractual, por el tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) De conformidad con el artículo 12 de la ley 1581 de 2012 Colombia, reconozco que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO me ha informado de manera clara, previa y expresa de lo siguiente:
 - a) Tratamiento y finalidad: Que mis datos personales serán recolectados mediante diferentes medios (diligenciamiento de formularios, video grabaciones, página web, entre otros) con el propósito de ser tratados manual o electrónicamente para la realización entrevistas acerca de mi contexto de vida tanto académica como personal. También serán usados para las siguientes finalidades: i) Para mantener actualizada la información, verificar mis datos; ii) Realizar informes, iii) realizar, editar, publicar, imprimir, reproducir y disponer de cualquier forma conocida o por conocer toda las tomas fotográficas y/o audiovisuales en las cuales aparezca su imagen, así como toda fotografía y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), iv) Enviar comunicaciones; v) Generar estadísticas, crear información institucional para procesos de aseguramiento de calidad, generar reportes; vi) Dar respuestas a entidades externas en ejercicio de sus funciones, y requerimientos internos de información; vii) Para fines de seguridad, validación de información, identificación biométrica. Iii) Para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios -

UNIMINUTO, tales como libros de estudio, guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, siempre y cuando no afecten su integridad personal ni vayan en contra de sus principios morales y éticos; ix) Para que realice actividades con fines de fidelización, seguimiento, ofrecer educación continua, profesional universitaria y posgradual, invitación y participación en eventos.

x) Así mismo, para fines de mercadeo, contactarme, realización de encuestas, servicio al usuario, realización de campañas, xi) Para actividades de bienestar institucional, xii) Generar paz y salvos, certificaciones, tanto académicas como financieras; xiii) Así como para ser empleados como prueba en cualquier tipo de proceso.

En caso de ser necesario, para cumplir las finalidades autorizadas o para procesos de cloudcomputing o big data, autorizo que mis datos personales sean transferidos y transmitidos a cualquier país del mundo que proporcione o no niveles adecuados de protección de datos.

b) Datos sensibles: Reconozco que me es facultativo responder preguntas que versen sobre información sensible (como por ejemplo datos relacionados con el estado de salud, fotos, video grabaciones, huella dactilar, etnia, capacidades diversas, “población vulnerable”) o sobre menores de edad. Dentro de los datos personales sensibles se encuentran mis huellas dactilares, fotos, información vulnerable, entre otros y son de mi facultativo suministro. Mis huellas dactilares, fotos, y videograbaciones pueden ser tratadas para la realización de las entrevistas, así como para fines de seguridad, validación de información, como sistema de identificación biométrica, para ser reproducidas en materiales educativos producidos por la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, tales como libros, videos y guías de estudio u otros materiales didácticos o materiales publicitarios del mismo, así como también para campañas de mercadeo de la Institución.

c) Derechos del titular del dato: En mi condición de titular, reconozco que tengo los siguientes derechos en adición a los previstos en la Constitución, en la ley y sus normas reglamentarias: a) Conocer, actualizar y rectificar mis datos personales frente a los Responsables del Tratamiento -UNIMINUTO- o Encargados del Tratamiento. Este

derecho se podrá ejercer, entre otros, frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento - UNIMINUTO, salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento, de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento- UNIMINUTO, o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a mis datos personales;

d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la citada ley y las demás normas que la modifiquen, adicionen o complementen; e) Revocar su autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales o en los demás casos que lo ordena la ley, y f) Acceder en forma gratuita a mis datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento.

d) Datos de identificación y contacto del responsable del tratamiento: También ha sido informado (a) que la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO es el responsable del tratamiento de mis datos personales y su dirección física o electrónica es la siguiente: Cra. 739 No. 81B-70, www.uniminuto.edu/contacto2, y su número telefónico es: 5933004 en la ciudad de Bogotá, y 01 800 093 6670 a nivel nacional. Adicionalmente, manifiesto que UNIMINUTO ha puesto en mi conocimiento su Política de Tratamiento de Información la cual está disponible en <http://www.uniminuto.edu/documentos- institucionales>.

2) Autorizo de manera libre y voluntaria, previa, explícita, inequívoca e informada a la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO para que recolecte, utilice, trate almacene, consulte, transfiera y procese mis datos personales tales como documento de identificación, número de identificación, nacionalidad, país de residencia, dirección, teléfono, estado civil, correo electrónico corporativo y personal, (incluidos los sensibles) para los fines indicados en el literal a) del punto primero y en particular para aquello relacionado con cuestiones de orden legal o contractual por el

tiempo que sea necesario para alcanzar dicha finalidad o el máximo legal permitido. Esta autorización comprende la información suministrada verbalmente, por escrito, toma fotográfica y/o videos o utilice las fotografías y procedimientos análogos a la fotografía, o producción Audiovisual (Video), o por cualquier medio. Por lo tanto, la CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO podrá realizar todos los usos necesarios para alcanzar dicha finalidad, como, entre otros, los siguientes: (1) Dar cumplimiento a las leyes; (2) Cumplir las instrucciones de las autoridades judiciales y administrativas competentes; (3) Efectuar las actividades necesarias requeridas en la etapa precontractual - como el análisis y verificación de la información suministrada a UNIMINUTO, contractual y poscontractual con UNIMINUTO; (4) Acceder, consultar, validar o corroborar mis datos personales (privados, semiprivados, sensibles o reservados) que reposen o estén contenidos en bases de datos o archivos de otros centros educativos, empresas, o cualquier entidad pública o privada ya sea nacional, internacional o extranjera; (5) Contactarme directamente o a través de terceros autorizados; (6) Suministrar, compartir, enviar o entregar mis datos personales a sus empresas filiales, subsidiarias o vinculadas a UNIMINUTO ubicadas en Colombia o cualquier otro país. (7) Identificar, recopilar y registrar mis datos con el fin de que UNIMINUTO pueda prestar sus servicios de educación superior y otros servicios de formación y capacitación en el marco de la formación para el trabajo y desarrollo humano.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Medellín, el día uno (1) del mes noviembre de 2024.

Firma:



Nombre: Silvio Otero Guzmán

C.C. 1.071.357.464

11.2 Registro de Entrevistas

Entrevista estudiante pregrado – Grupo 1 de investigación

Fecha: 26 de agosto del 2024

Lugar: Universidad de Antioquia – Bloque 20 (Zona externa)

Hora: 12:15 M

MA: Manuel Francisco Acosta

SO: Silvio Otero

MA: Bien, nos encontramos en la Universidad de Antioquia, haciendo un acercamiento específico al programa de ingeniería de sistemas y, más puntualmente la asignatura de Introducción a la investigación. Donde se realiza un aprovechamiento activo de las iniciativas lúdicas como apoyo dentro de la estrategia pedagógica por lo que queremos conocer más en detalle esta realidad. Con relación a esto... En principio, buen día. Tenemos el placer que nos acompañe un estudiante de este programa. Indícanos por favor tu nombre.

SO: Buenos días, mi nombre es Silvio Otero y estoy en el programa de Ingeniería de sistemas.

MA: Ok Silvio, bueno. ¿Cuéntanos desde qué año estás vinculado con la universidad?

SO: Desde el 2019.

MA: 2019, Perfecto. Y me dices que eres estudiante del programa de ingeniería de sistemas. Y ¿Qué semestre estás cursando actualmente?

SO: El octavo.

MA: Octavo semestre. ¿Cuál es tu visión general de la educación superior?

SO: En este país tiene mucha influencia, tiene un gran impacto y es muy importante para el progreso del país.

MA: Como actor participativo de esta asignatura de Introducción a la investigación se han desarrollado algunas iniciativas lúdicas para apoyar el proceso formativo ¿Cómo le han parecido?

SO: Me han parecido adecuadas porque algunas veces en las materias pasadas en las que estuve clases tuve que ver, pues las actividades eran como muy poco inclusivas, no se vinculaban con el estudiante. No motivaban al estudio, al aprendizaje, entonces eran desmotivadoras y no atraían la atención de los estudiantes, eso me parece.

MA: Puntualmente te gustan las clases con esta iniciativa.

SO: Si. Me gusta mucho.

MA: ¿Consideras que esta iniciativa lúdica ha tenido efectos considerables en tu proceso de aprendizaje? ¿Y cuáles han sido puntualmente esos efectos que tú dices que puedas decir: beneficioso?

SO: Beneficioso sería que el aprendizaje a largo plazo. El hecho de que conceptos que aprenda con este tipo de actividades son más... Perdura más y son más fáciles de recordar para mí, porque me refiero con este tipo de actividades cuando quiero recordar ese tipo de conceptos.

MA: ¿Considera que es factible que existan más iniciativas de este tipo para otras asignaturas que cursa actualmente?

SO: Si, es posible.

MA: Sería chévere también que hubiera otras iniciativas que aprovecharan ese componente lúdico.

SO: Si, exacto... Para acercarnos más con la materia, con los temas que estamos viendo.

MA: ¿Qué beneficios o desventajas encuentras al comparar una clase como esta de iniciativa lúdica frente a una clase de corte clásico que no posee este componente para nada?

SO: ¿Ventajas de esta respecto a otras?

MA: Beneficios y desventajas.

SO: Diría que beneficios, pues que este tipo de aprendizaje motiva a aprender, y desventajas diría que... No sé, tendría que pensarlo porque cuando uno se pone a ver las ventajas...

MA: O hasta el momento no has encontrado una desventaja que tú digas: No es que la motivación que hay en la clase es muy agradable y no encuentras como tal una desventaja.

SO: Ahora pensándolo diría que puede que sea una desventaja para ciertas personas, que en su tipo de aprendizaje vienen con un tipo de aprendizaje adaptado a ese modelo clásico. Entonces cambiar a este nuevo modelo les dificulta y en el momento en que les toca utilizar este nuevo modelo no son capaces de adaptarse.

MA: Ok. Pero en tu caso, tú te sientes bien y no consideras que sea, que exista como tal una desventaja, desde tu punto de vista. Estás viéndolo más desde el foco que hay otras personas que se les dificultaría tal vez adaptarse.

SO: Si, porque yo pasé por ese proceso de adaptación cuando tuve ese cambio y se me vincularon con materias que tenían ese tipo de metodología, entonces ya pasé ese proceso y ya me he adaptado a esas nuevas metodologías.

MA: Perfecto. ¿Cómo sientes la comunicación en el aula con este tipo de iniciativas lúdicas?

SO: Es más amena, más cercana, más estrecha con el profesor y entre los estudiantes.

MA: Excelente. ¿La relación con el docente y los compañeros es igual o diferente de lo que sería con una clase que no incorpora esta estrategia lúdica?

SO: Si, es diferente. Hay más cercanía entre los estudiantes y más cercanía de los estudiantes con el profesor. No es una figura alejada del resto mientras nosotros estamos intentando de comprender sus aplicaciones, sino que es una figura muy cercana a nosotros, está ahí apoyándonos, en constante poniendo mucha atención a nuestro progreso.

MA: ¿Y te gustaría que estas asignaturas también se pensarán para semestres más adelantados o tal vez como hablando de primeros semestres, o te gustaría que solamente en algún semestre puntual o en todos los semestres?

SO: Si, me parece que podrían aplicarse en general en muchos semestres se podrían aplicar. Dependiendo de la materia en cierta medida, hay algunas materias que son muy teóricas, entonces en cierta medida se pueden aplicar este tipo de metodologías, en otras se dan para que se aplique en mayor medida, pero sí, se puede aplicar en todos los semestres.

MA: Ok, bueno Silvio, creo que con eso ya quedamos, te agradezco por tu aporte. Muchas gracias.

Entrevista estudiante posgrado – Grupo 2 de investigación

Fecha: 27 de agosto del 2024

Lugar: Universidad de Antioquia – Bloque 18 (Zona externa)

Hora: 10:30 a.m.

MA: Manuel Francisco Acosta

KM: Kevin Martínez

MA: Buen día, nos encontramos en la Universidad de Antioquia haciendo un acercamiento específico al programa de maestría de Ingeniería y haciendo un poco del énfasis en la asignatura metodología de la investigación que realizan un aprovechamiento activo de iniciativas lúdicas como apoyo dentro de la estrategia pedagógica. Por lo que queremos conocer más en detalle esta realidad, nos encontramos aquí con un estudiante de este programa propiamente posgrado, buen día y por favor indícanos tu nombre.

KM: Mi nombre es Kevin Martínez.

MA: Bien Kevin, entonces cuéntanos desde qué año te encuentras vinculado con la universidad.

KM: Yo estoy en la universidad desde el año 2017, segundo semestre, y cursé el pregrado de ingeniería electrónica.

MA: Me dices que eres profesional ingeniero electrónico, y ¿Estudiante de qué programa ahora?

KM: Actualmente maestría en ingeniería.

MA: ¿Qué semestre estas cursando?

KM: El primero.

MA: En principio, ¿Cuál es tu visión general de la educación superior?

KM: En general es muy gratificante, en cuenta a nivel nacional es la cantidad de oportunidades que se puede acceder de educación superior. Bien.

MA: Eso respecto a la educación superior, ahora hablemos un poco del enfoque propiamente de la asignatura que estamos tratando. Entonces. Como actor participativo de la asignatura metodología de la investigación se han desarrollado algunas actividades lúdicas para apoyar el proceso formativo. ¿Cómo te han parecido estas actividades?

KM: Realmente, excelentes. Esas actividades me han parecido excelentes, permiten hacer mucha interacción con el resto de compañeros, permite que no sea una clase muy lineal, sino que permite mucho interactuar con los compañeros, permite descubrir herramientas nuevas y así la clase no se vuelva tan monótona.

MA: Estamos hablando propiamente de Sagasu. ¿Considera que esta iniciativa lúdica ha tenido efectos considerables en tu proceso de aprendizaje? ¿Cuáles puntualmente?

KM: Si, lo ha tenido. Como le mencionaba anteriormente, esa interacción con los compañeros fortalece las habilidades blandas ¿Cierto? Y así de forma puntual, y puntualmente de la actividad Sagasu en cuanto a ciertas herramientas que uno no conocía al principio como estas herramientas para gestor de citas... Puede que uno tenga noción de ellas, las conociera pero uno entra a entenderlas más a profundidad. Entonces eso.

MA: ¿Consideras que es factible que existan más iniciativas de este tipo para otras asignaturas que estas cursando actualmente?

KM: Para muchas otras asignaturas si lo veo muy pertinente que existan ese tipo de iniciativas. Pero también considero que hay otras que no, hay otro tipo de materias que están orientados de

manera diferente, por ejemplo cursos de ciencias exactas, yo creo que se tienen que orientar un poquito distinto. Pero como tal en este tipo de cursos de metodología y donde no sea algo de ciencia exacta es muy pertinente realizar este tipo de actividades.

MA: ¿Qué beneficios o desventajas encuentras al comparar una clase como esta que tiene elementos lúdicos frente a una clase de corte clásico que no tiene este componente?

KM: ¿Qué beneficio? Lo mencionaba, la integración con los compañeros y el profesor, poder estar opinando toda la clase, esto me parece algo muy importante en la formación profesional a diferencia con una clase de corte clásico, esas clases pueden llegar a aburrir en cierto punto son monótonas, siguen un formato muy lineal puede aburrir. Esto lo mantiene a uno muy despierto, interactuando todo el tiempo, moviéndote siempre, muy pendiente de todo, entonces, a mí me parece excelente: que son más beneficios.

MA: Ya me hablaste un poco de la comunicación, pero hagamos un poco de énfasis en ello. ¿Cómo sientes la comunicación con estas iniciativas lúdicas?

KM: ¿Cómo siento la comunicación?

MA: Exacto, la comunicación.

KM: Ya mencioné mucho eso, pero sí. Que es excelente, una clase normal... Una clase de matemática por ejemplo, en este caso pues es de ingeniería: sólo es escuchar al profesor. Aquí tenemos la opinión de todo el mundo, la clase como por decirlo de cierta manera, la clase la hacemos nosotros, entonces el material lo compartimos nosotros, las opiniones que damos nosotros los estudiantes. Es como si la clase la hiciéramos nosotros, lo interesante de la clase es

justamente eso, el estar compartiendo que uno no se quede dormido, entonces me parece excelente.

MA: ¿Y la relación con el docente y los compañeros es igual o diferente de lo que sería una clase que no incorpora la lúdica?

KM: Sería diferente, aquí uno puede llegar a conocer a todos los compañeros, interactuar con todos. En una clase común y corriente, una clase que no tenga este componente lúdico: no. Uno se limitaría a la comunicación normal, posiblemente el saludo, una despedida y ya, de pronto cualquier pregunta que surja así... Pero entonces no habría ese nivel de comunicación que uno puede llegar a desarrollar cuando hay una actividad de este tipo.

MA: Entonces referente a la modalidad, que en este caso es mixta, hay unas sesiones presenciales, hay otras sesiones que son virtuales ¿Cómo sientes esta manera de abordar estas temáticas con esta diferencia lúdica respecto a la interacción en la clase con los compañeros y el profesor?

KM: Eso es difícil. Definitivamente hay una diferencia en cuanto hacerlo de manera virtual hacerlo de manera presencial. Cuando tu estas de manera presencial es muy bueno mirar a la cara a los compañeros, mirar al profesor, mirar sus reacciones, uno podría echarse un chistesito, hablar de muchas cosas y mirar las reacciones y los gestos: eso me parece muy valioso ¿Cierto?

Pero también en el ámbito virtual uno cuenta con muchas herramientas, muchas facilidades en ese momento que lo pudimos evidenciar en la actividad de Sagasu, uno cuenta con muchas facilidades a la mano por estar en el computador ahí, de pronto en la clase no: pero que se podría solucionar fácilmente y me parece más valioso esa comunicación con los compañeros, esa

interacción, ver esas reacciones en el momento. Se comparte mucho más que estar simplemente de manera virtual al otro lado de un monitor posiblemente desconectado de la actividad.

MA: Listo Kevin, ya con eso te agradezco por compartir la experiencia. Chévere que contribuyas con tu percepción para engrandecer y visibilizar mucho más esta realidad que aquí es un referente.

KM: Muchas gracias.

Entrevista estudiante posgrado – Grupo 2 de investigación

Fecha: 29 de agosto del 2024

Lugar: *Coworking* – Barrio El Poblado

Hora: 2:00 p.m.

MA: Manuel Francisco Acosta

LT: Laura Cristina Torres

MA: Bien, nos encontramos. Puntualmente no estamos en la Universidad de Antioquia, pues nos encontramos en un escenario adyacente ¿Sí? Esto es un *coworking* aquí también en Medellín y tuvimos la oportunidad de cuadrar con Laura el espacio para que nos entregara esta entrevista y seguimos haciendo un acercamiento específico al programa de Ingeniería de Sistemas y haciendo un énfasis para la asignatura de maestría que estamos hablando puntualmente de posgrado: Maestría en ingeniería donde se realiza también un aprovechamiento activo de iniciativas lúdicas como apoyo dentro de la estrategia pedagógica.

Por lo que queremos conocer más a detalle esta realidad nos encontramos con Laura. Pero recuérdanos bien tu nombre, por fa Laura.

LT: Claro, mi nombre es Laura Cristina Torres.

MA: ¿Cuéntanos desde qué año estas vinculada a la universidad?

LT: Desde el año 2016, yo realicé mi pregrado en psicología: inicié el 2016 y actualmente soy estudiante de la maestría.

MA: ¿En qué semestre estás cursando actualmente?

LT: El primero.

MA: ¿Cuál es tu visión general de la educación superior?

LT: Mi visión general es muy orientada hacia la practicidad que desarrolla la educación superior, digamos que obviamente es un ambiente de aprendizaje, es un entorno protector también, pero lo que desarrollamos por lo menos en la Universidad de Antioquia que es una institución pública es a cuestionar todo aquello que se presenta en el entorno, a mirarlo desde diferentes perspectivas y a poder elaborar diferentes estrategias o propuestas. Entonces siempre esa mirada crítica, ese preguntarse y cuestionarse hace parte de toda la educación superior y creo que es uno de los valores que uno adquiere al estudiar en una educación superior.

MA: Ahora si hablemos un poco más del componente lúdico, que como actor participativo de la asignatura, pues, estamos hablando puntualmente de Metodología de la investigación. Se han desarrollado algunas actividades lúdicas para apoyar el proceso formativo. En este caso Sagasu. ¿Cómo te han parecido?

LT: Listo, nosotros iniciamos con la actividad de Sagasu, es un juego que ayuda o incentiva la búsqueda de información en la investigación como tal, creo lo que nos ha permitido es poder abordar el problema no solamente que yo estoy tratando en mi maestría, sino también el de mis compañeros: y que se dé un trabajo colaborativo donde todos estamos investigando para todos.

Entonces ha generado unas dinámicas interesantes, ha permitido un trabajo colaborativo – cooperativo y también me ha permitido conocer otros problemas, otros contextos de estudio y ampliar un poco esa visión.

MA: ¿Consideras que esta iniciativa lúdica ha tenido efectos considerables en tu proceso de aprendizaje?

LT: Nosotros iniciamos con la lúdica pues, con la actividad hace poco. Estamos a penas en el desarrollo de la actividad, por el momento podría decir que los efectos positivos han sido sobretodo en el trabajo colaborativo y es el de conocer otros problemas. Ya el impacto como tal, no sabría... Mejor una vez finalice la actividad completa, pero en el transcurso o en este inicio ya se empiezan a ver algunas ventajas o algunos beneficios.

MA: ¿Los podrías nombrar?

LT: Si, ventajas, puede ser el trabajo colaborativo, comunicación incentiva a que hables y escuches al otro porque está envuelto en una dinámica y en unas reglas, participación porque

todos vamos tras unos objetivos y estamos motivados por unos puntajes, entonces también facilita esa participación. Pongamos esas tres.

MA: ¿Consideras que es factible que existan más iniciativas de este tipo para otras asignaturas que estas cursando actualmente?

LT: Si, yo lo veo muy factible.

MA: Y si te dijera, tal vez para el pregrado cuando te estabas formando. ¿Consideras que también habría sido bastante interesante tener este tipo de iniciativas?

LT: Si, yo estoy haciendo la maestría en ingeniería pero mi pregrado es en ciencias sociales humanas. En ciencias sociales humanas las clases tienden a ser mucho más reflexivas, tienden ser mucho a la discusión, al debate, tienden ser mucho a la lectura y la reflexión y yo creo que ese ambiente hubiera propiciado dinámicas lúdicas muy interesantes, sobretodo en el ámbito del debate.

MA: Ahora hablemos un poco de ¿Qué beneficios o desventajas encuentras al comparar una clase como esta que tiene un componente lúdico frente a una clase de corte clásico que no lo tiene?

LT: Los beneficios, retomaría los que ya dije hace un momento, como propiciar esa compañerismo, comunicación, participación, comunicación con el otro porque finalmente estamos bajo la misma dinámica pues, bajo el mismo objetivo, la misma meta que plantea el mismo juego o la misma lúdica.

Frente a las otras asignaturas que son de corte tradicional creo que al ser un corte o digamos... La más usual que se encuentra en la academia uno ya está habituado a esa forma o a esa metodología, entonces algunas personas cuando se encuentran con nuevas metodologías ese cambio de chip puede costar un poco: puede sentirse incómodo, extraño, raro, entonces esa podría ser una desventaja. ¿Cierto? Que al ser más innovadora o no ser tan usual hay un proceso de las personas se habitúan, conocen de estas formas y empiezan a ver cuáles son los beneficios para así de ella misma. Ya, eso sería.

MA: Listo, ya hiciste mención de la comunicación, le has dado importancia, pero hagamos un poco más de énfasis en eso ¿Cómo sientes la comunicación en el aula con este tipo de iniciativa lúdica? ¿Y la relación con el docente, los compañeros es igual o diferente de lo que sería una clase que no incorpora este componente?

LT: Cierto que si propicia mayor comunicación, pero también va depender mucho de la dinámica del grupo. Es decir, hay grupos que de entrada se establecen vínculos y relaciones con mayor facilidad, hay personas que son mucho más abiertas y esto facilita la comunicación, hay grupos un poco más cerrados. Obviamente la lúdica va permitir o va propiciar que se dé la comunicación, pero el resultado de comunicación también va depender mucho como de los grupos y de los integrantes.

En forma personal, yo tiendo a ser participativa o comunicativa, entonces en otros espacios también trato de hacerlo, pero la lúdica es un medio que me permite mucho más activa, porque estamos hablando: (No sé) Ve, ¿Tú ya hiciste esto? Vas acá, voy acá... Quiero ganarme estos puntos, me voy a comunicar con esta persona para lograr este objetivo del juego. Entonces lo propicia pero creo que los resultados también tienen que ver mucho con las dinámicas de grupo que se establezcan, que se logren establecer.

MA: Bien, ahora hablemos un poco respecto a la modalidad. Que en este caso la clase se está presentando en modalidad mixta o de forma técnica: *b-learning*. Entonces hay una parte virtual, hay una parte presencial ¿Cómo sientes esa manera de abordar las temáticas con esa diferencia lúdica, pues obviamente con relación a la interacción de la que ya me has comentado?

LT: Si, en lo personal creo que la presencialidad permite por lo menos al inicio establecer una interacción, unos relacionamientos más sólidos ¿Cierto? La virtualidad tiene unas ventajas y es que tú desde cualquier sitio puedes conectarte, puedes estar y puedes interactuar. Pero cuando hablamos de consolidar una visión cooperativa, una visión de equipo, una visión colectiva de grupo, creo que la presencialidad es clave al inicio de la lúdica, de los planteamientos del juego o en ese relacionamiento.

Y ya la virtualidad entra después como un medio que permite flexibilizarse, porque puedes estar conectado desde cualquier lugar y puedes unir a más personas a la interacción.

MA: Algo que quieras agregar Laura, que tu consideres que para hacer hincapié de todo lo que hemos abordado.

LT: No.

MA: Te quiero agradecer por el apoyo y la entrevista.

LT: Gracias.

MA: A ti.

Entrevista estudiante pregrado – Grupo 3 de investigación

Fecha: 28 de agosto del 2024

Lugar: *Coworking* – Barrio El Poblado

Hora: 12:00 M

MA: Manuel Francisco Acosta

AS: Andrea Sánchez

MA: Nos encontramos en la Universidad de Antioquia haciendo un acercamiento específico al programa de ingeniería de sistemas, dentro de esa indagación estamos en la asignatura Fundamentos de la investigación realizando un aprovechamiento activo de iniciativas lúdicas como apoyo dentro de la estrategia pedagógica, por lo que queremos conocer más en detalle esta realidad. Entonces en este día nos encontramos con:

AS: Andrea Sánchez

MA: Hola Andrea, entonces... Cuéntanos ¿Desde qué año estas vinculada con la institución?

AS: Desde el año 2020.

MA: ¿Estudiante de qué programa?

AS: Ingeniería de sistemas.

MA: ¿En qué semestre estas cursando?

AS: Octavo

MA: Ahora sí, empecemos con esas preguntas más de rigor. Cuéntame, ¿Cuál es tu visión general de la educación superior?

AS: Bueno pues, realmente para las personas que tienen como proyecto de vida tener una carrera realmente es muy importante tener acceso a la educación superior, y yo personalmente que hago parte de la Universidad de Antioquia me parece súper relevante poder tener el acceso a una educación pública gratuita, porque en estos momentos es gratuita y de calidad.

MA: Ya hablando puntualmente del componente que nos importa, como actor participativo de la asignatura de fundamentos de la investigación, se han desarrollado algunas actividades lúdicas pues para apoyar el proceso formativo, puntualmente Sagasu. ¿Cómo te han parecido estas actividades?

AS: A mí la verdad, me han encantado. Porque la materia es a las seis de la mañana (virtual) y generalmente en todas las clases a esa hora me suelo dormir pero en estos casos se me hace muy entretenida.

MA: ¿Consideras que esta iniciativa lúdica a tenidos efectos considerables en tu proceso de aprendizaje?

AS: Si, totalmente. Siento que aprendo más porque me puedo enfocar más.

MA: Bien, de esos efectos ¿Cuál podrías hacer énfasis puntualmente?

AS: El aprendizaje, la colaboración entre compañeros, la comunicación. Esos.

MA: ¿Consideras que es factible que existan más iniciativas de este tipo para otras asignaturas que estas cursando actualmente?

AS: Si, totalmente. Es más, no debería ser solo factible sino necesario.

MA: ¿Y podrías ponernos algún ejemplo de alguna clase en particular que tú digas sería chévere para esta o aquella?

AS: Si, nosotros vemos muchas materias que desde mi punto de vista podrían ser más prácticas. Como arquitectura de computadores, sería chévere poder aplicar juegos allí.

MA: Ahora hablemos un poco ¿Qué beneficios o desventajas encuentras al comparar una clase como esta que tiene un componente lúdico frente a una clase de corte más clásico que no lo tiene?

AS: Pues beneficios, yo creo que muchísimos. Yo siento que he estado teniendo últimamente problemas de concentración y el juego hace que uno esté como activo, pendiente ¿Qué sigue? ¿Cuáles son las reglas? yo quiero ganar... ¿Cierto? Entonces me ha parecido súper importante súper chévere y desventajas... No, la verdad no le encuentro.

MA: Ok, de momento sólo lo ves ya positivo. Muy bien. Ahora hablemos ¿Cómo sientes esa comunicación en el aula con este tipo de iniciativa lúdica? ¿Tu relación con el docente, los compañeros es igual o diferente de lo que sería una clase que no incorpora pues este componente lúdico?

AS: Claro, es totalmente diferente porque digamos que en una clase magistral lo ideal es uno estar callado y solo se escuche el profesor, y entonces uno no puede compartir opiniones o experiencias, o preguntar sobre un tema que no estoy comprendiendo al compañero de al lado, en cambio así: es fundamental hacerlo.

MA: Ok, ahora así hablemos un poco de la modalidad, porque esta clase particularmente pues está en modalidad virtual. Si respecto a esta modalidad ¿Cómo sientes la manera de abordar las temáticas con esta diferencia lúdica respecto a la interacción que en una clase con los compañeros y el profesor?

AS: La verdad, me gusta mucho porque generalmente cuando uno tiene clases virtuales y ve la clase en la habitación uno prefiere ir y acostarse en la cama, pero como les venía diciendo al tener que estar pendiente todo el rato ¿Qué sigue? ¿Qué tengo que hacer? ¿Cómo tengo que actuar? Hace que uno siempre esté pendiente de las temáticas y del juego.

MA: Pues Andrea, nada te agradezco por tu punto de vista, por tu apreciación.

Fecha: 29 de agosto del 2024

Lugar: Universidad de Antioquia – Bloque 21 – Oficina 411

Hora: 12:00 M

Manuel Francisco Acosta: MA

Profesor Oscar Ortega: PO

MA: Nos encontramos en la Universidad de Antioquia haciendo un acercamiento específico al programa de Ingeniería de sistemas, haciendo la indagación profunda a... No podemos decir una sola asignatura, estamos hablando de dos asignaturas pero para tres grupos puntuales. En principio, el primer grupo de pregrado, esta asignatura se llama Fundamentos de la investigación, está en modalidad presencial.

Tenemos también la asignatura Metodología de la investigación que tiene un grupo en modalidad mixta, puntualmente de posgrado de maestría y hay un grupo adicional también de Fundamentos de la investigación de pregrado también, y este grupo está abordando la materia en modalidad 100 % virtual.

Hay que hacer la mención de que en estos tres grupos se realiza un aprovechamiento activo de las iniciativas lúdicas como apoyo dentro de la estrategia pedagógica, por lo que queremos conocer más a profundidad esta realidad, tenemos con la fortuna de contar con el profesor Oscar Ortega, docente de planta de la Universidad de Antioquia.

Buen día profe, es un gusto que nos acompañe en esta indagación investigativa. ¡Arranquemos!

¿Desde qué año se encuentra vinculado con la institución?

PO: Desde 1991, siglo pasado.

MA: ¿Qué rol ha tenido desde que se vinculó a la institución, ha cambiado? ¿Cómo ha sido?

PO: Siempre he sido profesor, asistente incluso he sido, en los trámites para subir en el escalafón. Ya llevo como treinta y pico de años. He dado clases de varios temas, de programación, computación evolutiva, de aprendizaje de máquinas, también he estado trabajando en cursos de primer semestre: Introducción a la ingeniería de sistemas, como docencia directa, actualmente lo estoy coordinando con seis o siete profesores, ese lo coordino.

Y en la actualidad, me he estado especializando en los cursos de metodología a la investigación en pregrado, maestría y doctorado, trabajo uno el mismo curso, este semestre en particular, en lo que estamos explorando no estamos trabajando en el curso del doctorado, solamente en pregrado y maestría.

MA: Sería genial conocer su formación profesional profe, respecto al bagaje.

PO: Yo soy ingeniero de sistemas egresado de acá mismo, de la Universidad de Antioquia, egresé en el año de 1988, tuve la oportunidad de trabajar en empresas hasta el año 91, cuando ya me vinculé a la universidad, y en el año 94 obtuve una beca para estudiar un posgrado en el exterior. Me fui a Japón por seis años, y allá hice la maestría y el doctorado en ingeniería. En ese momento estudié temáticas relacionadas con la inteligencia artificial, ya luego en el 2000 ya me vinculé de nuevo a la universidad, ya llevamos 24 años por aquí continuos, desde el 2000.

MA: Coméntenos profe un poco su visión pedagógica desde su formación como profesional y la implementación que conlleva desde sus inicios en el rol docente.

PO: Yo me he ido decantando por un enfoque que se llama el constructivismo, que se asume que el estudiante asume un papel activo en el aprendizaje, que el profesor es como un intermediario para el aprendizaje pero no es el actor principal del aprendizaje.

Pues, casi toda la actividad mía se basa en ese modelo. Yo he visto que después de... He tratado de estar participando en cursos de capacitación a nivel pedagógico, cada año la Universidad de Antioquia ofrece muchos cursos para profesores y nosotros nos inscribimos. Yo intento hacer cada año un curso de actualización donde se habla de los modelos pedagógicos, de las formas de evaluar, de todo eso, yo trato de mantenerme al día con eso.

MA: Hablemos de su bagaje y acción de campo, si ha tenido algunos autores que tiene como referentes que soportan su manera de gestar en el proceso de formación, respectivamente en el plantel de educación superior.

PO: Si, en esto de lo que mencionaba de estos cursos yo me he basado mucho en la visión de Piaget que es la que plantea el constructivismo, tengo entendido que más recientemente hay otro autor que se llama Vigotsky. Los han mencionado en los cursos que he hecho regularmente, pero la principal influencia mía ha sido de Piaget por el constructivismo.

MA: ¿Cuál es su visión del estudiante de educación superior como actor activo de su proceso educativo?

PO: Si, la visión mía es que el estudiante de educación superior es una persona ya con cierto grado de responsabilidad y autonomía, que tiene unas preguntas, quiere aprender. Yo trato de no forzar al estudiante a aprender lo que no quiere, tratar de perfilar el curso hacia las preguntas que tiene el estudiante hacia sus necesidades e intereses.

De alguna manera abro el curso para que las primeras etapas, inclusive en las que estamos viviendo ahorita que ha logrado participar en algunas actividades con Sagasu, ellos van haciéndose preguntas y dentro de esas preguntas ellos van a fijar el norte hacia dónde se va desarrollar la investigación, pero son preguntas del estudiante, no del profesor.

MA: ¿Qué percepción tiene del rol docente en la educación superior?

PO: Yo veo una alta responsabilidad, es algo muy delicado. Yo prefiero un modelo educativo que es como una educación para la vida, sin embargo aquí en este ambiente universitario uno compite con otros profesores que tienen una visión de educación para el trabajo, eso ya le da un giro. Pero aquí convivimos, la Universidad de Antioquia es abierta en eso, no entramos como en unos conflictos que impidan pues, entonces los profesores que están como más pensando en la educación para el trabajo lo trabajan así, los que pensamos en la educación para la vida lo trabajamos con ese perfil.

MA: ¿Siempre contempla con rigurosidad los estándares del modelo educativo de la institución en sus sesiones formativas?

PO: No siempre, porque como yo trato de agregar siempre cosas nuevas, entonces a veces las cosas nuevas que van surgiendo, nuevas herramientas, nuevas técnicas ni siquiera están reguladas, entonces, a mí me gusta como tomar riesgos. No me gusta, que eso no está en reglamento, entonces no lo hacemos: yo exploro, si es algo que no está reglamentado pues en algún momento lo reglamentarán, yo me tiro de una vez al ruedo.

MA: ¿Considera que es factible innovar en las estrategias pedagógicas de educación superior?
Bueno, creo que de manera indirecta ya me mencionó que le gusta lanzarse al ruedo y así mismo, es una forma que uno también aprende: haciendo.

PO: Solamente agregaría que es factible, en el enfoque que yo tengo es factible y es como incremental. Es decir, yo me tiro al ruedo y hago lo que puedo hacer en un semestre, porque está al alcance, el otro semestre evalúo y agrego otra cosita y así.

MA: Ahora hablemos un poco de la lúdica propiamente, entendiéndose como una apuesta potente dentro de las dinámicas sociales ¿Qué tipo de recursos lúdicos ha contemplado en el programa académico universitario y cómo funciona?

PO: La verdad, el alcance de uno como docente es más que todo como el de un curso. No alcanza uno como a diseñar una estrategia que sirva para todo el programa, para los cursos, entonces lo que hemos hecho es en los cursos que están a nuestro alcance, que estamos atendiendo como profesores le incorporamos los juegos, la lúdica o a veces adaptamos juegos que son del común.

Por ejemplo en este curso de introducción a la ingeniería de sistemas una vez necesitábamos que los estudiantes conocieran el plan de estudios del programa, y entonces diseñamos un juego. Había un programa de televisión antes que se llamaba concétrese, que era de tratar de hacer parejas en un tablero cuadrado que está dividido en cuadrículas, las cuadrículas están tapadas todas y uno va destapando de a parejas, trata de que coincidan. Entonces nosotros diseñamos un juego concétrese y lo aplicábamos en la clase, llevábamos las tarjetas y los estudiantes...

Lo que estaba por debajo de las cuadrículas era los nombres de las materias y los nombres de las áreas curriculares, entonces tratábamos de que los estudiantes lograran asociar el nombre de la materia con el área curricular a la que pertenecía: esa era la pareja. Inclusive en esas sesiones vinculábamos egresados que ya conocían el plan de estudio, entonces les ayudaban un poquitico a los estudiantes. Era una forma diferente de llevarles el plan de estudios. Una cosa es mostrarles una cuadrícula en Excel del plan de estudios en cambio con este juego el hecho de reflexionar

sobre si una materia con este título pertenece a esta área que tiene este título ya activa como el pensamiento, y de alguna manera creo que si lleva unos niveles de asimilación más altos en ese ejemplo que le muestro.

MA: ¿Qué porcentaje del pensum ha desplegado esta iniciativa lúdica? La del ejemplo fue propiamente para dar a conocer el programa del currículo.

PO: Si.

MA: Pero si nos referimos a lo actualmente se está desarrollando y como están en escena ¿Cuáles son? Ya sabemos que Sagasu, pero si vamos a referirnos a qué porcentaje del pensum se ha desplegado esta iniciativa, la de Sagasu...

PO: Pues, como le digo, uno hace lo que está como al alcance, yo... Este juego Sagasu el lío es que toma una semana entonces a veces es difícil que los cursos le abran una semana al juego, no es solamente una clase, a veces hasta dos. Yo sí he pensado, incluso varias personas ya me han dicho que este juego lo podrían hacer en el curso del primer semestre porque allá se necesita más, entonces los estudiantes se sorprenden porque una de las preguntas que yo les hago en estos cursos de metodología de investigación es ¿Cómo hacen ustedes las búsquedas?

Entonces todo el mundo me dice: No, yo empiezo a buscar, no hacen planes de búsqueda, ni protocolos de búsqueda. Entonces ellos mismos me dicen: No profe, esto lo deberían hacer desde el primer semestre ¿Cierto? Pero no lo hemos logrado llevar hasta allá.

El curso de introducción a la ingeniería de sistemas sería un campo interesante para llevarlo a cabo, pero el problema es que esa materia apenas tiene un crédito, entonces no se le puede recargar mucho al estudiante con muchas actividades, el curso está muy denso, entonces meter el

juego es complicado, pero si estaría a favor de que lo bajáramos a los primeros niveles de la carrera y aportaría mucho, ese juego en específico.

MA: ¿Considera que la apuesta lúdica es una estrategia o una herramienta pedagógica?

PO: Al nivel que hemos llegado: una herramienta. No alcanza a ser todavía una estrategia pues. Le digo que tenemos un alcance para todo el programa de ingeniería de sistemas, una mirada como a nivel estratégico con cosas puntuales que están pasando en los cursos. Yo conozco de otros profesores que han estado haciendo iniciativas, el profesor Wilmer, el profesor Jonathan pues aquí en ingeniería de sistemas que han incorporado juegos o aspectos lúdicos en sus cursos.

MA: ¿Conoce cómo era la metodología formativa de esta asignatura antes de aprovechar el recurso lúdico, pues Sagasu puntualmente?

PO: Pues sí, de hecho yo en ese caso concreto, el tema es Sagasu, la preparación en cuanto la búsqueda de información académica de alto nivel pues de alto nivel de solidez que tenga mucho rigor que es lo que se trata de hacer en un curso de metodología de investigación, de hecho yo vengo trabajando este curso desde el año 2000, desde que regresé de Japón asumí el curso en pregrado y en 2004 lo asumí en posgrado, ahí me di cuenta que la búsqueda de información se debía aprender ahí porque eso no lo tenían los estudiantes.

Y nosotros nos apoyábamos en ese momento en unos cursos que daban, que todavía dan en la biblioteca sobre búsquedas de información (la central) nosotros agendamos con la biblioteca y los estudiantes... Cuadrábamos las clases y los estudiantes iban allá, unas 4 o hasta 8 horas de formación. Pero yo me di cuenta que, porque yo también asistía a las clases con los estudiantes, me di cuenta que eran unas clases que tocaban aspectos muy operativos y como todos estos estudiantes son de ingeniería pues muchos de esos aspectos operativos de que usted le tiene que

dar en este campo, que aquí le tiene que dar *Enter*, aquí le tiene que dar F10... Todos esos son aspectos operativos que los estudiantes de ingeniería lo manejan más desenvueltos, entonces yo dije no, esto va a tocar es, la búsqueda de la información abordémosla dentro del curso. Ahí se me ocurrió la idea, hagámoslo (ellos tienen esas capacidades) hagámoslo con un juego.

No pongámonos a dar una charla sobre ¿Qué es un gestor bibliográfico? ¿Qué es Mendeley? ¿Qué es Zotero? ¿Qué son las bases de datos especializadas? ¿Cómo se hace un plan de búsqueda? ¿Qué es un descriptor? ¿Qué es una pregunta? Y no que... Pongámoslos allá en el barro y vamos preparando el juego, vamos preparando los materiales de apoyo para que los estudiantes mientras le salen dudas vamos resolviendo inquietudes, eso es lo que se ha hecho.

MA: Hablemos un poco de la dinámica lúdica, ya nos ha dado bastante descripción del suceso, cuando comenzó propiamente...

PO: Yo regresé cuando estuve en el exterior en el año 2000, y ahí asumí el curso de pregrado en el 2000, 2004 o 5 lo tomé en el posgrado y Sagasu pudo haber empezado como en el 2008. Las primeras versiones, como hablábamos ahorita, yo le voy agregando cositas. Obviamente la primera cosita fue una cosa muy simple y cada semestre se le va agregando.

MA: ¿Cuál fue la recepción antes de ponerla en ejercicio de parte del plantel? de la Facultad de Ingeniería, ellos antes le consultó o de una vez se lanzó a...

PO: Como le digo, esto tiene el alcance de un curso, nosotros aquí en la Universidad de Antioquia manejamos muy bien ese término que se llama libertad de cátedra, pues cada profesor desde que el curso se cumplan los objetivos tiene mucha libertad, los mecanismos y los medios, entonces yo estaba haciendo uso de esa libertad de cátedra y no tengo que pedir permiso para aplicar esa iniciativa lúdica.

MA: ¿Qué recepción se tenía de parte de las directivas si acaso cuando ya conocieron pues la apuesta lúdica, los compañeros colegas y los estudiantes que realmente al final ven el beneficio?

PO: Pues en verdad esa parte, hasta allá no he llegado, inclusive las últimas versiones del juego le he incorporado las últimas dos, incluyendo estas que estamos haciendo ahorita una variación de la experiencia de usuario que al final del juego de manera anónima se pronuncien sobre la experiencia y sobre el juego en general.

Lo que si uno ve es que... Si todos en el cierre del juego, este caso lo haremos la semana entrante, una conversación con los estudiantes si uno percibe que si hay como una... Lo que manifiestan los estudiantes, si hay unos aprendizajes, lo que pasa es que es difícil de medir como cada estudiante es un mundo, por ejemplo ya hay unos que llegan al curso y ya tienen esos conocimientos mientras hay unos que llegan en ceros, entonces el nivel de avance de cada uno es distinto, pero sí, hasta ahora lo que se ha hecho es como... Con evaluaciones así cualitativas a partir de conversaciones de cierre del juego si se ve como que hay aprendizaje y lo que uno logra con este juego es que los estudiantes de alguna manera estén en un nivel más o menos parecido todos para lo que sigue, que es ya lo que tienen que hacer, es un estado del arte sobre una pregunta de investigación entonces para ese estado del arte se necesita mucho la búsqueda de información. Y uno si ve el efecto ahí, que ya uno no tiene que explicarles nada, ellos ya manejan esas herramientas de manera más desenvuelta.

MA: ¿Por qué le apuestan a esta opción estratégica específicamente? Creo que ya también...

PO: Más que todo por eficiencia, porque me pareció a mí que dedicarle ocho horas en la biblioteca a aspectos operativos como que el alcance es menor mientras que con el juego yo creo que he logrado saltarme los aspectos operativos y llegar al nivel de los conceptos, que ellos

entiendan lo qué es la pertinencia que es un concepto, ¿Qué es la solidez de un artículo académico? ¿Qué es una pregunta? o ¿Qué es un contexto para una pregunta de investigación?

Todos son conceptos, que yo siento que con la versión anterior que eran los cursos que daban en la biblioteca que tienen un alcance como operativo no se lograba, es decir, ellos sí aprendían a manejar las herramientas pero no tienen los conceptos.

MA: Hacía falta esa articulación entre una y otra.

PO: Sí, aquí es posible que inclusive ellos queden con algunos vacíos en las herramientas que queden en unos acercamientos, que no manejen del todo la herramienta, pero tienen el concepto.

MA: Exactamente, y es más, tal vez de forma autónoma ellos van cacharreando y la van conociendo mucho mejor.

PO: O pueden conocer otra herramienta que tenga el mismo concepto y la van asimilar más fácil.

MA: Es a final de cuentas parte de los objetivos.

PO: Si, inclusive aprovecho para hacer un paréntesis ahí, porque en ingeniería de sistemas aquí en el programa académico si hemos manejado esa intensidad, a veces los estudiantes se quejan un poco, porque nosotros tratamos en todos los cursos de formar hacia los conceptos, y los estudiantes nos presionan: - Vea profe pero que ya hay esta plataforma. Por qué no nos enseña esta herramienta. La idea es que usted coja los conceptos y eso lo deja preparado para manejar cualquier herramienta.

Entonces lo que estamos haciendo conjuga muy bien con la intensión que se tiene en del programa académico, no concentrarse tanto en las herramientas.

MA: En lo corrido del tiempo, ¿Qué efectos se han evidenciado en los estudiantes que han apropiado este tipo de estrategias pedagógicas?

PO: Pues, no sé, yo de pronto no tengo elementos claros, sólidos que hallan medido eso, lo único referente que tengo yo, es por ejemplo como yo también trabajo aquí en el curso de maestría y a veces llegan estudiantes de pregrado de ingeniería de sistemas que se gradúan y entran a la maestría, uno nota allá en el curso de maestría que los estudiantes que vienen de ingeniería de sistemas a ese curso de la maestría llegan más fuertes en esa parte de la búsqueda de la información y todo eso, es el alcance que tiene Sagasu, vienen como mejor preparados para la maestría en ese punto. Uno lo ve pues allá en la práctica del curso de la maestría.

MA: Al inicio de la propuesta, cuando se pensaba en adoptarla existieron algunos detractores que uno dijera impedirían su situación, pero creo que tal vez no porque como usted me decía profe que había libertad de cátedra, no hubo algún obstáculo como uno dijera...

PO: A veces hay un poquito de no sé cómo llamarlo, “conservadurismo” del mismo estudiante se siente como que: ¡Ay! ¿Cómo así que estamos jugando? Ay un tipo de estudiante, no todos que tiene un perfil más como deductivo, entonces espera más bien es un curso que le den las clases magistrales, la teoría, pero estos juegos van es como por la práctica, y las demandas de la práctica se acercan a los conceptos.

Entonces, para ese tipo de estudiante que es deductivo puede que genere un choque la lúdica ahí, pero es parte del reto que tenemos en la educación masiva, yo aquí estoy luchando por ejemplo

para que estos cursos sean de 15 estudiantes y por ejemplo este semestre tengo un grupo con 25, entonces ya, cuando uno tiene grupos masivos de 25, 30 o 40 estudiantes ya le toca como replantear todo lo que uno puede hacer.

MA: Aquí viene una pregunta. ¿Cuál fue el espaldarazo final que prolongó el despliegue total de la iniciativa lúdica que podría suponer que es en parte la buena recepción?, ¿no? porque me imagino que esos estudiantes que usted dice profe, a pesar de que tal vez chocan un poco con ese método... Han participado. ¿No?

PO: Yo diría que yo no tengo evidencia de que haya una buena recepción o que haya un buen efecto, no tengo una evidencia clara, así sólida pero lo que sí tengo así evidencias o percepciones es que no hay rechazo, un rechazo así brusco, que diga: - No, no eso no lo hacemos. En general los estudiantes lo hacen.

MA: ¿Por qué la apuesta sigue vigente? podría suponer que los resultados...

PO: Yo ya estoy pensando inclusive en discontinuarla, porque Sagasu, o hay que replantearla del todo, porque Sagasu está pensado para el mundo que existía antes de llegar estas herramientas conversacionales de IA, de ChatGPT y todo eso. Ya están saliendo herramientas como Sci Space, como Taisep Tuio, hay como 3 o 4 herramientas especializadas en investigación para búsquedas y ya para lo que está preparando Sagasu no es lo que se pide cuando se tiene esa herramienta, esas herramientas van mucho más allá.

A mí me va tocar hacer un Sagasu 3.0 algo así, o discontinuarlo y pensar en otro juego, otra lúdica pero incorporando estas nuevas herramientas de IA.

MA: Actualizarlo ya con...

PO: Si, inclusive yo creo que eso pide una reforma estructural del juego, una estructura de forma, es un cambio, por eso yo digo que hay que reestructurarlo.

MA: Como usted dice otro nombre, otra estructura lúdica.

PO: Porque ya el nivel de logro con las herramientas de IA es sorprendente, es mucho más. Entonces yo a veces le aclaro a los estudiantes, mire este juego creo que no va durar muchos años, pero hagámoslo todavía porque tiene vigencia.

MA: Y porque se pueden aprovechar las herramientas.

PO: Esto va a llegar en el momento de que formarse, bueno cómo hacer el plan de búsqueda, cómo hacer las palabras clave, eso ya no va tener sentido. Con estas herramientas de IA ya usted hace la pregunta directamente y el sistema de una vez le entrega un montón de artículos clasificados con una posible de respuesta a la pregunta obtenida a partir de la IA.

MA: Literalmente le hace la investigación. (Risa).

PO: Le hace a uno el estado del arte, tienen una limitación ahorita porque las más avanzadas son de pago, pero yo creo que va a llegar el momento en el que eso estará muy accesible y la investigación va ser otro mundo, va a ser muy interesante, inclusive a mí me gustaría ser estudiante, volver a hacer la maestría y el doctorado con este tipo de herramientas... Haría bellezas. (Risas)

Cosas que se uno se demoraba un año en el esquema tradicional las puede hacer en un mes.

MA: No, claro.

PO: ¿Cuál es el alcance que hasta este momento se ha identificado propiamente con la iniciativa lúdica?

PO: No pues el alcance es, es en el marco de los cursos tal vez el intento que se hizo el año pasado con ARGEA de llevarlo por fuera de los cursos con la biblioteca central esperamos consolidarlo este semestre, vamos a repetir la experiencia y convocar público que no sea ingenieros de sistemas que están en un curso de fundamentos de investigación sino personas (estudiantes) de muchas disciplinas distintas, inclusive personas que no sean estudiantes pero que se inscriben en la biblioteca.

Hay tengo un reto de cómo funciona eso, de alguna manera la búsqueda de información es muy transversal y puede ser un elemento clave inclusive en este mundo actual que está surgiendo mucho esa crisis por esas falsas verdades que circulan en las redes. Este tipo de iniciativas puede ayudar a formar a las personas sobre pensamiento un poquitico más crítico sobre la información que están buscando y consultando. Yo sí tengo una expectativa de que por ahí hay un aporte interesante de Sagasu para la comunidad en general.

MA: Indíquenos ¿Cuáles son las diferencias que ha notado con las estrategias lúdicas activas y otro tipo de estrategias pedagógicas más comunes, más clásicas desde su rol activo como protagonista activo de la iniciativa?

PO: Pues, hay una diferencia clásica, pero yo no sé, ya es como una cuestión más de tipo personal. Porque yo a veces comento una anécdota, yo hablo a veces con profesores y les digo: - No, es que yo anoche me trasnoché preparando la clase. Entonces ellos me dicen: ¿Pero cómo así?, si yo ya tengo las diapositivas desde hace cinco años, yo doy la clase con esas diapositivas.

Pero estas actividades lúdicas implican una preparación permanente, hay que estar reevaluando, adaptándolas al contexto actual, adaptándolas al estudiante actual, entonces yo todos los semestres estoy preparando un curso distinto y me implica mucho trabajo.

A veces los compañeros profes me gozan, me dicen: No, es que usted es un mal profesor, a usted le toca preparar las clases cada vez, yo ya tengo eso listo. (Risas).

MA: ¿Eso lo podemos ver como algo negativo o algo positivo?

PO: Es negativo porque implica mucho más trabajo del profesor, pero a mí me parece que lo importante no es el profesor sino el aprendizaje. Yo sí veo que un conjunto de diapositivas aporta mucho si el estudiante las está estudiando de manera asíncrona, estudia las diapositivas y las lee y todo eso... Pero ya utilizarlas en una clase y el estudiante como medio dormido leyendo las diapositivas eso, el mundo ha cambiado mucho, eso ya trasciende.

Inclusive, con la disponibilidad de la información en internet y todo, no le veo mucho sentido a que un profesor se valla allá a presentar unas diapositivas habiendo tantas fuentes de información disponibles ya.

Por ese lado le veo una oportunidad a estas iniciativas lúdicas, porque es como encontrar que la labor del profesor se vuelve en proponer canales donde la gente llega la información, no necesariamente llevarle toda esa información, proponerle canales efectivos. Y más ahorita ya con la llegada de estas herramientas IA, yo cada vez veo más en crisis al profesor de la clase magistral, al profesor sabelotodo que va a la clase y descarga allá toda la información que tiene en su cabeza, todo eso se queda cortico con respecto a toda la información que hay disponible con las herramientas actuales y que los estudiantes tienen cada vez más acceso a ellas.

MA: Listo profe. ¿Cómo se desenvuelve la comunicación en el aula con estas apuestas lúdicas y los estudiantes tienen otra recepción con los temas de la clase? Yo creo que la segunda si ya la respondió.

PO: Yo creo que la comunicación en el aula tiene como en este tipo de iniciativas las clases se vuelven como talleres, hay actividades de 10 o 15 minutos hay mucha interacción entre el profesor y el estudiante coordinando las actividades. También muchas de estas actividades incorpora interacción entre los mismos estudiantes, partes de la lúdica hay que hacerla en equipo, o hay que hacer votaciones. ¿Cuál va a ser la imagen del juego? Por ejemplo, o la imagen del curso.

Hay una comunicación, yo diría más horizontal, si hay una verticalidad de uno como docente que llega con unas actividades planeadas, pero al interior de las actividades la comunicación es muy horizontal entre los estudiantes mismos. A veces me sorprende porque en la actividad lúdica ellos están conversando ahí y no le están parando bolas a uno, ellos hagamos tal cosa, o hagamos otra... Se activan como unos procesos interesantes de comunicación entre ellos.

MA: Y respecto a la modalidad que en este caso estamos abordando las tres modalidades, presencial, mixta y virtual. ¿También como es ese gestar en la comunicación?

PO: Yo tengo una percepción ahorita que la virtual se presta más para este juego porque la virtual el estudiante tiene un poquitico más de autonomía en el acceso a las fuentes de información, está en su computador, en su casa, tiene muchas pestañas abiertas ahí en su navegador, entonces puede estar resolviendo dudas que el profesor le mencionó, si hay alguna cosa que no entiende entonces él se va allá y le pregunta a Copilot, vea: ¿Cómo utilizo esta palabra? ¿Qué significa?

En cambio en la presencial a veces es más restringido la libertad del estudiante, para este juego Sagasu veo que avanza más en la virtualidad.

MA: Yo iba a mencionar en lo que yo alcancé a visualizar en la presencial, la percepción, hay mucha risa, y se pueden ver los rostros y preguntarse quién va superando a quien...

PO: La parte de generar empatías con el juego, que también es otro aporte que tiene el juego porque el juego al final deja unas preguntas y deja unos equipos conformados que es que, bueno, nosotros nos interesa estas preguntas son parecidas, hagamos un equipo de trabajo sobre eso, eso lo haríamos la semana entrante, en el cierre del juego. Entonces yo calculo ese asunto que mencionas va a tener más peso en el presencial, va a tener más empatía, más cercanía, en la virtualidad casi ni se ven las caras, muchos tienen las cámaras apagadas, no tanto porque no quieran mostrarse o no quieran que se vean sino porque aquí hay una limitante, es que la mayoría de los estudiantes tienen conexiones de internet muy bajita capacidad, entonces toca apagar las cámaras para que la clase se pueda llevar a cabo bien.

MA: ¿Ya se ha contemplado ampliar la cobertura y apuestas del componente lúdico para algún programa o asignatura puntualmente que sepa profe?

PO: No, lo he llevado al posgrado, esta iniciativa surgió al pregrado, lo he llevado a la maestría inclusive lo he aplicado también al doctorado. Lo que pasa es que toca que darle como un giro porque los estudiantes a medida que van subiendo están mejor preparados no hay que enseñarles tantas cosas básicas, ellos van subiendo de nivel.

Pero allá en el doctorado y la maestría esos cursos de metodología de investigación son con estudiantes de muchas disciplinas de la ingeniería, aquí en la universidad hay como 16 disciplinas de ingeniería y en el curso que yo trabajo se juntan a veces ingenieros electrónicos,

ingenieros de telecomunicaciones, ingenieros industriales, ingenieros mecánicos, bioingenieros en un mismo grupo, y uno desarrolla el juego allá con ellos.

MA: Ahí está lo bonito de la transversalidad. ¿No?

PO: Si, entonces a través del posgrado se ha logrado hacer eso, que yo sepa, que yo recuerde no... La otra iniciativa de la biblioteca, pero vamos a ver cómo nos va este año. Vamos a ampliarlo.

MA: Hay Alguna cosa más para agregar frente a lo que hemos abordado que sea pertinente profundizar.

PO: Yo creo que es una invitación también como a los profesores porque inclusive con la llegada de las herramientas de IA, yo he visto que también la parte lúdica se puede cocrear con las herramientas de IA, yo también ya he hecho algunos intentos y en algunos cursos lo he integrado entonces me siento: tengo una preocupación didáctica de sobre cómo hacer una actividad en una clase, entonces inicio una conversación con la IA y tengo esta intención, tengo este objetivo ¿Qué podríamos hacer? Para hacerlo más lúdico... Hagamos un juego entre los dos.

Yo he hecho ese tipo de exploraciones, pues cositas muy puntuales, entonces no hay que arrancar de cero con este tipo de herramientas. Es muy bueno explorar, y no hay que tenerle miedo. – no es que yo no tengo claro todo el panorama. No. Así sea para una clase del semestre, que se haga una actividad lúdica ahí ya tiene un avance. ¿Si? Uno va aprendiendo. Como te decía al principio: Tirarse al ruedo.

MA: Mirando de fondo y con todas esas apreciaciones que ha tenido profe, como ya el juego tiene hasta el momento un nivel que ha ganado fuerza, y ha pasado de pregrado, está en

posgrado, no sé si ha pensado también en algún momento que toda la carga docente que llevan las asignaturas tengan un componente mucho más constante de lúdico.

PO: Si, es lo ideal, el estudiante de estos tiempos es un estudiante cada vez más autónomo, que le gusta la lúdica, es una generación que se ha criado por los videojuegos y con los juegos de cartas, yo he visto que eso trasciende ya eso tienen muchos juegos de cartas que son inclusive físicos, se reúnen a jugar... Siendo adultos y todo, están jugando, uno escucha: - Estuvimos jugando (Y tal y tal).

Pasan 8 horas ahí jugando con juegos de lógica y cosas de esas (puras tarjetas) ahí hay un potencial muy... La labor de nosotros como docentes es siempre estar atentos al perfil del estudiante que nos está llegando ¿Cierto? Ir tratando de adaptar, no es el mismo estudiante que estaba en el 2000 que está ahorita del 2024. Entonces uno tiene que estar muy atento ahí con las antenas puestas tratando de identificar por dónde se están yendo las cargas, identificar por donde se están inclinando ellos más.

MA: OK profe Oscar, pues nada, en principio agradecerle por acompañarnos, por servir de garante, de profesional literalmente enfocado en estas iniciativas, y nada, solo resta darle las gracias, infinitas gracias profe.

PO: No, gracias a ustedes también por la visita, para nosotros es un honor pues que, es como un reconocimiento que ustedes vengan y nos entrevisten. Son cosas que uno ve aquí como muy sencillitas de lo que uno está haciendo dentro de los cursos, pero viendo este tipo de iniciativas como las de ustedes uno le ve la relevancia de lo que está haciendo y le da más ánimo. Muchas gracias.

MA: A usted profe.

Entrevista Directivas Ude@

Fecha: 26 de agosto del 2024

Lugar: Universidad de Antioquia – Bloque 22 – Oficina 226

Hora: 2:00 p.m.

Manuel Francisco Acosta: MA

Deisy Barbosa: DB

Johana Milena García: JG

Doris Adriana Ramírez Salazar: DR

MA: Nos encontramos en la Universidad de Antioquia, estoy haciendo pues un acercamiento muy específico a todo el componente pedagógico donde han acogido pues el componente lúdico, básicamente aprovechando la lúdica con relación o en articulación a la pedagogía que desenvuelve en la institución básicamente.

Y ya he encontrado algunas asignaturas en las que han podido darse el gusto de arriesgarse en ese sentido y lo que estamos haciendo es mirar de fondo y el trasfondo de cómo fue que se gestó esa apuesta, porque bien sabemos que antes no existía ese tipo de iniciativas en las que se aprovecha la lúdica en un componente educativo y sobre todo pues de educación superior.

Entonces de fondo es mirar pues cómo fue que se gestó, cuáles son los orígenes, tal vez en qué facultad empezaron, si fue más cosa de los docentes o fue más del rol operativo, básicamente donde realmente se inició ese tipo de iniciativas y pues por lo que queremos conocer en talla un poco de eso, tenemos la fortuna de contar con ustedes para que desde su rol administrativo pues nos comenten respecto a esa realidad.

Nos encontramos en principio con Daisy Barbosa.

DB: Yo soy Asesora pedagógica en Ude@, el área de Cultura Digital.

JG: Johana Milena García Henao. Sí, yo soy la líder del área de cultura digital.

DR: Yo soy Doris Adriana Ramírez Salazar, soy profesora en la Facultad de Educación y actualmente soy la coordinadora de Ude@.

MA: La pregunta es ¿Desde qué año pues ustedes se encuentran vinculadas en la institución, en la Universidad de Antioquia?

DB: Yo trabajo con Ude@ desde hace tres años larguitos, pero con la universidad he estado como en varios proyectos y eso va como desde el 2006 más o menos, o sea que llevo mucho tiempo en la universidad trabajando siempre con un grupo de investigación que se llama Didáctica y nuevas tecnologías.

JG: Bueno, también por el lado de Daisy, yo llevo actualmente en el cargo unos tres años como líder, pero en Ude@ llevo más de cinco años y en general estaba con la universidad, específicamente con el grupo Didácticas y Nuevas Tecnologías desde el año 2006.

DR: Yo estoy vinculada a la universidad hace muchos años, desde el 95 y como coordinadora de Ude@ llevo seis años.

MA: Empecé a preguntarles pues qué roles han tenido pues en todo pues ese tiempo, en esa línea cronológica por así decirlo en la que ustedes han estado aquí en la institución o si solamente han tenido el rol que han tenido, pero creo que han tenido varios roles.

DR: Pues yo soy docente vinculada a la universidad, entonces por lo tanto, yo desarrollo acciones en pregrado, en posgrado, en investigación, en extensión, coordino el grupo de investigación Didáctica y nuevas tecnologías donde ellas iniciaron trabajando y en la Vicerrectoría de Docencia pues llevo los seis años específicamente, pero siempre digamos que el rol que he jugado es de docente y el área es didáctica y TIC, entonces ahí me desenvuelto mucho.

MA: Bueno, ahora sí podríamos comentarnos respecto a las responsabilidades que tiene en su rol administrativo, ya tú nos comentaste un Poco.

DR: Pues que la responsabilidad del rol administrativo en este momento es coordinar todos los procesos de Ude@, velar porque los referentes conceptuales, metodológicos, didácticos, pues se implementen en las diferentes propuestas, establecer los diálogos con las unidades académicas, porque Ude@ es una unidad que apoya a toda la universidad, o sea, a los programas de pregrado, posgrado, a extensión, a investigación y en ese sentido trabajamos con profesores, estudiantes, directivos, administrativos, egresados, aspirantes, entonces que ese componente de didáctica y TIC esté y permeé todos los procesos que hacemos en Ude@.

DB: Bueno, yo en Asesoría pedagógica acompaño a los docentes de la universidad para poder crear sus cursos en plataformas digitales, ya sea cursos virtuales totalmente o cursos asistidos por TIC o cursos que necesiten como algún apoyo.

Y dentro de Ude@ también hicimos esta apuesta, digamos que tenemos varias estrategias, además de apoyar como la labor docente. Y una de esas es la estrategia de los microdocumentales que fue por la que tu llegaste a la universidad, entonces digamos que es una apuesta que hace Ude@ para poder visibilizar un poco que es lo que está pasando entre la

universidad a nivel general a partir de entonces lo pedagógico, lo lúdico, la gamificación y cómo eso se ve reflejado en el campus, esa es la idea que teníamos con los microdocumentales.

JG: Dentro de mi rol administrativo yo gestiono los procesos que están al interior del área, donde los docentes trabajo la parte pedagógica, el grupo de asesores pedagógicos, yo acompaño esos procesos de desarrollo y virtualización de los cursos, también acompaño las estrategias de la cultura digital tanto en la universidad como a nivel externo de la universidad.

Dentro de esas estrategias nosotros tenemos unas particularidades para invitar a la comunidad a que se interese en gestionar analizar todo lo que pasa alrededor de la cultura digital y otras orientadas para acompañar procesos creativos con, profesores, estudiantes y comunidad de Medellín interesada en utilizar el formato radial como estrategia de aprendizaje.

Para complementar un poco lo que dijo Deisy de los microdocumentales, Ude@ le apuesta a otras procesos de desarrollo y de aprendizaje que no son solamente la gestión de cursos virtuales, sino que a partir de estrategias y actividades como metodologías activas nosotros incorporamos dentro de los procesos formativos otras formas de enseñar y aprender. Dentro de esas estrategias quisimos recuperar la memoria de lo que hacíamos en Ude@ apoyando esos procesos de creación de los profesores y de todos los que participan en la creación de recursos educativos digitales y nos dimos cuenta que hemos impulsado muchos procesos donde se ha incorporado la gamificación en la enseñanza, sino que la universidad y muchos otros profesores también han venido haciendo de manera autónoma, por lo que hemos permitido compartir esas experiencias de los procesos que hemos acompañado y que ellos también de manera independiente han gestionado.

MA: Indíquenos un poco de su visión pedagógica desde su formación como profesional y la implementación que conlleva desde sus inicios en el rol administrativo. ¿Ha cambiado?

DR: Nosotros como grupo de investigación siempre hemos trabajado con metodologías activas que recurren al juego, a disfrutar el aprendizaje, más que llevar unas metodologías tradicionales, en términos didácticos el juego y la lúdica siempre ha estado presente. Ya en términos de todo el espacio digital y del acompañamiento a los profesores de la universidad nosotros empezamos a trabajar tanto en maestría como en doctorado todo el concepto de gamificación, también el concepto de metodologías activas desde hace unos diez años. Sin embargo no estaba articulado a procesos de formación de estudiantes de pregrado, sino a investigación y también a programas de extensión pero a partir unos diez años hemos venido insistiéndole a los profesores universitarios que la lúdica siempre será un elemento importante en el aprendizaje.

Entonces se empiezan a generar otro montón de estrategias para que los profesores incorporen tecnología y que sea de una manera un poco más gamificada. Solo tenemos en este momento un pregrado con la lógica de la gamificación. Entonces el concepto no es realmente nuevo para nosotros, lo hemos pensado desde hace mucho tiempo, y lo hemos ido incorporando a través de estrategias.

DB: Cuando llegan los profes a Ude@ para hablar del área de los digital, digamos que esa es nuestra provocación. ¿Cómo hacemos que este contenido que de pronto no tiene un proceso medio, pueda ser atractivo para los profes y para los estudiantes? La gamificación es muy buena en eso. Entonces logramos hacer ciertos cursos específicamente a través de estrategias de gamificación.

Inclusive dentro de la universidad estamos cerrando un proceso de videojuego para hacer un proceso de capacitación interna. Es decir que no solamente hemos estado trabajando para los cursos tradicionales para formar a los chicos de pregrado y posgrado, sino también dentro de la misma universidad nos seguimos pensando cómo esa herramienta pedagógica didáctica puede favorecer los procesos de enseñanza – aprendizaje que no solamente son de profesor a estudiante, sino también de administrativo a empleado, como es el juego DSAPEC que es un videojuego.

JG: Como para complementar lo que dice la profe Doris y Deisy, creo que nuestros procesos de formación docente los hemos ubicado en esa reflexión de las estrategias. La gamificación es una de esas estrategias activas, pero no solamente esa, también tenemos presente cómo los profesores acompañan a los estudiantes en un proceso de aprendizaje más activo donde los chicos tengan un rol más predominante. Es una reflexión que se da en la virtualización y en todos los programas de la universidad, allí aportamos para que el profesor reflexione desde su práctica e incorpore en sus clases.

Estamos siendo más sensibles en la oportunidad que esto permite dentro de los procesos, agregaría eso, y creo también en la apropiación del uso de las tecnologías hace que los profes tengan más herramientas para implementar otros procesos gamificados, porque no sólo dependen de personas externas, sino que ellos aprenden también a hacerlas, transforman su quehacer y lo llevan a su saber.

MA: En su bagaje y accionar en el campo puntualmente, ¿Han tenido autores como referentes que soporten esa manera de gestar el proceso de formación superior?

DR: Nos apoyamos mucho en las teorías constructivistas, autores como Ausubel, Piaget Vigotsky. Han sido importantes para partir de todo este reconocimiento de estas formas de aprender de manera diferente, no convencional, no tradicional, con sus historiales y modelos para los profesores.

DB: IntegraTIC es un evento que hacemos anualmente para discutir sobre la relación de tecnología y educación, hace cuatro años hablamos de lo lúdico, del Homo Ludens, fue un evento muy especial, te voy a pasar las memorias. Ya hemos pensado el tema de forma muy juiciosa, y te compartiré esa versión de IntegraTIC para que la puedas revisar.

MA: Cuando tú me hablas de Homo Ludens, ya uno se refiere a Huizinga, que es uno de los referentes que trata bastante del concepto de la lúdica en todo campo, no puntualmente en la educación, él hace una articulación con la lúdica y el componente de la vida tal cual.

DR: Nosotros partimos de lo que son las metodologías activas, pero también tenemos como todas las implicaciones que tiene la didáctica mediada por TIC, y allí se inicia una discusión como cambia la didáctica, de donde sale la lúdica y la gamificación, pero nosotros en el programa de maestría y doctorado exploramos muchos autores pero pensando específicamente en didáctica y TIC.

Tenemos estudiantes que trabajan todo lo que es transmedia, entonces exploran otros autores pero yo creo que básicamente tenemos que recurrir a los teóricos clásicos y luego las posturas que vamos teniendo como grupo de investigación.

JG: Nosotros tenemos un documento maestro que nos ayuda en ese sentido, sabemos que todo esto viene de reflexiones de la escuela nueva, no es un asunto que nace exclusivamente en nuestro contexto, sino que es una reflexión de años que se ha ido formando y evolucionando. Por eso es importante reconocer también cuáles son esos focos, esas bases pedagógicas que utilizamos hoy y conocemos como metodologías activas.

Estos autores se van trabajando desde lo particular, no es algo que solo veamos en un tema, sino que tenemos que ver un todo de manera más holística.

MA: ¿Cuál es la visión que tienen del estudiante de educación superior como actor activo de su proceso educativo?

DB: Dentro de esas metodologías activas el rol del estudiante es fundamental, porque la idea es que no es un rol pasivo o receptor del conocimiento, sino por el contrario, el estudiante es también creador de su conocimiento, entonces en ese sentido el elemento conceptual que nosotros promovemos allí es la mediación del profesor. Incluso no lo llamamos tutor, sino mediador, que es aquella persona que puede generar preguntas, que puede generar reflexiones para que el estudiante construya también su ruta de aprendizaje. Además, teniendo en cuenta las teorías del aprendizaje sabemos que los estudiantes en este momento y toda la vida no han aprendido de la misma manera, pero en lo digital es necesario reconocer el pensamiento de los estudiantes para poder ser capaz de profesores de recomendar estrategias, contenidos, materiales.

Entonces aquí por ejemplo con un concepto que estamos trabajando bastante, la inteligencia artificial para ayudar a recomendar estrategias, contenidos y materiales a los estudiantes de acuerdo al tipo de aprendizaje que tienen, por que como sabemos que ellos son los que construyen su aprendizaje, no simplemente que reciben, entonces tenemos también que entender cómo aprenden que hay unos más visuales, otros más auditivos y en ese sentido utilizar en el aula el diseño universal del aprendizaje.

Ese es un trabajo que estamos haciendo en las unidades académicas para que los profes sean capaces de presentar los contenidos en diferentes formatos porque según estos formatos pueden ayudar al tipo de estudiante. Habrá uno que prefiere más leer un texto que otro, entonces el rol es muy de constructor, no pasivo.

JG: Finalmente esto es lo que estamos promoviendo, partimos de todos estos referentes teóricos, no podemos dejar de reconocer de donde nace toda esta fórmula. El profesor es mediador del conocimiento, los estudiantes se desarrollan alrededor del tema, ha nuevas forma para consultar lo que él desea, hay nuevas formas, nuevas tecnologías.

DB: La gente no sólo aprende en la universidad, también aprende en lo social, con su familia. Entonces tratamos de hacer esa articulación donde el estudiante tiene múltiples entornos de aprendizaje.

MA: ¿Qué percepción tienen del rol docente en la educación superior? Ya mencionaron la respuesta, su rol es como mediador.

DR: En Ude@ lo que hacemos es ayudar al docente a transitar del modelo donde el profesor es el poseedor del conocimiento a un ser humano que debe ser capaz de preguntar adecuadamente, que debe ser capaz de presentar los contenidos en diferentes formas, que debe buscar que el aprendizaje sea para resolver retos, problemas. Trabajamos mucho con esa metodología, y debe ser capaz de motivar al estudiante para que se apropie de un contenido y resuelva un problema que no siga evaluando de la manera tradicional.

Los profes han ido entendiendo que no pierden rigor académico trabajando desde estas perspectivas, que por el contrario enriquecen el proceso de aprendizaje.

JG: Agregaría solamente, que en este escenario de la universidad se entrega al profesor esa reflexión docente está basada en la investigación, entonces vemos al profesor con un rol más como profesor investigador ajeno del aula, sino del y para el aula. Nosotros hemos promovido mucho la investigación de los profes en el aula, para que ellos reconozcan desde sus prácticas como pueden tratar de mejorar porque el profesor soporta el ejercicio docente. Agregaría eso, el profesor tiene un rol importante para la universidad.

DR: Francisco, yo me tengo que retirar.

MA: Esta pregunta tiene que ver con los estándares del modelo educativo en la institución
¿Cómo se gestionan?

JG: Esa pregunta era más para la profesora que se fue, pero vamos a ver. La universidad opera por facultades, en la Universidad de Antioquia la particularidad con las facultades es que cada una tiene una independencia administrativa, eso quiere decir que cada facultad tiene unas formas de hacer su gestión curricular. Pero hay unas directrices generales que las orienta la Vicerrectoría de docencia para todas las facultades y ellas tienen la potestad de asumirlos. Hay que reconocer que eso puede variar, tal vez para muchas universidades hay una directriz para todos, pero aquí las facultades tienen su potestad, se reconoce la Vicerrectoría de docencia.

La Vicerrectoría va actualizando las directrices curriculares ministeriales porque sabemos que el Ministerio de Educación va haciendo cambios y va transformando la forma en que se gestiona administrativamente el país, por ejemplo con el cumplimiento del número de créditos.

Hay otro foco importante, son las adquisiciones ministeriales, ahí es donde entra el Proyecto Educativo Institucional, el PEI. Ya con esto, adicional a lo que nos dice el ministerio cómo operamos, ya en este momento estamos haciendo un proceso de armonización curricular, y todo eso tiene que ver también con otras reflexiones que a nivel social se tiene que hilar. No es un misterio que muchos de los cambios y transformaciones que tenemos en la educación se deben justamente a las formas que se van transformando nuestro contexto y nuestra sociedad.

Frente a las demandas de la sociedad comenzamos a hacernos preguntas y a realizar cambios significativos.

Pero tu pregunta va más al punto de cómo llegamos a la materialización de las estrategias didácticas, hay algo importante en la universidad y es la libertad de cátedra, cada docente tiene dentro de su propuesta una libertad de cátedra en el currículo que responde a los objetivos de aprendizaje, que corresponde al programa. Por eso se llama armonización curricular, pero la

fórmula que logramos en el docente hace materializar esos objetivos, porque el profesor tiene autonomía dentro de su creación.

Por eso nosotros hablamos mucho de formación docente, porque lo que hacemos es entregarle al profesor herramientas en su práctica para trabajar con sus estudiantes con otro modelo por la libertad de cátedra. No sé, eso responde a tu pregunta.

MA: Sí, orbita bastante el contexto de la parte curricular respecto a la libertad que me están dando de autonomía que los profesores tienen para un poco más de esa personalización que en parte se ha convertido en eso que ya conocemos como la lúdica, que lo bonito es que ustedes les han dado la fuerza para que lo apropien.

Pensaba que había una filosofía independiente y no, todo está articulado. Por eso creo que ustedes no ponen ninguna barrera para que los profesores también puedan proponer, porque uno puede creer que es un pensamiento disruptivo tiene un componente que va en contra de la institución, pero van muy de la mano.

Otra pregunta, Esta creo que es sencilla para ustedes. ¿Considera que es factible innovar en las estrategias pedagógicas de educación superior? Pues obviamente el hecho de que están tan adelantados con el componente lúdico es una apuesta de que si innovan, imagino que si salen cosas nuevas si las innovan, la profe que se fue nos estaba hablando de la inteligencia artificial, de otras pedagogías, no sé si quieran agregar algo aparte de eso.

DB: No solamente creemos, sino que estamos convencidas y lo vivimos todo el tiempo por el ejercicio que hacemos y las reflexiones que siempre hemos dado, entonces voy a volver a hablar de IntegraTIC, porque el año pasado hablamos de inteligencias artificiales y como viene eso a converger en la educación, y este año vamos a hablar de educación para el desarrollo sostenible.

Entonces es un poco como eso, no solamente creemos, sino que somos unas convencidas de eso y trabajamos todo el tiempo viendo lo que sucede, y tratamos de irradiar en la universidad eso y en todas las demás esferas donde podamos intervenir.

JG: Nosotros siempre queremos desde la misma planta que los docentes tengan la oportunidad de elegir, por eso cuando hablamos de metodologías activas, no solamente hablamos de gamificación, hace parte de estas metodologías, no es la única. Lo que importa realmente es que el profesor se preocupe y genere otras formas de acercar el conocimiento a los estudiantes (que sea práctico), finalmente a ellos llegan las metodologías activas, para que se integren a los estudiantes, a su realidad, que no se quede solo en lo abstracto.

No es pensar que la innovación es solamente la incorporación de la lúdica, se puede interpretar de otra manera, promovemos otras, como el aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en retos, la gamificación, el aula interactiva, de hecho nosotros en la universidad tenemos la propuesta de diversificar sus cursos.

Un curso espejo para la universidad es el mismo aquí o en cualquier otra parte del mundo, eso también hace parte de la innovación que nosotros queremos promover, así sabrás que tenemos una amplia gama de opciones, es porque los docentes tienen la posibilidad de elegir de acuerdo a los objetivos de su curso.

MA: Estas preguntas son un poquito más de profundidad referente a la parte de la lúdica. Entendiéndose como una apuesta potente dentro de las dinámicas sociales, puede que ya lo hayamos hablado, pero si es bueno dejar registro de qué tipo de recursos lúdicos se contemplan en los programas académicos de la universidad. ¿Cómo funcionan y qué porcentaje del pensum se ha desplegado estas iniciativas lúdicas?

JG: Nosotros en este momento no te podemos dar un porcentaje de pensum, yo creo que hay un aspecto fundamental en la universidad que puede ser diferente, va de la mano de lo que

hablábamos ahorita desde la particularidad de la universidad, es por la apertura que tiene el docente en el aula, nosotros no necesariamente tenemos un requisito obligatorio de todos los procesos que se tienen que incorporar, o número de actividades lúdicas, desarrollo de sus clases.

Hay en este momento un programa de pregrado “Creación digital” pensado como un videojuego, esta 100% basado en la lúdica, ese programa es un juego. No siento que tengamos una respuesta para esto, como un porcentaje de esto, se ha intencionado esto porque hay una apertura para que se incorporen en sus clases.

Puede ser que un profe, como el profe Oscar de la facultad de ingeniería que ha intentado hacer sus cursos totalmente gamificados, como puede ser que la gamificación sea parte de la estrategia didáctica, y es diferente, por pensar una metodología, el desarrollo de un juego con una metodología completamente de gamificación a pesar de que estrategias didácticas soportan estos temas que desarrollan, son distintos.

No creo que haya un porcentaje, pero esa pregunta se la puedes hacer a la profesora Doris, aunque no creo que te vaya a decir que la universidad tiene un porcentaje de 80, 50 o 30% de sus programas con el componente lúdico, o que hay un programa de pregrado totalmente en juego.

Para nosotros son estrategias y metodologías que los profesores implementan en sus clases.

MA: Ya con eso que me acabas de decir, respondiste la pregunta que seguía que era ¿Si consideran que la apuesta lúdica es una estrategia o herramienta pedagógica?

Ya uno podría mirar de los profes que la aprovechan qué porcentaje la usan, y si es una herramienta o estrategia en esencia, o puede ser posible que los dos conceptos estén jugando a la par, paralelamente.

JG: Si claro, porque hay diferentes teóricos que la ven como estrategia sino como herramienta. Hay mucha discrepancia con eso académicamente. Pero como todo par académico hay tantas posturas que uno duda una de la otra, se puede decir que esto es una metodología más grande que una estrategia, o una estrategia que es más grande que una herramienta. Esto depende mucho también de la forma en la que el curso lo permita y el profesor lo determine.

MA: ¿Conoce cómo era la metodología formativa de estas asignaturas antes de aprovechar el recurso lúdico que ya conocemos? ¿Cómo se hacía antes de aprovechar esta iniciativa?

JG: Es muy difícil porque la universidad tiene muchísimos programas, esta universidad a diferencia de otras es muy grande, por ejemplo la facultad de educación tiene más de 20 programas, y ponerse a mirar estos programas y todos los cambios que han tenido es muy difícil. No sé si cada facultad tenga esa experiencia registrada, por asuntos de acreditación de los programas, pero que yo te diga que en este momento: que conozco todos los programas y cuánto han cambiado, pues la verdad sería mentira, yo llevo 11 años en la universidad y no conozco el despliegue de tanto programa y los cambios que les han podido dar.

DB: Yo recuerdo la investigación cuando estábamos haciendo los microdocumentales que en esas experiencias había un poquito de todo, había estos profes que desde la primera vez que dieron su curso, así no tuviéramos tecnología jugaban. Ellos decían: No, yo por ejemplo después de educación física, yo sacaba algunos elementos, un ula ula, o yo sacaba un twister, y buscaban siempre juego, o una goloza... Eso sacábamos. Estaban muy amarrados a lo que ellos sentían que debía ser como docente, como a esa esencia de: es que yo cuando estaba en el colegio me hubiera gustado que mis profes me hubieran dado los contenidos de una manera más lúdica, eran más como la esencia del profe.

Y también vimos unos cursos que realmente fue la tecnología la que abre esta panorama de lo lúdico, y empiezan los profes desde ahí a hacerla la apuesta, pero yo creo que había un poquito de todo, de esa esencia de los profes y los que llegaron y vieron la tecnología una posibilidad para facilitar esta estrategia o esta herramienta y ahí la cogen y lo empiezan a implementar.

MA: Sí, es muy difícil tratar de hacer un seguimiento muy específico, y como ustedes dicen: no todas las asignaturas pues tengan su porcentaje de implementación, cada una a su manera, a su forma. Con lo del tema del documental fue que visibilizaron todo ese trabajo que se está adelantando, y así mismo como ha ido fluctuando con todos esos profes ha cambiado, y como sin notar eso ha ganado la fuerza que ahora tiene.

Esta ya la respondió la profe Doris. Háblenos respecto a la dinámica lúdica, cuándo comenzó propiamente. Ustedes ya habían dicho que hace aproximadamente 10 años comenzó a tener fuerza. ¿Cuál fue la recepción antes de ponerla en ejercicio de parte del plantel académico?

Ustedes ya me dijeron que de cada facultad, siguiendo su autonomía, si cambió, o con la filosofía muy general que tienen la adoptaron y fue ganando fuerza y ¿Qué recepción se tenía de parte de las directivas, docentes y estudiantes?

Si eso ha ganado fuerza, y por el hecho de que ha tenido mucha efectividad y aceptación, esa sería la pregunta.

DB: Yo creo que el grupo académico siempre se ha preguntado por lo lúdico porque yo estuve en el 2006, te estoy hablando de hace muchos años y ahí siempre había un componente de la lúdica que tratábamos de llevar a todas partes, pero con la profe Doris había una conciencia, una manifestación más presente a partir de diez años, ella lo manifestaba.

Yo recuerdo en los documentales que casi que había una pregunta así, pero una pregunta muy jocosa... Qué hubieran pensado ustedes si hace un número de años en el pasado les hubieran preguntado esto, y los profes muchos respondían como lo que uno tiende que van a responder, está mal visto que uno llegue al aula a jugar y los otros profesores que son muy académicos lo van a cuestionar ¿Cómo se va aprender si ellos van es a jugar? Pero digamos que todo ese movimiento se empezó a consolidar, se empezó a volver un asunto interesante, importante, a comprobar ciertos asuntos, y allí es donde los profesores que desde hace muchos años han implementado la lúdica en sus clases, ahora están siendo más escuchados y más respetados.

Yo creo que es lo que pasa en cualquier contexto, siempre va haber un ojo que juzga desde una posición muy de afuera, que da látigo y con los años se va afinando, porque siempre tiene importancia. Es lo que recuerdo con estos profes que son un universo muy pequeño, nosotros entrevistamos 17 profes de un universo inmenso que es toda la universidad. Ahí te estamos mostrando un universo muy pequeñito de lo que puede pasar en la universidad.

MA: Me dices que es un filtro pequeño, pero ¿Cuántas universidades aprovechan realmente la lúdica?, poco se visibiliza, sólo con esos documentales uno se da cuenta de que ustedes son la universidad que más aprovecha este componente, es una cosa atroz me parece a mí. Se tiene una visión un poco sesgada, puedes aprender también aprovechando mecánicas del juego, es más por eso. ¿Agregamos algo ahí Johana?

JG: Lo que mencionó Deisy puede ser muy de acuerdo a la disciplina, o al área del saber, porque puede que a veces están más en algunas asignaturas muy duras que en otras que se llaman blandas, porque finalmente con las disciplinas duras, la fórmula que se gestiona tiene que ser fuerte, de ciencias exactas (ingeniería) para ellas es como la esencia de su conocimiento.

Para aquellas que son blandas se aprecian más estas expresiones por que no son expresiones tradicional de la adolescencia pero que finalmente nos llevan como a ir entendiendo un poco

porqué en estas otras disciplinas si hay un poco más de flexibilidad porque en educación pensamos más en el producto como un elemento importante para formar a futuros maestros.

Porqué en ciencias sociales humanas se piensa la educación por ejemplo para el trabajo social, para la psicología, estas otras disciplinas tienen otra apertura para este tipo de reflexiones porque la facultad de educación no solamente hace 10 años lo está enseñando a sus estudiantes.

No tengo un soporte para todo lo que te estoy diciendo, son interpretaciones que yo estoy haciendo un poco desde lo que he escuchado y lo que he visto, pero no se ha hecho un estudio del reconocimiento de la universidad.

MA: Esta pregunta tiene que ver más con los efectos que se han evidenciado en los estudiantes que se han visto garantes, que apropian este tipo de estrategias pedagógicas. Sé que con los documentales hay algo de esta respuesta, sería bonito escuchar su percepción cuales han sido esos efectos.

JG: Esa pregunta va más para los profes, ellos están en el aula con los estudiantes, nosotras tenemos un rol más administrativo. Podemos contar que los profes nos dan resultados, ellos nos han dicho, pero no es que tengamos las evidencias del proceso por el uso de estrategias. Ellos te podrían dar esa información de manera más directa.

MA: Lo digo más por el hecho de que detrás del currículo ustedes le hacen un seguimiento a todo el componente de resultados y a pesar de que también tiene contacto con los profesores, entonces los que en esencia también han utilizado estas apuestas pueden comentar a modo general qué se puede recoger de la visión de los chicos, que seguramente tal vez ustedes le han hecho un poco de seguimiento, lo pueden contemplar más desde el rol que ustedes tiene. También entiendo que es una pregunta más para el docente que esta cara a cara con el estudiante y le puede decir a uno desde las emociones y desde otros componentes cual es el efecto en los muchachos puntualmente.

Al inicio de la propuesta, cuando se pensaba en adoptar ¿Hubo detractores que tal vez estuvieron impidiendo su ejecución, qué argumentos planteaban? Ya sabemos que la filosofía con relación a la institución que estaba muy dada a que los profesores desde su autonomía apropiaran esto, sería de mirar si hubo un profesor que no le gustara mucho la idea.

DB: Yo hablo desde la experiencia de los microdocumentales, cuando empezamos a hacer los micros todo el mundo estuvo feliz, todo el mundo estuvo de acuerdo, todos creíamos que era como hacerle justicia a un asunto que ya estaba puesto sobre la universidad y valía la pena respaldar, entonces no encontramos nadie que diga: ¿De dónde van a sacar material?, o estoy seguro que aquí no hay nada, siempre fue: Uy que bacano, la voz siempre se la ha jugado por ahí, siempre teníamos unos profes que ya eran referentes de los que les gustaba el asunto lúdico en sus clases, fue una super idea que podíamos ejecutar fácilmente.

Ya con la pregunta sobre qué pasa entre el docente y sus estudiantes y cuando el profe proponga esto en su unidad académica: no, porque no lo indagamos y no lo he vivido como profe.

JG: Es un poco complejo porque tenemos muchísimos profesores y muchos programas, esto es seguro como la vida. Habrá algunos profes que aplican y que no aplican, habrá otras formas para interactuar con el estudiante, estamos hablando desde la particularidad en los casos que conocemos, no hemos tenido ninguna dificultad para promover este tipo de estrategias ni obstáculos para hacer, de hecho los profes que participan y tienen procesos de educación gamificados o con lúdica son muy abiertos y el problema es que tengan tiempo, con el tema de los documentales algunos profesores no les gusta aparecer en cámaras, hay unas personas que les gusta y otras que no, pero no es que diga que no quisieran dar a conocer sus experiencias.

MA: ¿Cuál es el espaldarazo final que prolongó el despliegue de esta iniciativa lúdica? Y ¿Por qué la apuesta sigue vigente? Como ustedes me dicen que tienen una percepción muy

constructivista entonces, no hubo como tal una noción que evitara que tuviera la fuerza que se mantiene hasta hoy en día que ha permitido que muchos profesores tengan la iniciativa y la autonomía de aprovechar la lúdica. Por eso no considero que sea muy prudente hacerla.

¿Cuál es el alcance que hasta momento se ha identificado propiamente con estas iniciativas? No sé si con los documentales se alcanza a tener un poco de esa visibilidad.

JG: No la tenemos.

Indíquenos cuáles son las diferencias que ha notado con las estrategias lúdicas activas y otro tipo de estrategias pedagógicas más comunes ya desde el rol administrativos, no sé si tengan alguna visión así desde esa panorámica.

DB: Ahorita lo esbozamos con la respuesta que daba, que lo principal es el cambio del rol que tiene el estudiante, que pasa ser de pasivo a activo, pasa de ser el que recibe la información a ser el que la construye, a participar de ella, de su proceso, ese es el cambio más grande y como el profesor coincide con el estudiante. Por ejemplo en Ude@, cuando van profesores que quieren un curso muy tradicional y no piensan, digamos no le dan el valor a las metodologías activas, lo primero que me pregunto es, ¿Este profesor cómo está concibiendo a los estudiantes?

Porque si él no quiere que ellos intervengan en ese proceso, es porque él todavía los ve como una vasija donde allí puede depositar el conocimiento, ya les está llegando de otra manera, de otros formatos y que él todavía está en un panorama muy vertical del aprendizaje.

JG: Yo creo que es reiterar lo que te dijimos desde el principio, esas diferencias están orientadas en el lugar del estudiante, también en la forma en la que podamos acercar el conocimiento, no solamente que el estudiante tenga un rol activo, sino como permitimos con las estrategias que

vamos teniendo con ellos que se desarrollen otro tipo de habilidades un poco más autocríticas, más metacognitivo de su aprendizaje. También todas ellas tienen un fuerte trabajo colaborativo, que tenga un componente de realidad, cómo esto tiene implicación con su mundo real-práctico, nosotros trabajamos a partir de problemas, de su inmediatez, asuntos que se pueden ver de manera tangible, en términos generales esos son los aspectos de las metodologías activas y sus diferencias con el método tradicional.

MA: Esta otra, creo que ya la alcanzaron a responder con las otras respuestas, ¿Considera mantener todas estas apuestas lúdicas en la institución de los programas de formación que se desarrollan? Ya han sucedido tantos años y han tenido buena cogida, suponer que se mantienen y mientras hallan otras nuevas que nutran a las que ya están implementadas igualmente las van a copiar.

¿Ya se ha contemplado ampliar la cobertura y apuestas desde el componente lúdico para algún otro programa o asignatura puntual? Ya me hablaron que están haciendo este programa del videojuego y me imagino una vez ustedes tengan un feedback de él, creería que tendrán una visión un poco más con relación a eso, y no solamente a esta propuesta de videojuego, si tal vez lo empiecen a ver en otros programas o asignaturas, creo que es una cosa demasiado ambiciosa.

DB: Sí, el pregrado de creación digital, el videojuego. Yo siento que sí. Si vamos a hablar de Ude@ siempre está abierto para que los profes de pregrado, de posgrado, de extensión lleguen con sus propuestas y nosotros le estamos bajando nuestra visión de lo que estamos orientando para que ellos construyan a partir de lo que nosotros les demos.

Entonces yo creo que Ude@ siempre va a estar abierto, no es que estamos haciendo un pregrado de creación digital, y en eso estamos concentrados, sino que a la par estamos haciendo muchas cosas, acompañando a los docentes de la universidad para que sigan creando e innovando sus asignaturas.

Siempre estamos generando discusiones con profes nuevos, y no falta que vuelve y toca la puerta porque usted es muy exitoso y le gustó mucho trabajar con nosotros, necesita que le ayudemos con otro curso que le dieron o con otro que ya tenía, entonces siempre creemos en esto y ampliando como lo que estamos haciendo.

MA: ¿Cómo ustedes consideran que se desenvuelve la comunicación no solamente rol administrativo docente?, sino también si ustedes tienen correlación con los estudiantes de alguna forma desde su rol administrativo. ¿Cómo se desenvuelve esa comunicación? Podemos referirnos no sólo al componente lúdico, sino al general también.

DB: Nosotros mediamos con los profes, nuestro canal directo: los profes. Les ayudamos a crear el curso y a montarlo, a preguntarle y a volverlo muy bonito. Hacemos muchas cosas, es una alquimia lo que pasa, llegan con un contenido muy plano, con unas ideas, conversan con nosotros y se van contentos, los resultados que salen así lo expresan ellos.

El profe es el que hace el trabajo que mediamos, sólo llegamos hasta ahí, el curso que podemos haber creado, no sé con los estudiantes, la interacción entre ellos. Asumiría que es una relación más horizontal, que hay unos procesos de enseñanza recíprocos que aprende a partir del estudiante, que siempre le lleva problemas contextualizados. Es nuestra percepción, no es algo que nosotras hayamos vivido.

JG: Si, es igual como menciona Deisy, nosotros llegamos hasta un punto con los profes, los profes y su conexión con los estudiantes hace parte de su quehacer docente.

MA: ¿Consideran que todo ya está dicho?

DB: Podemos mirar el repositorio de estudios realizados en la universidad referente al tema.
¿Cierto?

JG: Tenemos un catálogo de recursos en Ude@, sería buscar, pero más allá de eso: no.

MA: Bueno, Johana, Deisy, muchas gracias por esta entrevista y a la profe que también se fue. Espero que todo este componente sirva para nutrir la investigación que estoy desarrollando y para visibilizar toda esa apuesta que tienen de cara al estudiante que es básicamente el núcleo común que trabaja el nicho de formación que en gran medida uno considera que en educación superior pues uno no debería apostarle pues a la lúdica, que eso es más un componente para los niños, que está muy cerrada, pero con lo que ustedes han compartido me dan toda la visión de que podemos también aprovechar la educación con esas otras maneras de ser y de vivir la pedagogía, de corazón les agradezco.

El Juego Serio como Exponente Pedagógico: Innovaciones y Efectos en la Educación Superior

Maestría en Comunicación - Educación en la Cultura
UNIMINUTO
2024

*“No queda más que ir tras esa fantasía de
aprender para rehacer el mundo”*

Manuel Francisco Acosta

El Juego Serio como Exponente Pedagógico: Innovaciones y Efectos en la Educación Superior



Maestría en Comunicación - Educación en la Cultura
UNIMINUTO
2024