



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**Promoción del Pensamiento Crítico en el área de Filosofía del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón del Municipio de San Calixto, Norte de Santander, mediante una Estrategia Lúdico- Pedagógica**

José R. Ortiz Cárdenas, Luis G. Ovalles Álvarez y Sergio D. Suárez García

Universidad Santo Tomás

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Jaime Alfonso Chaparro Parra

Asesor

Diciembre, 02 del 2025



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**Promoción del Pensamiento Crítico en el área de Filosofía del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón del Municipio de San Calixto, Norte de Santander, mediante una Estrategia Lúdico- Pedagógica**

Contribuye al fortalecimiento del pensamiento crítico mediante estrategias lúdico-pedagógicas adaptadas al contexto rural

Incorpora la gamificación como metodología activa para transformar la motivación y el aprendizaje en escenarios con recursos limitados

José Reinaldo Ortiz Cárdenas<sup>1</sup>

Luis Gerardo Ovalles Álvarez<sup>2</sup>

Sergio Danilo Suárez García<sup>3</sup>

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA  
BOGOTÁ, D.C.  
NOVIEMBRE, 2025

---

<sup>1</sup> [GOOGLE SCHOLAR](#) [CVLAC](#) [ORCID](#)

<sup>2</sup> [GOOGLE SCHOLAR](#) [CVLAC](#) [ORCID](#)

<sup>3</sup> [GOOGLE SCHOLAR](#) [CVLAC](#) [ORCID](#)



## Resumen

Este proyecto de investigación busca promover el desarrollo del pensamiento crítico en el área de Filosofía en los jóvenes del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, localizada en el municipio de San Calixto, Norte de Santander, mediante la implementación de un modelo pedagógico basado en el constructivismo social de Vygotski, pero apoyado en la motivación escolar de John Dewey como corolario teórico del pensamiento filosófico de Matthew Lipman. En un contexto caracterizado por limitaciones tecnológicas y desafíos educativos, esta iniciativa propone transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de estrategias lúdicas y dinámicas que despierten el interés y la reflexión crítica en los estudiantes.

La combinación de refuerzos teóricos sobre la base de los aportes lúdico-pedagógicos de los autores referenciados, permiten hablar también de la gamificación como aquella metodología innovadora, que integra elementos del juego, que se caracteriza por establecer desafíos, niveles y recompensas, buscando motivar con ello, el interés y compromiso del estudiante en función de su proceso formativo.

La investigación cree que el enfoque cualitativo de la misma, no solo facilita la adquisición de conocimientos académicos, sino que también fomenta habilidades fundamentales, como la resolución de problemas, la colaboración y el aprendizaje autónomo, por cuanto permite que se diseñen actividades inclusivas, dirigidas exponencialmente a utilizar los limitados recursos tecnológicos con los que se cuentan, en pro siempre de asegurar la participación equitativa de toda la comunidad estudiantil.

En este sentido, el proyecto aspira a que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, desde su capacidad para analizar, cuestionar y tomar decisiones fundamentadas. Al mismo tiempo, busca fortalecer competencias transversales como el trabajo en equipo, la creatividad y la adaptabilidad. Este modelo pedagógico innovador pretende generar un impacto positivo y sostenible en el ámbito educativo, ofreciendo una herramienta replicable que pueda contribuir al desarrollo integral de estudiantes en contextos educativos similares al propio, es decir, con limitaciones de recursos.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

**Palabras clave:**

Pensamiento crítico, gamificación, educación innovadora, aprendizaje significativo, desarrollo integral, participación estudiantil.



### **Abstract**

This research project seeks to promote the development of critical thinking in the area of Philosophy among 10th-grade students at the Cayetano Franco Pinzón Educational Institution, located in the municipality of San Calixto, Norte de Santander, by implementing a pedagogical model based on Vygotsky's social constructivism, but supported by John Dewey's scholastic motivation as a theoretical corollary to Matthew Lipman's philosophical thought. In a context characterized by technological limitations and educational challenges, this initiative proposes transforming the teaching-learning process through playful and dynamic strategies that awaken students' interest and critical reflection.

The research believes that the qualitative approach not only facilitates the acquisition of academic knowledge but also fosters fundamental skills such as problem-solving, collaboration, and independent learning, as it allows for the design of inclusive activities, aimed at exponentially utilizing the limited technological resources available, always ensuring the equitable participation of the entire student community.

In this sense, the project aims to empower students to become protagonists of their own learning, leveraging their ability to analyze, question, and make informed decisions. At the same time, it seeks to strengthen transversal skills such as teamwork, creativity, and adaptability. This innovative pedagogical model aims to generate a positive and sustainable impact in education by offering a replicable tool that can contribute to the comprehensive development of students in educational contexts similar to their own, that is, those with limited resources.

### **Keywords:**

Critical thinking, gamification, innovative education, meaningful learning, comprehensive development, student participation.



**Tabla de contenido**

Resumen .....	3
Palabras clave .....	4
Abstract .....	5
Keywords .....	5
Introducción .....	8
Justificación.....	11
Diagnóstico de la realidad .....	13
Oportunidades de innovación / alternativas de solución .....	15
Propósito y objetivos.....	18
Matriz de medición de impacto educativo y social .....	19
Marco de referencia.....	20
Marco contextual.....	20
Revisión de estado del arte .....	21
Marco teórico .....	23
Marco conceptual .....	26
Marco legal y normativo .....	33
Marco técnico .....	37
Marco de trabajo creativo y de innovación .....	41
Marco metodológico .....	46
Análisis de los resultados .....	50
Propuesta metodológica .....	69
Tabulación y análisis de resultados .....	76
Conclusiones .....	90



# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Recomendaciones .....	92
Consideraciones éticas .....	93
Referencias .....	94
Anexos.....	100



## Introducción

Para la presente investigación, es muy importante describir el paso a paso, como ella sustentará el proceso de consolidar la propuesta que aquí se expone como posible. En este sentido, se empieza por describir las limitaciones tecnológicas que se viven en el día a día en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, en el municipio de San Calixto, Norte de Santander, ya que al ser un contexto educativo rural, se exagera mucho más la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza-aprendizaje, si se quiere naturalmente, estimular el interés estudiantil por el conocimiento, tomando como referencia la abulia y desmotivación que actualmente se ha detectado en los estudiantes de 10° grado en particular, pero que también permea a toda la comunidad estudiantil en general, debido a las limitaciones de recursos, que condicionan negativamente la proactividad metodológica de los docentes de la institución.

Así las cosas y si bien se parte de una realidad cotidiana en una institución como la referenciada, - donde se cuenta con una infraestructura educativa modesta y de acceso limitado a tecnologías avanzadas,- no se puede quedar la institucionalidad en modo contemplativo, sino que hay que entrar con decisión impertérrita a enfrentar estos desafíos, ya que esas limitaciones entrañan unos retos significativos contra la misión de proporcionar una educación de calidad, dado que lo que se busca es motivar a los estudiantes para que desarrollen su máximo potencial académico y personal.

Frente a lo anterior, la propuesta que se plantea, no es otra que la renovación del método de enseñanza-aprendizaje, a partir de la teoría del juego, pero desde un enfoque constructivista social, para lograr con ello, una verdadera motivación escolar concreta que le permita al estudiante discernir con pensamiento crítico las enseñanzas recibidas. Se trata en últimas de asumir la gamificación como una alternativa pedagógica capaz de transformar el ambiente de aprendizaje y renovar el interés del estudiantado, integrando elementos lúdicos que enriquezcan la experiencia educativa.

La gamificación como estrategia y tal como se plantea en esta propuesta, busca convertir el proceso de aprendizaje en una actividad interactiva, desafiante y gratificante, pensada para que el estudiante deje de ser un receptor pasivo de conocimientos, convirtiéndose en protagonista de



su propio proceso formativo; resolviendo con ello, los problemas de desmotivación y desinterés que se observa específicamente en los estudiantes de 10° grado, a efectos de promover en ellos, una cultura de aprendizaje activo y colaborativo.

Bajo este propósito, esta investigación está organizada en tres fases fundamentales. La primera se concibe como un diagnóstico inicial de las condiciones actuales de aprendizaje, que permiten la identificación de los principales desafíos que enfrenta la institución en términos de desmotivación estudiantil. La segunda fase se centró en el diseño e implementación de actividades gamificadas, pero adaptadas al contexto y a las necesidades de la institución, teniendo en cuenta las limitaciones tecnológicas, tanto digitales como analógicas, que hacen imposible la promoción del trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales y de resolución de problemas entre los estudiantes.

La tercera y última fase, parte de la evaluación de los resultados obtenidos tras la implementación de las actividades gamificadas, bajo un enfoque mixto, que condujo a que se utilizaran instrumentos de medición tanto cuantitativos como cualitativos, que permitieran alcanzar los objetivos con el ánimo de constatar la mejora del rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, con el fin de obtener una comprensión más profunda de la percepción real de lo obtenido con el proceso y los cambios finalmente obtenidos mediante la implementación de este método dentro de la dinámica de aprendizaje.

Las fases descritas, son el soporte de la estructura del trabajo que está diseñado en capítulos. En el primero de ellos, hay una elaboración concienzuda del diagnóstico inicial, donde se exponen las preocupaciones relacionadas con el desinterés y bajo rendimiento académico de los estudiantes de 10° grado de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, en el municipio de San Calixto, Norte de Santander y se ponen a consideración los objetivos, justificación y limitaciones. En el segundo capítulo, la investigación se ocupa de presentar el marco teórico que fundamenta la investigación. En este se abordan las teorías y conceptos clave de la gamificación y el aprendizaje lúdico, así como los beneficios y desafíos de implementar este enfoque en contextos educativos de recursos limitados, bajo los cuales se sustenta el modelo pedagógico propuesto.



En el tercer capítulo el documento se centra en la metodología utilizada en la investigación, detallando su diseño, la población, la muestra poblacional, los instrumentos utilizados para la recolección de datos y los procedimientos de análisis.

El cuarto capítulo se ocupa de los resultados obtenidos, que surgen de la tabulación de los resultados mediante la aplicación de los instrumentos, que permiten medir el impacto de la investigación en cuanto al mejoramiento del rendimiento académico y los niveles de motivación positiva frente al interés por el conocimiento y el aprendizaje. El quinto capítulo lleva a las conclusiones y recomendaciones, donde se presentan las principales implicaciones de los hallazgos obtenidos y se discuten las limitaciones de la investigación a la vez que se ofrecen recomendaciones para la implementación experiencias positivas similares para otras instituciones educativas que enfrenten contextos y desafíos ídem.



## CAPÍTULO I

### **Justificación**

La realidad educativa en la Institución Cayetano Franco Pinzón, en el municipio de San Calixto, Norte de Santander, presenta desafíos significativos que justifican la implementación de una propuesta que esté dirigida a renovar el método de enseñanza-aprendizaje, partiendo de un constructivismo activo y participativo como el que propone Lev Vygotski (1925) donde señala al juego, como el mejor aliado para el aprendizaje. De allí la importancia de complementar esos aportes con la concatenación teórica de John Dewey y su teoría de la motivación escolar, también conocida como la teoría del funcionalismo (1934), que halla su mejor demostración bajo el complemento de la teoría sobre el pensamiento crítico, de Matthew Lipman (1969) que vino a revolucionar el concepto de educación y aprendizaje en todo el mundo.

Esta suma de teorías hilvanadas en un mismo propósito, es lo que se ha conocido como gamificación, con lo cual esta propuesta sobre el enseñar jugando encuentra su mayor motivación. Con ella y su aplicación, la investigación encontró un camino expedito para paliar la falta de motivación en los estudiantes, las bajas tasas de rendimiento académico, a pesar del limitado acceso a recursos tecnológicos, que no son nuevos como problema, en el contexto educativo rural colombiano y sobre todo, en lo que acontece en el Norte de Santander.

Por datos recabados en las propias fuentes del Ministerio de Educación de Colombia, las instituciones en zonas rurales enfrentan mayores dificultades para alcanzar niveles óptimos de calidad educativa, en comparación con aquellas ubicadas en zonas urbanas, lo que genera una brecha que incide en las oportunidades de desarrollo de los estudiantes (MEN, 2023).

De allí, que para el presente proyecto de investigación resulte de superior importancia hallar la manera de mejorar el ambiente de aprendizaje mediante un modelo pedagógico innovador, centrado en la gamificación como herramienta holística para captar el interés de los estudiantes y estimular el pensamiento crítico y la participación activa de aquellos, en el proceso educativo, tal como corresponde a la línea de investigación.



No es desconocido para los interesados en el tema que la gamificación, goza de efectividad reconocida en el incremento de la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). La gamificación ha sido vista y apreciada en educación, como una estrategia viable para hacer frente a los problemas de desmotivación que aquejan a los estudiantes de esta o cualquier institución.

Ha sido fehacientemente demostrado que, al introducir elementos de juego, “como recompensas, niveles y retroalimentación constante, se espera que los estudiantes experimenten un cambio en su actitud hacia el aprendizaje, lo que les permitirá mejorar su rendimiento académico y su disposición para participar en las actividades escolares”. (Pavlov 1963)

Bajo esta premisa, el impacto potencial de este proyecto trasciende el entorno escolar, ya que el fortalecimiento de habilidades y el incremento de la motivación pueden influir en el desarrollo personal y social de los estudiantes. Un ambiente educativo enriquecido y motivador contribuye a reducir la deserción escolar y a fortalecer la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes, quienes perciben el aprendizaje como un proceso significativo y útil para su vida diaria. Estos cambios pueden tener un efecto positivo en el contexto social, promoviendo una cultura de aprendizaje y esfuerzo en comunidades rurales que enfrentan múltiples desafíos.

Además, la investigación se alinea bajo la impronta del desarrollo e innovación educativa, ya que busca aportar una estrategia novedosa y adaptable a contextos de recursos limitados, que podría ser replicada en otras instituciones de características similares. El valor agregado de este proyecto radica en su enfoque inclusivo y en su potencial de generar impacto en comunidades con escaso acceso a tecnologías avanzadas.

A través de las actividades lúdico-pedagógicas propuestas se pueden adaptar recursos tanto digitales como analógicos, dado que el proyecto contribuye a cerrar la brecha educativa en zonas rurales y a ofrecer una oportunidad para la transformación pedagógica en estos entornos.

En conclusión, este proyecto de investigación responde a una necesidad clara de mejorar la calidad de la educación en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón y otros contextos rurales similares, proponiendo la teoría del juego y sus contextos fundidos en la gamificación



como una herramienta efectiva y accesible para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo integral de los estudiantes. Se espera que los resultados de este estudio sirvan de referencia para la extrapolación futura de sus resultados en otras instituciones educativas de entornos rurales, contribuyendo así con el desarrollo de una educación más inclusiva y motivadora en Colombia.

### **Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad**

#### **Diagnóstico de la realidad:**

**a. Identificación:** La Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón se encuentra en una región marcada por desafíos socioeconómicos y educativos. La población estudiantil está compuesta por 350 estudiantes campesinos en su gran mayoría, entre niños y jóvenes de ambos sexos, de los cuales el 45% son varones y el 55% son mujeres. La mayoría de estudiantes provienen de familias de bajos recursos, lo que limita su acceso a óptimas herramientas educativas y tecnológicas. (Dane 2017)

La institución se sitúa en un contexto rural, donde las dificultades de transporte y la falta de infraestructura adecuada impactan directamente en la asistencia y el rendimiento escolar.

Sobre el aspecto académico, las pruebas saber nunca han alcanzado niveles óptimos de satisfacción, pero sin que se llegue a resultados oprobiosos de rendimiento. De allí que la oferta que signifique introducir nuevas metodologías para sus procesos de enseñanza, entrañen la necesidad de renovar prácticas de aula que favorezcan el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. (Plan de mejoramiento Institucional del PEI 2024)

La intencionalidad de esta investigación, es identificar las barreras que enfrentan los estudiantes y proponer estrategias que fomenten un entorno de aprendizaje inclusivo y motivador.

El alcance del proyecto se limita a la comunidad escolar de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, enfocándose en las prácticas pedagógicas actuales y en cómo estas pueden ser transformadas a través de la teoría del juego, condensada en la gamificación como complemento al uso de otras metodologías activas.



Este diagnóstico se lleva a cabo en un período de seis meses, durante el cual, se prevén entrevistas, encuestas y observaciones en el aula para obtener una comprensión profunda de la realidad educativa.

Desde otro ángulo de interpretación, la realidad educativa de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón es compleja y está influenciada por múltiples factores. (Plan de mejoramiento Institucional del PEI 2024)

Los docentes, en su mayoría, cuentan con una formación básica en pedagogía, pero enfrentan limitaciones en la implementación de tecnologías y metodologías innovadoras. La infraestructura de la institución también presenta carencias significativas: aulas poco equipadas, falta de recursos didácticos y un acceso limitado a la tecnología, lo que restringe las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes. (Íbid)

b. **Formulación:**

¿Cuáles son las principales barreras que enfrentan los estudiantes de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón en su proceso de aprendizaje?

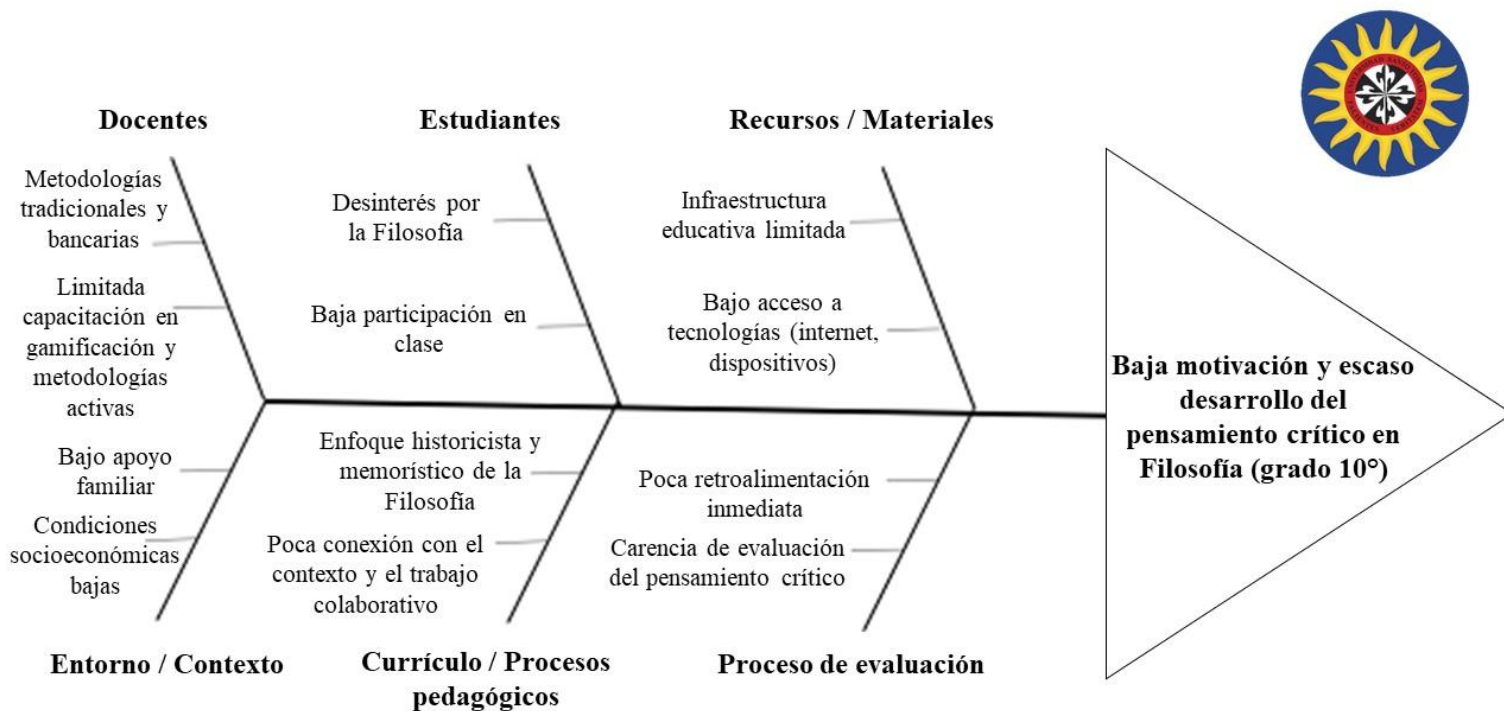


Figura 1. Diagrama de espina de pescado: Causas de la baja motivación y pensamiento crítico en Filosofía 10°. De elaboración propia.

### Oportunidades de innovación / alternativas de solución:

Tal como ya se ha descrito, la situación actual de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón de San Calixto, Norte de Santander, presenta varios desafíos que afectan el rendimiento académico y la participación estudiantil. Sin embargo, estos desafíos también abren la puerta a oportunidades de innovación que pueden transformar la realidad educativa de la institución, basadas en las siguientes alternativas de solución, cómo:

- Adopción de metodologías activas, teniendo al juego como herramienta de aprendizaje, cuyo desarrollo esté basado en actividades de trabajo colaborativo, mediante el uso de juegos educativos, que permitan a los estudiantes involucrarse de manera más



significativa a su proceso de formación, con lo cual, se fomente la participación activa y el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

**Viabilidad:**

- Generar espacios de formación docente, como apoyo crucial para el éxito de esta alternativa, pues de su implementación continua o permanente, depende el mejoramiento de la calidad de la educación ofrecida.
- Insistir mediante el método que se proponga, la adaptación del currículo hacia las necesidades concretas de la formación, con el fin de obtener resultados tangibles que ayuden en la superación de las dificultades y limitaciones institucionales.

**Alternativa 2: Fortalecimiento de la Participación Familiar y Comunitaria**

En este acápite se busca establecer programas que fortalezcan la relación entre la escuela, las familias y la comunidad, al entender este eje como vital para mejorar la educación, sobre la base de un diseño puntual de actividades que consulten las necesidades de los estudiantes, lo cual se debe lograr mediante la realización de talleres para padres, que sirvan como punto de apoyo dirigido hacia actividades comunitarias, que permitan el involucrar a las familias en el proceso educativo, promoviendo un entorno más propicio para el aprendizaje.

**Viabilidad:**

Para facilitar lo anterior, se sugiere la constitución de:

- **Redes de Apoyo:** Encargadas de incluir a padres, líderes comunitarios y educadores, con el propósito expreso de facilitar la implementación de las actividades lúdico-pedagógicas programadas.
- **Cultura Comunitaria:** Aprovechar al máximo la historia oral del Municipio de San Calixto, para que sea aprovechada en función de la formación y reconocimiento contextual de su entorno y con ello, los estudiantes refuercen su sentido de pertenencia por su lugar de origen.



### **Alternativa 3: Integración de Tecnología Educativa**

En esta parte de las alternativas de solución, se propone como iniciativa concreta la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, conducente hacia mejoras efectivas de aprendizaje, mediante la motivación y el pensamiento crítico, que estas ayuden a lograr en los estudiantes, a través del uso de plataformas virtuales de aprendizaje, que sirvan a su vez, como aplicaciones educativas y recursos digitales, en alteridad con la enseñanza tradicional, buscando como resultado inmediato, un entorno de aprendizaje más interactivo.

#### **Viabilidad:**

- **Acceso a Tecnología:** Es esencial asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos, herramientas analógicas y conexión a internet, considerando las limitaciones económicas de la comunidad.
- **Capacitación en Tecnología:** Los docentes necesitarán formación específica en el uso de tecnología educativa para maximizar su efectividad.

#### **Selección de la Alternativa**

Después de analizar las tres alternativas propuestas, la opción seleccionada para desarrollo del proyecto es la **Implementación de Metodologías Activas de Aprendizaje**. Esta elección se basa en los siguientes criterios de viabilidad:

1. **Impacto en el Aprendizaje:** Las metodologías activas han demostrado ser efectivas para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en diversos contextos. Al fomentar la participación activa, se espera que los estudiantes se sientan más conectados con su aprendizaje y desarrollen un mayor interés en sus estudios.
2. **Facilidad de Implementación:** Aunque la capacitación docente es fundamental, la implementación de metodologías activas se puede llevar a cabo de manera gradual, permitiendo a los educadores adaptarse a nuevas técnicas y enfoques. Esto facilita una transición menos abrupta y más sostenible.



3. **Ajuste al Contexto Local:** La Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón tiene la oportunidad de contextualizar las metodologías activas para reflejar la cultura y realidades de la comunidad de San Calixto. Esto puede aumentar la relevancia del aprendizaje y hacer que los estudiantes se sientan más involucrados.

4. **Sinergia con otras Alternativas:** La implementación de metodologías activas puede complementarse con estrategias para fortalecer la participación familiar y comunitaria, así como con el uso de tecnología educativa. Esto crea un enfoque integral que aborda múltiples causas del problema central.

### Propósito y objetivos

El propósito de este proyecto es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón del área de filosofía del grado 10°, mediante la implementación de metodologías activas de aprendizaje. Se espera que esta transformación genere un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, promoviendo un entorno educativo más dinámico e inclusivo que fomente la participación de la comunidad educativa.

- **Objetivo general:**

- ✓ Promover el Pensamiento Crítico en el área de Filosofía del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón del Municipio de San Calixto, Norte de Santander, mediante una Estrategia Lúdico- Pedagógica gamificada.

- **Objetivos específicos:**

- ✓ Identificar las necesidades formativas de los estudiantes en relación con el uso de metodologías activas de aprendizaje.
- ✓ Diseñar un programa de estrategias que incluya talleres y recursos de acompañamiento para facilitar la implementación de metodologías activas en el aula, garantizando la adecuación a los contextos de los estudiantes.
- ✓ Implementar un plan piloto de metodologías activas, evaluando su efectividad en el rendimiento académico de los estudiantes del grado décimo.



**Matriz de medición de impacto educativo y social:**

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Contexto de impacto</b>	<b>Indicadores de cumplimiento e impacto</b>	<b>Medios de verificación</b>
Diagnosticar las necesidades formativas de los estudiantes en relación con el uso de metodologías activas de aprendizaje.	Formación estudiantes del grado 10 en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Número de estudiantes diagnosticados.</li><li>- Identificación de áreas de mejora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Informe de diagnóstico.</li><li>- Encuestas aplicadas a los estudiantes.</li></ul>
Diseñar un programa de formación dirigida a los estudiantes que incluya talleres, recursos y estrategias de acompañamiento.	Capacitación de los estudiantes en metodologías activas.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cantidad de talleres diseñados y ofrecidos.</li><li>- Número de recursos desarrollados.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Programa de formación elaborado.</li><li>- Registros de asistencia a talleres.</li></ul>
Implementar un plan piloto de metodologías activas en al menos un 50% de los estudiantes del grado 10° de la institución.	Aplicación de metodologías activas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Porcentaje de estudiantes vinculados a la implementación de metodologías activas.</li><li>- Niveles de participación estudiantil.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Registro de implementación en estudiantes.</li><li>- Observaciones en clase y encuestas a estudiantes.</li></ul>



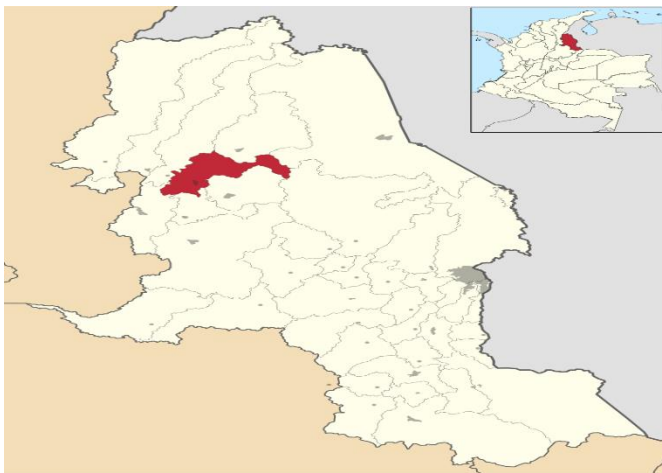
## CAPÍTULO II

### Marco de referencia

#### Marco contextual:

La Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón se ubica en el municipio de San Calixto, Norte de Santander, Colombia una región caracterizada por su diversidad étnica, la ruralidad de su población y los desafíos sociales y económicos. En este contexto, la educación enfrenta obstáculos relacionados con el difícil acceso geográfico, limitados recursos tecnológicos y escasez de programas de formación docente continua. La institución cuenta con cerca de 350 estudiantes distribuidos en grados de 35 estudiantes en sus niveles de primaria y secundaria, y un equipo docente que, aunque comprometido, enfrenta restricciones en la aplicación de metodologías innovadoras.

La comunidad educativa de San Calixto se encuentra influenciada por las condiciones socioeconómicas de la región, donde más del 65% de las familias dependen de la agricultura y se enfrentan a la inestabilidad económica y social.



---

*Figuras 2 y 3. Mapa de geo-referencia de San Calixto, N, S. Fuente: Wikimedia Commos.*



La distancia con las ciudades y la infraestructura limitada, también dificultan la llegada de programas de capacitación para los docentes. En este contexto, el proyecto se enmarca en un esfuerzo para implementar una metodología activa y lúdico-pedagógica, que permita ser llevada a la práctica a través de la gamificación, pero siempre adaptada a las necesidades locales. Este enfoque busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más interactivo y motivador para los estudiantes, con el propósito de disminuir los índices de deserción escolar y fomentar una educación de calidad.

### **Revisión de estado del arte:**

#### **Antecedentes Internacionales**

1. **Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Game-Based Learning: A New Approach to Learning and Education*.** Este estudio pionero establece que el aprendizaje basado en juegos aumenta significativamente la motivación y el compromiso en entornos educativos. Los autores argumentan que, al integrar elementos lúdicos, se puede transformar la experiencia de aprendizaje en algo atractivo y significativo para los estudiantes. Este enfoque es altamente relevante para el presente proyecto, ya que proporciona estrategias que se pueden adaptar en la formación de los docentes en San Calixto, permitiéndoles utilizar métodos innovadores que fomenten el interés y la participación estudiantil.
2. **Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*.** En esta publicación, los autores definen y desglosan el concepto de gamificación, identificando los elementos clave que permiten trasladar prácticas de diseño de juegos a contextos educativos. Destacan el papel de los sistemas de recompensas, los desafíos progresivos y el feedback inmediato para mejorar la experiencia de aprendizaje. Este trabajo teórico aporta un marco de referencia para implementar estrategias de gamificación en la capacitación docente, adaptando técnicas efectivas que podrían mejorar la interacción entre docentes y estudiantes.
3. **Gee, J. P. (2013). *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*.** Gee explora el potencial de los juegos como herramientas educativas, destacando su



capacidad para enseñar competencias y habilidades de pensamiento crítico a través de la participación activa. El autor señala que los videojuegos bien diseñados pueden motivar a los estudiantes a enfrentarse a problemas complejos de forma creativa. Esta perspectiva proporciona una base sólida para considerar la gamificación como una herramienta clave en la estrategia de mejora educativa para San Calixto.

#### **Antecedentes Nacionales**

4. **Martínez, A., & González, M. (2019).** *Impacto de las metodologías activas en el rendimiento académico de estudiantes de educación media en Colombia. Educación y Educadores.* Esta investigación analiza cómo el uso de metodologías activas en instituciones colombianas mejora significativamente el rendimiento académico. Los resultados indican que los estudiantes aprenden mejor y desarrollan habilidades críticas cuando participan activamente en el proceso de aprendizaje. Este antecedente respalda el enfoque del proyecto de San Calixto, al demostrar los beneficios potenciales de una educación más dinámica.
5. **Pérez, J. (2020).** *Formación docente y su impacto en el desarrollo de competencias en el aula. Revista de Investigación Educativa.* Pérez examina la relación entre la capacitación docente y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Los hallazgos sugieren que una capacitación continua y enfocada en nuevas metodologías es fundamental para mejorar la calidad educativa. Esta referencia valida la necesidad de implementar un programa de formación docente en San Calixto, como un pilar para la transformación educativa en áreas rurales.
6. **González, L. (2021).** *La gamificación en la educación colombiana: experiencias y desafíos. Revista de Educación Superior.* En este artículo, González documenta experiencias de gamificación en instituciones educativas de Colombia, señalando los beneficios en términos de motivación y aprendizaje activo. Sin embargo, también identifica desafíos, como la falta de recursos y formación específica para los docentes.

Este estudio es clave para diseñar estrategias viables y efectivas de gamificación en el contexto de San Calixto.



### Antecedentes Regionales y Locales

7. **Gómez, L., & Ramírez, J. (2022).** *Innovaciones educativas en el Norte de Santander: un análisis de las prácticas pedagógicas.* **Revista de Educación Regional.** Este trabajo examina las prácticas educativas innovadoras en Norte de Santander, evidenciando el potencial de las metodologías activas en mejorar los resultados académicos. La investigación destaca la necesidad de formación y apoyo para los docentes, reforzando la propuesta del proyecto para capacitar a los educadores de San Calixto en estas metodologías.
8. **Salazar, E. (2021).** *Retos de la educación rural en Colombia: el caso de San Calixto.* **Revista Colombiana de Educación.** Este estudio aborda los desafíos de la educación en zonas rurales, como el acceso limitado a recursos y la necesidad de formación continua para los docentes. Los hallazgos de Salazar subrayan la pertinencia de este proyecto, que busca proporcionar herramientas y métodos innovadores para fortalecer la educación en San Calixto.

### Marco teórico

Enseñar cualquier conocimiento sin un método pedagógico, es verdaderamente explorar en un desierto, sin referentes de metas esperados. La propuesta que aquí se consigna, está amparada en referentes teóricos que se imbrican mediante aportes complementarios que parten de la teoría del juego, bajo los postulados de Lev Vygotski, pero atendiendo el funcionalismo de John Dewey para decantar sus resultados en el pensamiento crítico de Lipman. (1969)

El constructivismo social del juego, según Lev Vygotsky, vino a ratificar uno de los saberes archiconocidos sobre su importancia, por cuanto el juego entraña en sí mismo, un índice de desarrollo asociado al alto o bajo desempeño escolar, porque fuera de ser una actividad intuitiva, instintiva y espontánea, también encierra connotaciones simbólicas, voluntarias, reflexivas, comunicacionales e imaginativas (Akhutina & Pilayeva, 2012).

En este sentido es incontrovertible la afirmación de que el juego es a la calidad de la educación, lo que la pedagogía al método. Esta yunta de propósitos, unidos en alternancia es lo



que permite que la calidad aflore y se vean los resultados en términos de rendimiento académico y desarrollo de las habilidades cognitivas.

El juego hace pues, lo que la educación lineal o tradicional no puede: exacerbar el pensamiento crítico y consolidar los criterios con los que se regula el arte de jugar, ya que el juego sea de la naturaleza que sea, está diseñado para ser por sí mismo, un factor de transformación social.

El hecho de que se juegue buscando enseñar mientras se juega, proporciona a los estudiantes el dominio de los códigos culturales básicos, que rigen el tipo de juego al que se expone quien decide jugar. En esta fase, es primordial el papel del docente que coordina la lúdica que propone.

Ahora bien, dentro de la teoría del juego, existen códigos que autorregulan la actividad, dada su naturaleza democrática en cuanto a participación se trata. Involucrar al estudiante en juegos con propósito didáctico y pedagógico, es resolver problemas de cognición, mientras se aprovechan los espacios para seguir aprendiendo, con lo cual no solo se ganan conocimientos, sino que se desarrollan valores y actitudes acordes con una sociedad del aprendizaje, sobre todo para quienes sienten y comprenden el papel de la escuela en su formación. (Schmelkes, 2015, p. 4).

Así las cosas, el aporte de Vygotski a la propuesta que aquí se consigna, se vuelve conspirativa contra todas las metodologías que intentan desvirtuar la importancia del juego en el aprendizaje del ser humano, independientemente de sus características etarias.

El juego ha sido, históricamente, un elemento fundamental tanto en la formación personal como en la dinámica social. Se trata de una práctica propia del ser humano, asociada al disfrute y a la libre expresión. Su valor dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es ampliamente reconocido, ya que funciona como una estrategia didáctica que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo, aspectos esenciales en la construcción colectiva del conocimiento.

Desde la dimensión cognitiva, Bateson (1972) plantea que jugar es posible únicamente en seres capaces de desarrollar una forma de metacomunicación, es decir, la habilidad de diferenciar



distintas clases de mensajes (verbales y no verbales) que contienen indicios para interpretar tanto lo que se comunica como la relación que cada persona establece con su entorno. En este sentido, la comunicación no se limita a transmitir datos; también transforma, porque permite elaborar y resignificar saberes.

A su vez, la comunicación favorece la expresión personal y la manifestación espontánea, convirtiéndose en un medio que impulsa el desarrollo social del sujeto dentro de su contexto.

Por su parte, Sutton-Smith (1997) entiende el juego como una forma de representación cognitiva que fortalece la capacidad de mantener imágenes o ideas del entorno, incluso frente a situaciones nuevas o desconocidas. Para este autor, jugar implica un proceso mental basado en las abstracciones y significados que el niño construye a partir de sus experiencias. Desde esta mirada, el juego se convierte en un espacio donde esas abstracciones se reorganizan y se conectan, y donde, además, lo afectivo tiene un papel central, pues el sujeto busca maneras únicas de experimentar y dar sentido a lo vivido.

El juego es considerado como un sistema reglado que se desarrolla en un tiempo y un lugar, "refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual, por el camino del placer o de la obstinación, hace fácil lo que en un principio fue difícil o agotador" (Cailliois, 2007, p. 17).

No se equivocó Vygotski cuando afirmaba que el juego al ser una actividad espontánea y voluntaria, se presta para que la motivación surja de manera espontánea, como resultado de una alegría genuina, producto a su vez del gozo individual que se siente al jugar.

Este bagaje de teorías y conceptos recabados en la presente investigación, también permite acercarse a autores como Freire y Dewey, quienes han defendido un aprendizaje participativo y centrado en el estudiante, ya que insisten en que son las metodologías activas, la clave para transformar la práctica educativa en la Institución Cayetano Franco Pinzón de San Calixto, buscando bajo estas motivaciones teóricas, un aprendizaje más significativo.



## Marco conceptual

El Marco Conceptual establece las definiciones de los conceptos fundamentales que sustentan el proyecto en la **Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón**, en San Calixto, Norte de Santander. Cada término es esencial para entender las estrategias y objetivos del proyecto, particularmente en el contexto de educación rural y la implementación de innovaciones metodológicas como la **gamificación** y las **metodologías activas**.

1. **Gamificación en la Educación:** Este apartado desarrolla el concepto de gamificación, sus elementos clave (puntos, recompensas, niveles, retroalimentación), y su aplicación en entornos educativos. Se incluyen estudios recientes que demuestran cómo la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando los resultados académicos. Referencias como Zichermann y Cunningham (2011) y Deterding et al. (2011) ofrecen perspectivas sobre la implementación de estas estrategias en la educación.
2. **Formación Docente Continua:** Se explora el papel de la formación continua en el desarrollo de competencias docentes, enfatizando estudios que demuestran cómo la capacitación específica en metodologías activas y gamificación fortalece la calidad educativa. Autores como Day (2000) y Schön (1987) proporcionan fundamentos sobre la importancia del aprendizaje profesional en el contexto docente.
3. **Contexto de la Educación Rural en Colombia:** Esta categoría se centra en los desafíos de la educación rural, incluyendo el aislamiento geográfico, la falta de recursos y las limitaciones de infraestructura. Se examinan políticas y programas que buscan mejorar la educación rural, como la iniciativa de Educación Rural del Ministerio de Educación Nacional (MEN).
4. **Evaluación del Impacto Educativo:** Se analizan modelos de evaluación para medir el impacto de intervenciones educativas, con especial énfasis en métodos cualitativos y cuantitativos que permitan identificar mejoras en el desempeño académico y la motivación de los estudiantes. Autores como Kirkpatrick (1994) y Scriven (1991) ofrecen enfoques para evaluar el impacto de programas educativos.



## 5. Metodologías Activas:

Las metodologías activas se refieren a estrategias pedagógicas que centran el proceso de enseñanza-aprendizaje en la participación activa del estudiante, fomentando su protagonismo en el aprendizaje. En lugar de basarse en la transmisión pasiva de conocimientos por parte del docente, estas metodologías permiten que los estudiantes se conviertan en agentes activos, investigando, resolviendo problemas y colaborando con otros.

Ejemplos de metodologías activas incluyen el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en proyectos. Estas metodologías son altamente significativas para este proyecto, ya que ofrecen un enfoque educativo que se alinea con los desafíos y contextos de la educación rural en San Calixto. Permiten que los estudiantes desarrollen no sólo conocimientos, sino también habilidades críticas como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.

## 6. Gamificación:

La gamificación se define como el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso. En el ámbito educativo, esto implica el diseño de actividades y tareas que incorporen niveles, puntos, recompensas y desafíos que hacen del aprendizaje un proceso más dinámico y atractivo.

Elementos típicos de la gamificación incluyen:

- **Puntos y recompensas:** Incentivan el esfuerzo y el progreso, generando satisfacción en el estudiante.
- **Retos y niveles de dificultad:** Facilitan una progresión en el aprendizaje, adaptándose a las habilidades de cada estudiante.
- **Feedback inmediato:** Permite a los estudiantes recibir retroalimentación constante sobre su desempeño, motivándolos a mejorar.

Dentro del proyecto, la gamificación se aplica como un método innovador para aumentar el interés de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, y se espera que contribuya a reducir la deserción escolar y mejorar el rendimiento académico en San Calixto.



## 7. El Pensamiento Crítico:

Entre los autores más representativos en la definición del pensamiento crítico destacan Robert Ennis (1985) y Matthew Lipman (1969). Ennis lo entiende como una forma de pensamiento racional y reflexivo orientado a decidir qué creer o cómo actuar. Esto implica un proceso mental exigente que sitúa la razón como guía principal entre las diversas dimensiones del pensamiento. Su propósito es discernir lo verdadero y lo justo, es decir, pensar desde una postura fundamentada y propia de un sujeto racional.

Además, el pensamiento crítico supone un ejercicio constante de reflexión, en tanto evalúa la solidez de los propios razonamientos y también los provenientes de otras personas. Ennis resalta que se trata de una forma de pensar que se proyecta hacia la acción, porque surge especialmente en situaciones donde es necesario interpretar problemas, dialogar y contrastar ideas. Más que centrarse en generar soluciones inmediatas, se dirige a comprender con mayor profundidad la naturaleza de los asuntos que se analizan.

En coherencia con lo expuesto, Lipman (1988) sostiene que el pensamiento crítico exige que las personas sean capaces de aplicar lo aprendido en situaciones concretas. Esta característica es la que impulsa procesos de análisis riguroso, permitiendo diferenciar la información pertinente de aquella que no contribuye al logro de sus objetivos. Desde esta perspectiva, el pensamiento crítico se convierte en un recurso esencial para contrarrestar opiniones infundadas o distorsionadas, especialmente cuando provienen de terceros con menor comprensión del tema, lo que puede derivar en decisiones impulsivas o poco reflexivas. Dicho de otro modo, la capacidad de adoptar una postura crítica protege a los individuos frente a situaciones de manipulación o enajenación, como cuando alguien intenta influir sobre otro sin brindarle la oportunidad de realizar su propia indagación.

En este marco, Lipman afirma que el pensamiento crítico “nos resguarda de aceptar de manera obligada aquello que otros afirman, sin que podamos examinarlo por cuenta propia” (Lipman, 1992).

El valor central de los aportes de Lipman radica en que evidencia que el pensamiento crítico implica un conjunto de habilidades y disposiciones que se desarrollan a través de cuatro



dimensiones fundamentales: la organización conceptual de la información, el razonamiento, la interpretación o traducción, y la investigación.

A partir de estas ideas, Lipman plantea que el pensamiento crítico se estructura en varios componentes. Primero, implica el uso de criterios claros, pues quienes piensan críticamente evalúan sus afirmaciones a partir de parámetros previamente definidos. Segundo, requiere la capacidad de auto-corrección, entendida como la disposición a identificar y revisar los propios errores para mejorar el proceso de razonamiento. En tercer lugar, demanda sensibilidad frente al contexto, lo que significa reconocer que las situaciones varían y que, por tanto, las reglas y principios deben aplicarse de manera flexible según las circunstancias. Finalmente, Lipman (1992) señala que el resultado de este modo de pensar es la formación de juicios bien fundamentados.

Con base en esta estructura valorativa sobre la importancia de su teoría al servicio de la educación, queda fácil deducir, que a lo que él invita, es a distinguir entre el pensamiento crítico y el pensamiento creativo que no son más que dos formas de señalar diferentes modos de organización de los mismos componentes; ambos dan como resultado el pensamiento complejo.

Este planteamiento fue ampliado posteriormente por Lipman (2002), quien explica que el pensamiento complejo debe entenderse como un pensamiento de carácter multidimensional, resultado de la interacción entre tres formas de pensar: la crítica, la creativa y la valorativa o cuidadosa. Desde esta perspectiva, afirma que, independientemente de cómo se manifieste, el pensamiento crítico se caracteriza por ser contextual, regirse por criterios, permitir la auto-corrección y orientarse hacia la formación de juicios fundamentados. No obstante, Lipman aclara que estos criterios no nacen espontáneamente en el aula a partir de un simple intercambio de ideas entre estudiantes, lo que suele denominarse “diálogo crítico”, sino que emergen de la confrontación entre distintos marcos conceptuales. Es en ese espacio de contraste entre saberes donde aparece el pensamiento dialógico crítico, entendido como el producto de enfrentar, analizar y discutir distintas perspectivas intelectuales.

## **8. Formación Docente Continua:**

La formación docente continua es el proceso de actualización y desarrollo profesional de los docentes, enfocado en mejorar sus habilidades, conocimientos y competencias. Este concepto se basa en la idea de que el aprendizaje y la mejora profesional no deben detenerse en la fase inicial de formación de un docente, sino que deben extenderse a lo largo de su carrera.

La formación continua es particularmente relevante en el contexto de este proyecto, ya que los docentes en San Calixto requieren herramientas y metodologías innovadoras, como la gamificación y las metodologías activas, para responder a las necesidades de sus estudiantes. Este tipo de formación busca no sólo actualizar conocimientos, sino también fomentar la capacidad de los docentes para adaptarse a nuevos contextos, integrar tecnología en sus clases y evaluar el impacto de sus prácticas en el aprendizaje de los estudiantes.

## **9. El Impacto Educativo:**

El impacto educativo se refiere a los cambios y mejoras en el aprendizaje, las habilidades y la motivación de los estudiantes como resultado de una intervención educativa. Este concepto abarca tanto el impacto inmediato (mejoras en el rendimiento académico y la participación en clase) como el impacto a largo plazo (desarrollo de habilidades para la vida, motivación continua para aprender y reducción de la deserción escolar).

En este proyecto, el impacto educativo se mide a través de indicadores de rendimiento académico, compromiso estudiantil y satisfacción con las prácticas de gamificación y metodologías activas. Asimismo, se busca un impacto a nivel institucional, fortaleciendo la capacidad de la institución para ofrecer una educación de calidad que responda a las necesidades locales.

## **10. La Educación Rural:**

La educación rural hace referencia a los procesos educativos que ocurren en zonas rurales, caracterizadas generalmente por el aislamiento geográfico, menores recursos y limitadas oportunidades de acceso a la tecnología y la capacitación continua para los docentes. Este concepto es crucial para el proyecto, ya que San Calixto se ubica en una región donde la

educación enfrenta desafíos específicos debido a factores económicos, sociales y de infraestructura.

La educación rural en este proyecto se enmarca en una estrategia que busca no sólo mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje, sino también considerar las particularidades culturales, sociales y económicas de los estudiantes y sus familias. En este contexto, la adaptación de metodologías activas y la gamificación tienen un impacto especial, ya que ofrecen a los estudiantes una manera de participar activamente en su educación, superando las limitaciones de una educación más tradicional y pasiva.

### **11. La Evaluación del Impacto Educativo y Social:**

La evaluación del impacto educativo y social es un proceso sistemático que permite medir y analizar los resultados y efectos de las intervenciones en términos de cumplimiento de los objetivos propuestos. Incluye tanto el seguimiento de indicadores cuantitativos, como las tasas de deserción escolar y los puntajes académicos, como cualitativos, tales como la percepción de los estudiantes y docentes sobre el aprendizaje.

Este concepto es clave para asegurar que el proyecto logre los resultados deseados, ya que proporciona un marco para monitorear y ajustar las estrategias de intervención. La evaluación en este contexto permite verificar si el uso de metodologías activas y gamificación está generando mejoras en el rendimiento y en la motivación de los estudiantes de San Calixto.

### **12. Contexto de la Educación en Colombia:**

Finalmente, el contexto de la educación en Colombia es un concepto que abarca las características, políticas y desafíos propios del sistema educativo colombiano. Este contexto incluye temas como la desigualdad en el acceso a la educación, especialmente en zonas rurales, los niveles de calidad educativa, las políticas de financiamiento y los programas específicos dirigidos a mejorar la educación rural.

Para este proyecto, entender el contexto colombiano permite diseñar intervenciones que respondan adecuadamente a los problemas de desigualdad y de calidad en la educación, particularmente en áreas rurales como San Calixto. A través de esta comprensión contextual, se



busca que el proyecto pueda alinearse con los objetivos de políticas nacionales y regionales y aproveche los recursos disponibles para maximizar su impacto.

### **13. El funcionalismo de Dewey en el marco del significado de la escuela para estudiantes sin ningún interés por el aprendizaje:**

Esta situación a todas luces muy particular en instituciones, donde las metodologías activas fallan, tiene su origen según Dewey en el nexos curricular existente entre escuela y el hogar, porque es allí donde se anidan los problemas de abulia y desinterés, cuando el estudiante en pleno desarrollo de sus facultades cognitivas, no encuentra ni afecto ni guía para sus necesidades de su vida académica.

. La familia es el espacio donde el niño recibe sus principios morales más tempranos, los cuales, deberán ser pulidos en el colegio. Para Dewey, la escuela "es también una necesidad social porque el hogar es una forma de vida social en la cual el niño ha sido alimentado y en conexión con la cual ha tenido su entrenamiento moral" (Dewey J. 1987). De aquí que, dicha institución deba perpetuar y mejorar todo cuanto el niño haya aprendido en este entorno.

De acuerdo con este análisis-afirmación, es que puede colegirse desde la interpretación de la filosofía de Dewey, que la motivación escolar, base primordial del aprendizaje y el funcionalismo están intrínsecamente ligados, especialmente en el ámbito educativo. Según Dewey, el funcionalismo, como enfoque filosófico, se centra en cómo la mente y los procesos mentales operan en la interacción con el entorno, que se potencia al máximo, cuando estos principios se aplican en la educación. La motivación, por su parte, es vista como un motor clave para el aprendizaje significativo, donde el interés y la participación activa del estudiante son fundamentales.

De esta idea focal, es que se acrecienta en Dewey la lucha en contra del currículo de su tiempo, ya que dicha lucha manifestaba de manera plena, visceral inconformidad contra la educación que se ofrecía y que no permitía que aquella escuela cumpliera su papel de generar "vida en comunidad", sino que, por el contrario, su único rol conocido en aquel entonces, era ver la escuela un lugar especializado para recibir información e instrucción.



Para Dewey era un hecho que " gran parte la educación de su época fallaba, porque descuidaba el principio fundamental de la escuela, que no era otro que el de formar para la vida, siempre sobre la base, de querer dejarse asombrar por el conocimiento y en donde ciertos hábitos habrán de ser formados" (Dewey J.1988).

### Marco legal y normativo

Ley o norma	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
Ley 115 de 1994	1994	Ley General de Educación. Regula los principios, fines, objetivos y características del sistema educativo en Colombia. Establece las bases para la organización del sistema educativo y el acceso a la educación en todos los niveles.	Artículo 1: Objetivos de la educación. Artículo 3: Principios fundamentales de la educación. Artículo 14: Promoción de la calidad educativa.	Esta ley establece la base para mejorar la calidad educativa, lo que es relevante para el proyecto, ya que se busca implementar metodologías innovadoras que contribuyan a una educación de calidad en el contexto rural.
Ley 115 de 1994 (Reforma)	2021	Reforma a la Ley General de Educación, enfocada en la implementación de tecnologías educativas en todos los niveles educativos. Establece políticas para la inclusión de nuevas tecnologías en el currículo y el	Artículo 22: Uso de tecnologías de la información.	Esta reforma establece las bases para incorporar herramientas tecnológicas en la educación, lo que es relevante para el uso de la gamificación y otras tecnologías en el proyecto.



		desarrollo docente.		
<b>Ley 1618 de 2013</b>	2013	Ley de Inclusión Social para las Personas con Discapacidad. Establece los derechos y medidas de inclusión para las personas con discapacidad dentro del sistema educativo.	Artículo 4: Principios de inclusión. Artículo 5: Accesibilidad al currículo.	Aunque el enfoque principal de esta ley es la inclusión de estudiantes con discapacidad, establece un marco general de accesibilidad que puede ser útil al considerar la implementación de metodologías inclusivas, como la gamificación, que facilitan la participación de todos los estudiantes.
<b>Ley 1820 de 2016</b>	2016	Ley de atención a la población rural. Regula los mecanismos para mejorar la infraestructura educativa y los métodos de enseñanza en zonas rurales.	Artículo 8: Acceso a la educación en zonas rurales. Artículo 9: Calidad educativa en zonas rurales.	Esta ley es clave para la aplicación del proyecto en una zona rural, ya que promueve la equidad en el acceso a la educación y la mejora de la calidad educativa en regiones rurales, que es el foco del proyecto en San Calixto.
<b>Decreto 1075 de 2015</b>	2015	Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Regula los lineamientos	Artículo 26: Políticas educativas tecnológicas. Artículo 61: Fortalecimiento	Este decreto es relevante para el proyecto porque regula la integración de tecnologías en



		generales del sistema educativo en Colombia, estableciendo la normatividad para la organización del sector educativo.	de competencias docentes.	las aulas y la capacitación docente, elementos clave del proyecto.
<b>Ley 299 de 1996</b>	1996	Ley de capacitación y actualización docente. Establece la obligatoriedad de la formación continua de los docentes en nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas.	Artículo 2: Formación continua de los docentes.	Esta ley es fundamental, ya que uno de los objetivos del proyecto es capacitar a los docentes en nuevas metodologías activas y en el uso de la gamificación, lo cual está alineado con la necesidad de formación continua que establece esta ley.
<b>Ley 1581 de 2012</b>	2012	Ley de protección de datos personales. Regula el tratamiento de datos personales en Colombia, garantizando la privacidad y la protección de la información de los estudiantes.	Artículo 4: Principios generales para el tratamiento de datos personales. Artículo 8: Derechos de los titulares de la información.	Si se va a utilizar tecnología que recoja datos de estudiantes para gamificación o actividades en línea, es esencial cumplir con esta ley para proteger la privacidad de los estudiantes y garantizar el uso responsable de sus datos.
<b>Resolución 1563 de 2015</b>	2015	Resolución que regula los programas y	Artículo 3: Programas de educación a	Esta resolución es clave para el proyecto, ya que



		actividades de educación a distancia. Promueve el uso de tecnologías para la educación en regiones apartadas.	distancia. Artículo 7: Uso de plataformas digitales.	permite el uso de plataformas digitales como parte del proceso de enseñanza, facilitando la integración de la gamificación en el proceso educativo.
<b>Resolución 5919 de 2017</b>	2017	Regulación de la implementación de TIC en las instituciones educativas. Establece las estrategias para mejorar el acceso a la tecnología y la capacitación de los docentes en el uso de herramientas digitales.	Artículo 6: Implementación de tecnologías educativas.	Esta resolución refuerza la necesidad de integrar tecnologías en las aulas, lo que es un pilar fundamental del proyecto que busca implementar metodologías innovadoras como la gamificación.
<b>Ley 1753 de 2015 (Plan Nacional de Desarrollo)</b>	2015	Ley del Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018. Establece las prioridades del gobierno para mejorar el acceso y la calidad educativa en Colombia.	Artículo 79: Mejoramiento de la calidad educativa.	Esta ley marca las prioridades nacionales en educación, y su énfasis en la calidad educativa respalda la necesidad de implementar métodos innovadores como la gamificación, que buscan mejorar los resultados educativos.



## Marco técnico

El Marco Técnico de este proyecto de implementación de gamificación en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón se centra en la selección de tecnologías accesibles y fáciles de manejar, adaptadas para contextos rurales con limitada conectividad a internet. La propuesta no implica el desarrollo de un nuevo modelo pedagógico, sino la adaptación de enfoques existentes para integrar la gamificación y mejorar la experiencia educativa en un entorno con recursos tecnológicos limitados.

### 1. Enfoque Pedagógico y Adaptación para Gamificación

La gamificación se basa en el modelo pedagógico constructivista, que enfatiza el aprendizaje activo, la colaboración y el desarrollo de habilidades críticas mediante la interacción constante con el entorno. Este modelo se adapta bien a la gamificación porque permite transformar las actividades de aprendizaje en desafíos, recompensas y retroalimentación en tiempo real.

Además, para armonizar el modelo pedagógico con la gamificación, se utilizarán elementos de la teoría del aprendizaje activo, que prioriza la participación del estudiante en su proceso de aprendizaje y le otorga un rol protagónico. A través de la gamificación, los estudiantes asumen el papel de participantes activos que resuelven problemas, desarrollan habilidades y obtienen recompensas simbólicas que los motivan a continuar su aprendizaje.

### 2. Estructura de la Gamificación

La gamificación se implementará en dos niveles:

- **Nivel de Aula:** Incluye actividades lúdicas y desafíos diarios que los docentes pueden aplicar fácilmente sin necesidad de tecnologías complejas.
- **Nivel Institucional:** Integración de actividades gamificadas en eventos y competencias escolares, creando un sistema de puntos, insignias y recompensas que motiven la participación en todas las asignaturas.



### Principales elementos de la gamificación:

- **Desafíos y misiones:** Se proponen actividades específicas por temas o unidades académicas que los estudiantes deben completar.
- **Puntos e insignias:** Los estudiantes ganan puntos e insignias por la participación activa y el logro de objetivos educativos.
- **Tablero de progreso:** Un tablero visible en el aula permite a los estudiantes ver su avance y el de sus compañeros, fomentando la competencia sana y la colaboración.

### 3. Método de Análisis y Desarrollo

Para asegurar que la gamificación sea efectiva y fácil de implementar en el contexto educativo rural, se ha seguido el siguiente proceso de análisis y desarrollo:

- **Diagnóstico inicial:** Identificación de las necesidades educativas y tecnológicas de la institución y evaluación de los recursos disponibles.
- **Selección de tecnologías adecuadas:** Evaluación de las herramientas tecnológicas disponibles que no requieren acceso continuo a internet.
- **Definición de objetivos de gamificación:** En conjunto con los docentes, se establecieron los objetivos específicos de aprendizaje que se pretenden lograr mediante la gamificación.
- **Diseño de actividades gamificadas:** Se diseñaron actividades específicas, que incluyen desafíos y recompensas, y se alinearon con el currículo y el modelo pedagógico.
- **Pruebas piloto:** Pruebas en algunas clases para evaluar la efectividad y facilidad de uso de las actividades gamificadas.

### 4. Tecnología Seleccionada

Para el desarrollo de la gamificación se ha optado por utilizar tecnologías que no requieren conexión a internet de manera continua y son fáciles de implementar. Algunas opciones tecnológicas incluyen:



- **Kahoot! y Quizizz (en modalidad offline):** Aunque requieren internet para la configuración inicial, se pueden utilizar offline con contenido previamente cargado en los dispositivos.
- **ClassDojo:** Herramienta de gestión de comportamiento y recompensas, que permite a los docentes asignar puntos a los estudiantes. La plataforma permite mantener un registro de actividades sin requerir conexión constante.
- **Aplicaciones móviles ligeras:** Desarrollo de juegos y cuestionarios básicos mediante aplicaciones móviles que pueden funcionar sin internet, usando tecnologías como App Inventor, que permite desarrollar aplicaciones de baja complejidad, accesibles y personalizables.
- **Wordwall:** Esta herramienta permite diseñar actividades en formato interactivo o para imprimir. Las versiones interactivas pueden ejecutarse desde cualquier dispositivo con acceso a un navegador (computador, tableta, celular o pizarra digital). Los estudiantes pueden participar de manera individual o hacerlo de forma dirigida por el docente, pasando por turnos al interactuar frente al grupo.

Las actividades también pueden implementarse en forma de juegos físicos o herramientas análogas, como:

- **Tarjetas de desafío:** Cartas físicas que presentan preguntas o problemas a resolver, que los estudiantes intercambian o completan en grupos.
- **Tableros de puntos y progresión manuales:** Tablas en papel o pizarra que registran el avance de cada estudiante en los desafíos de gamificación.
- **Contenido y Funcionalidad.**

#### Mapa de Contenido y Funcionalidad:

Funcionalidad	Descripción
---------------	-------------



<b>Sistema de Puntos e Insignias</b>	Los estudiantes ganan puntos e insignias a medida que completan actividades académicas gamificadas. Estas insignias se entregan en función del desempeño, la participación y la colaboración.
<b>Tablero de Progreso en el Aula</b>	En cada aula, un tablero físico o digital muestra el progreso de cada estudiante. Esto fomenta la competencia sana y la colaboración, permitiendo que los estudiantes compartan sus logros.
<b>Desafíos Temáticos</b>	Cada tema de estudio incluye desafíos específicos, que pueden ser individuales o grupales, y al completarlos, los estudiantes obtienen recompensas en forma de puntos o insignias.
<b>Recompensas y Reconocimientos</b>	Se otorgarán recompensas simbólicas, como privilegios en el aula o diplomas. Esto incentiva la participación constante y la motivación en los estudiantes.
<b>Feedback Inmediato</b>	Al finalizar cada actividad gamificada, los docentes brindarán retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje y mejorar la comprensión de los temas trabajados.

## 5. Viabilidad y Mantenimiento

La viabilidad del proyecto se basa en la simplicidad de las herramientas seleccionadas y en la posibilidad de aplicar la gamificación con recursos disponibles en la institución, como dispositivos móviles o materiales impresos. Esto reduce la dependencia de tecnología avanzada o costosa, haciéndolo accesible para una comunidad con recursos limitados.

Para el mantenimiento de las actividades gamificadas, se propone capacitar a los docentes en el uso de herramientas como ClassDojo y en la creación de contenido de gamificación adaptable a cada asignatura. Además, se incentivará la creación de materiales colaborativos entre docentes para mantener la actualización de los contenidos.



## 6. Aplicabilidad en el Contexto Rural

La elección de tecnologías y metodologías adecuadas a contextos rurales permite que la gamificación sea viable en entornos con conectividad limitada y facilita la adopción por parte de los docentes, sin requerir habilidades técnicas avanzadas. Esta adaptación considera tanto los recursos tecnológicos como el entorno pedagógico de la institución, maximizando el impacto educativo y asegurando la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

### Marco de trabajo creativo y de innovación

Para el desarrollo de este proyecto de integración de gamificación en el ámbito educativo, se empleará un marco de trabajo inspirado en metodologías de innovación reconocidas, como Design Thinking y Design Sprint, adaptado específicamente para facilitar la resolución creativa de problemas en un contexto educativo rural. Este marco nos permitirá responder a los desafíos de implementación de gamificación en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, partiendo de una estructura mínima que asegure la claridad en cada fase de trabajo y fomente la creatividad de los participantes.

El marco de trabajo se compone de tres fases clave: Mapear, Idear y Decidir. Estas etapas guían el proceso de innovación, involucrando a docentes, estudiantes y personal administrativo, promoviendo un enfoque colaborativo y garantizando que las soluciones generadas sean efectivas y aplicables al contexto de la institución.

### Fases del Marco de Innovación

#### 1. Fase de Mapeo

Esta primera fase tiene como objetivo obtener una **visión integral del contexto y los problemas específicos** a resolver mediante la gamificación, identificando las necesidades, limitaciones y oportunidades de innovación.

- **Actividades clave:**

- **Recopilación de datos:** Se lleva a cabo mediante entrevistas con docentes y estudiantes, encuestas y observación directa en el entorno de la institución. Esto



permite entender las condiciones tecnológicas, pedagógicas y sociales de los estudiantes y sus necesidades en términos de motivación y compromiso educativo.

- **Análisis del contexto:** Se revisan los recursos tecnológicos, las metodologías actuales y el nivel de familiaridad del personal y los estudiantes con herramientas digitales.
  - **Identificación de oportunidades de gamificación:** Se generan ideas preliminares para integrar la gamificación en la experiencia educativa, prestando especial atención a los elementos que faciliten el acceso sin necesidad de internet y a los métodos pedagógicos ya utilizados.
- **Resultados esperados:**
    - Un mapa de necesidades y un análisis detallado de los puntos de fricción en el proceso educativo.
    - Identificación de áreas de oportunidad para introducir elementos de gamificación en las actividades educativas.

## 2. Fase de Ideación

En esta fase, se fomenta la generación de ideas y soluciones creativas para la implementación de gamificación, considerando las limitaciones tecnológicas y las características del contexto rural.

- **Actividades clave:**
  - **Sesiones de lluvia de ideas:** Se invita a docentes, estudiantes y administradores a participar en una dinámica de lluvia de ideas para proponer métodos de gamificación aplicables. La participación colaborativa permite que cada miembro aporte sus conocimientos y experiencias en el contexto específico de la institución.
  - **Mapeo de ideas:** Las ideas generadas se organizan y priorizan en un tablero visual para identificar aquellas con mayor potencial. Las propuestas se clasifican en



función de su viabilidad y relevancia, considerando aspectos como la simplicidad, la accesibilidad y el impacto educativo.

- **Definición de prototipos iniciales:** Las mejores ideas se desarrollan en prototipos conceptuales, como dinámicas gamificadas, desafíos para estudiantes o aplicaciones que pueden implementarse sin necesidad de acceso a internet.
- **Resultados esperados:**
  - Una lista de propuestas de gamificación viables adaptadas al contexto de la institución.
  - Prototipos básicos o representaciones conceptuales de las actividades gamificadas, que serán evaluadas en fases posteriores.

### 3. Fase de Decisión

Esta fase se centra en la selección de las ideas y prototipos que se implementarán en el proyecto, asegurando que cumplan con los criterios de viabilidad técnica, pedagógica y económica.

- **Actividades clave:**
  - **Evaluación de viabilidad:** Los prototipos e ideas se evalúan en función de su efectividad pedagógica, costo de implementación, accesibilidad tecnológica y alineación con los objetivos del proyecto.
  - **Sesiones de retroalimentación:** Se organiza una sesión de retroalimentación con docentes y estudiantes para evaluar la aplicabilidad y aceptación de las ideas seleccionadas. Esto asegura que las soluciones respondan a las expectativas y necesidades reales de la comunidad educativa.
  - **Selección final y plan de implementación:** Se eligen las ideas más prometedoras y se desarrolla un plan detallado de implementación, en el cual se especifican las actividades, recursos y tiempos necesarios para la introducción de la gamificación en el aula.



- **Resultados esperados:**

- Un conjunto de estrategias de gamificación seleccionadas, junto con un plan de acción estructurado.
- Compromiso de implementación: Los docentes y estudiantes estarán involucrados en la introducción de las actividades gamificadas, promoviendo su integración en el currículo.

### **Principales Características del Marco de Trabajo**

Este marco de innovación tiene características específicas que lo hacen adecuado para la implementación de gamificación en un entorno educativo rural:

1. **Simplicidad y Flexibilidad:** La estructura en tres fases permite adaptar las actividades a los recursos disponibles y realizar ajustes rápidos según la retroalimentación obtenida de los docentes y estudiantes.
2. **Enfoque en Colaboración:** La participación activa de todos los actores de la comunidad educativa garantiza que las soluciones se adapten a las necesidades reales y que las implementaciones tengan un alto grado de aceptación.
3. **Accesibilidad Tecnológica:** El marco prioriza soluciones que no dependan de internet, utilizando herramientas y dinámicas que puedan ejecutarse con dispositivos móviles o mediante medios análogos, como tarjetas de desafío y tableros de puntos en papel.
4. **Iteración y Mejora Continua:** Al desarrollar prototipos básicos en la fase de Ideación y recibir retroalimentación en la fase de Decisión, se asegura que las actividades gamificadas se puedan ajustar antes de su implementación completa, minimizando el riesgo de fracaso.

### **Justificación de la Metodología Seleccionada**

La combinación de Design Thinking y Design Sprint en un marco de tres fases permite aprovechar el enfoque práctico y orientado a resultados del Design Sprint, mientras que el Design Thinking asegura que el proceso sea centrado en el usuario y sensible a las necesidades

específicas de los estudiantes y docentes en un contexto rural. Este marco es ideal para proyectos que buscan soluciones innovadoras sin grandes inversiones tecnológicas, ya que permite la participación activa de todos los involucrados y fomenta la creatividad en la resolución de problemas.

## CAPÍTULO III

### Marco metodológico

#### 3.1. Tipo de Investigación

La investigación es de tipo descriptiva-exploratoria y aplicada, orientada hacia la implementación y evaluación de una estrategia educativa innovadora basada en la gamificación, dirigida a explorar la viabilidad y los efectos de una intervención tecnológica en un contexto educativo rural, proporcionando un análisis descriptivo de los resultados.

##### 3.1.1. Enfoque de Investigación

A su vez, este proyecto responde a un enfoque de tipo cualitativo lo que permite destacar datos sobre motivación, participación y estados de ánimo de los estudiantes, buscando analizar resultados que influyan sobre el aprendizaje recibido, tanto del conocimiento como de la experiencia acontecida en el aula, producto de la correspondiente orientación de los docentes.

#### 3.2. Población y muestra

El estudio aquí desarrollado se cumplió en la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, de San Calixto, Norte de Santander, institución oficial que cuenta con una población estudiantil de 350 niños y jóvenes de ambos sexos, provenientes de los estratos del 1 al 3 en su mayoría de procedencia campesina, comunidad compuesta por el 65% mujeres y el 55% hombres de la cuales se toma una muestra del 10% para realizar la valoración de resultados.

##### 3.2.1. Descripción de la Población y Muestras

La población objetivo son los estudiantes y docentes del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón., de los cuales 17 son hombres y 18 son mujeres. La muestra incluirá a aproximadamente 35 estudiantes y 10 docentes que participarán activamente en la implementación de actividades gamificadas.

##### 3.2.2. Matriz de Interesados y Beneficiarios

Grupo de Interesados/Beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas Previstos	Predisposición	Estrategia



Estudiantes	Mejorar su motivación y aprendizaje	Mejorar sus resultados académicos y experiencias en el aula	Posible resistencia al cambio de método	Comprometido	Inclusión de actividades lúdicas y personalizadas
Docentes	Facilitar la enseñanza y mejorar el aprendizaje de sus estudiantes	Contar con herramientas y estrategias que aumenten el interés estudiantil	Carga de trabajo adicional	Ambivalente	Capacitación y soporte continuo
Padres de familia	Apoyo al proceso educativo de sus hijos	Ver una mejora en el rendimiento académico de sus hijos	Desconfianza en la efectividad de métodos innovadores	Neutral	Informes y comunicación de resultados
Dirección de la Institución	Implementar metodologías innovadoras	Ver mejoras en los indicadores educativos	Requerimientos de recursos	Comprometido	Asegurar apoyo logístico y técnico

### 3.3. Recursos Previstos

1. **Económicos:** Financiamiento para capacitación de docentes, materiales de gamificación y equipo básico.
2. **Tecnología:** Dispositivos de bajo costo y de fácil acceso, así como herramientas digitales sin conexión.
3. **Materiales:** Material educativo y didáctico para actividades gamificadas, como tarjetas, tableros y fichas.
4. **Talento Humano:** Personal docente capacitado y personal de apoyo en la fase de implementación.

### **3.4. Aplicación de Instrumentos.**

Dado el enfoque de la investigación, la aplicación de instrumentos y el análisis de los mismos, estuvo centrado en recabar datos que sirvieran para resolver problemas prácticos, en este caso, mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes mediante técnicas de recolección de la información técnicamente valorables desde lo cualitativo.

La aplicación de estos instrumentos, condujo a adaptar la propuesta a un componente lúdico-pedagógico a efectos de aprovechar al máximo su potencial para enriquecer los procesos educativos de mejoramiento, tanto en la Institución objeto de esta investigación, como para otras en áreas rurales.

#### **3.4.1. Técnicas de Recolección de Información Seleccionadas**

Las técnicas e instrumentos utilizados en el proyecto estuvieron alineados con las categorías de análisis desde el punto de vista cualitativo, utilizando recursos tales como:

- **Encuesta con preguntas cerradas**
- **Observación directa**
- **Diario de campo:** (Ver anexos).

#### **3.4.2. Categorización de la Realidad Educativa a Abordar**

Las variables o categorías de análisis clave para este proyecto, estuvieron dirigidas a reconocer el impacto de la:

1. **Motivación Estudiantil:**
2. **Accesibilidad Tecnológica:**
3. **Participación Docente:**
4. **Eficacia del Aprendizaje:**
5. **Interacción Educativa:**

### **3.5. Análisis de la Información**

Con base en la estructura metodológica de acción, el presente trabajo se abocó mediante la configuración de gráficas, toda la información obtenida, mediante preguntas cerradas, que permitieran percibir in situ, el impacto consecencial sobre lo que viene generando la apatía de las clases de filosofía, al interior de los estudiantes de décimo grado, de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón del Municipio de San Calixto, Norte de Santander.



Bajo el enfoque cualitativo, el presente estudio pudo determinar la aquiescencia y reticencia de dicha población objetivo, frente al cuestionario de preguntas formulado, como un mecanismo de obtención de datos que coadyuvaran a obtener un criterio sólido sobre las causas de la apatía hacia la asignatura de filosofía, ampliamente referenciada.

### **3.6. Formato de la Observación Directa (Ver anexos).**

### **3.7. Diario de Campo (Ver anexos).**

### **3.8. ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAYETANO FRANCO PINZÓN DE SAN CALIXTO, N.S.**

**1.- ¿Te sientes motivado (a) normalmente en clases de filosofía o de otras áreas?**

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

**2.- ¿Crees que el aprendizaje que te ofrece el conocimiento aprendido de filosofía en clase, es realmente divertido?**

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

**3.- ¿Estas conforme con que el docente de filosofía o de otras áreas, te exija que participes en clase, porque te ve apático a ello?**

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

**4.- ¿Piensas que las clases teórico-prácticas, en el área de filosofía son garantía para un aprendizaje para la vida?**

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

**5.- ¿Estás de acuerdo con la teoría del aprender jugando, desde el conocimiento filosófico, funciona?**

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

**6.- ¿Te gustaría que todas tus clases fueran divertidas, didácticas y lúdicas?**



SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

7.- ¿Estás de acuerdo con que tu docente de filosofía, innove sobre la manera de explicarte sus temas, acudiendo a su imaginación o la tecnología?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

8.- ¿Quisieras que tus clases de filosofía fueran menos rutinarias y monótonas?, ¿Por qué crees que esto te motivaría a disfrutar más el conocimiento?

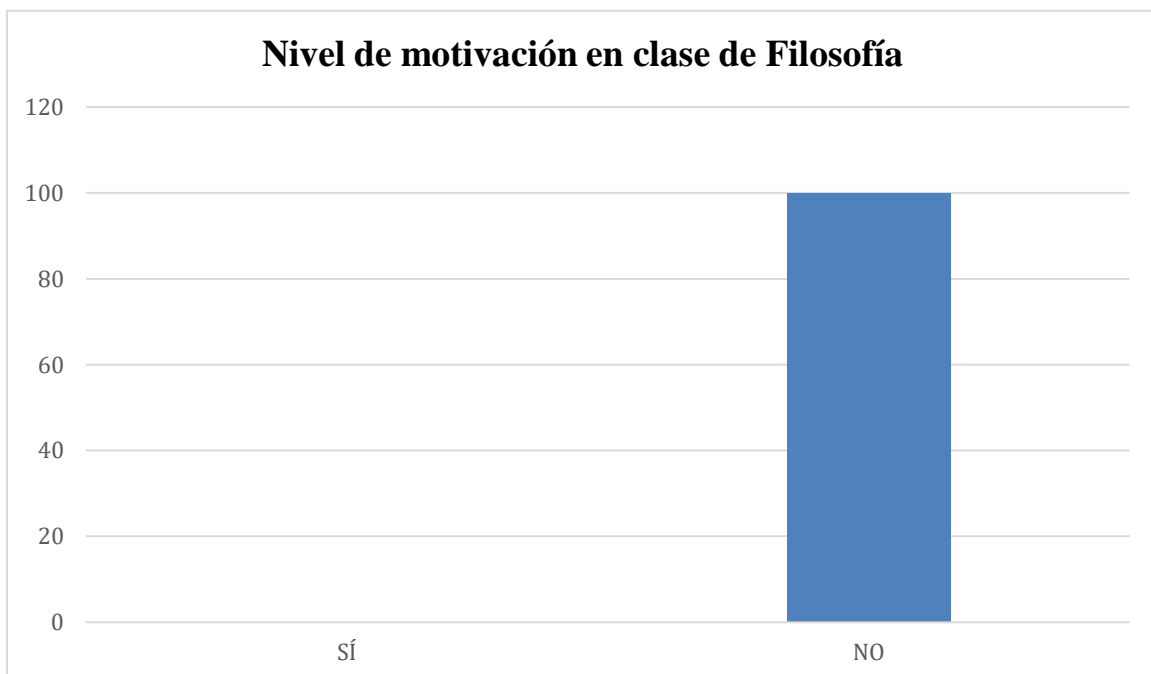
SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NS/NR \_\_\_\_\_

### ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS:

De acuerdo con la formulación de las preguntas correspondientes, se expresa en gráficas los análisis.

#### 1º PREGUNTA

¿Te sientes motivado (a) normalmente en clases de filosofía o de otras áreas?





**ANÁLISIS:** El que de 35 personas encuestadas, el 100% revelen su insatisfacción frente al nivel de motivación que sienten al ingresar a clases, es motivo de alarma para entrar a reevaluar los métodos pedagógicos que se emplean por parte de los docentes, tanto del área de filosofía como de las diversas áreas del conocimiento, porque se han encontrado estudios que establecen que uno de los factores que influyen en la apatía hacia el área de la filosofía, radica en situaciones muy particulares que afectan el adecuado desarrollo cognitivo acerca del arte de pensar. Para Gómez (2011), la filosofía es una disciplina que se aprende mediante la acción de filosofar “y solo se aprenden asuntos filosóficos cuando se hace filosofía sobre ellos” (p. 124). Gómez (2011) señala que, en muchos casos, los docentes del área se limitan a “la reproducción acrítica de conocimientos y datos históricos, de moralizaciones y de academicismo” (p. 127), lo que claramente no fomenta espacios para la reflexión filosófica y el desarrollo de la criticidad. De otra parte, autores como Carvajal y García (2004) muestran que el enfoque historicista también está presente en las clases de filosofía, lo que las convierte en un contenido pesado y sin atractivo cognitivo.

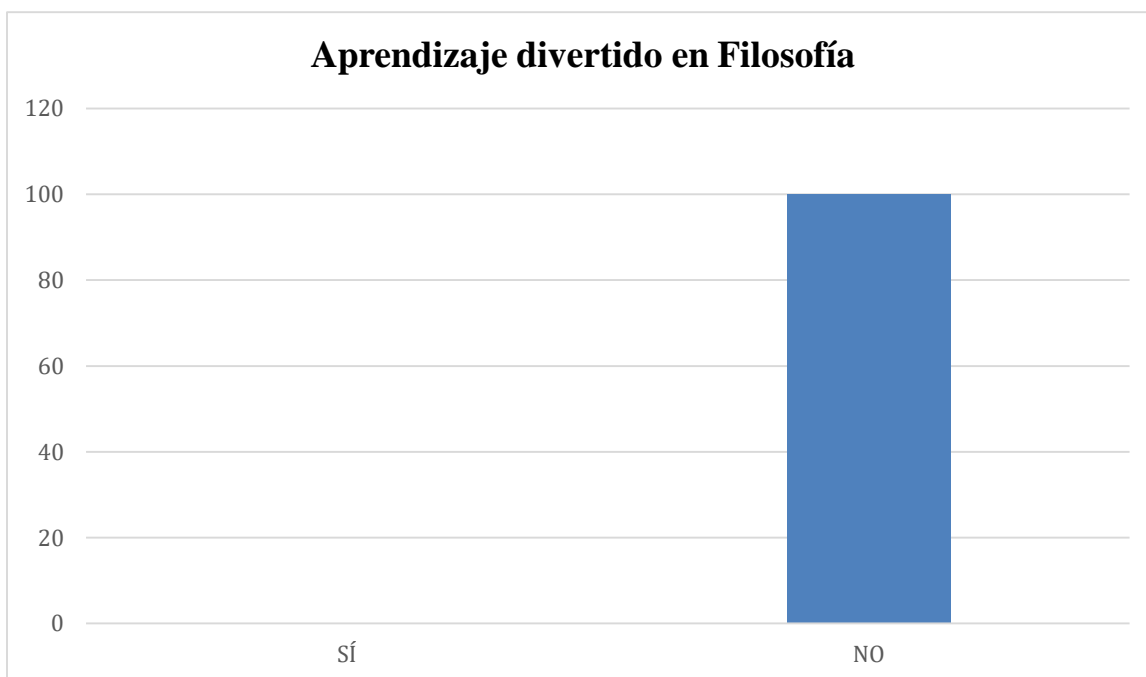
Este estudio de referencia expone las principales razones que los estudiantes mencionaron para explicar su percepción negativa hacia la filosofía. En cuanto al área, señalaron que las clases carecían de análisis y se centraban excesivamente en aspectos históricos (Carvajal y García, 2004). Respecto al rol del docente, manifestaron que muchos profesores no se enfocaban en fortalecer la capacidad de razonamiento de sus alumnos. En relación con las actividades, indicaron que las sesiones resultaban monótonas y que el tiempo no se aprovechaba de manera efectiva, pues se dedicaba más a narrar la vida de los filósofos que a examinar sus ideas. Además, afirmaron que debían trabajar con textos que no se explicaban de forma suficiente durante las clases (Carvajal y García, 2004).

Se infiere por lo referenciado en este estudio, que “los estudiantes prefieren cursos con temas de actualidad en donde predomine el análisis crítico y reflexivo, en los que se promueva la participación del estudiante. También, exigen que los métodos de enseñanza filosófica sean dinámicos y flexibles” (Carvajal y García, 2004, p.16). En sus conclusiones insisten en revisar y analizar el proceso pedagógico que se utiliza para enseñar y aprender filosofía.

Visto desde una perspectiva crítica, son respuestas claves, para entrar de lleno a auto examinar institucionalmente sobre este aspecto, ya que el mismo, determina la actitud hacia el aprendizaje.

## 2° PREGUNTA

**¿Crees que el aprendizaje que te ofrece el conocimiento aprendido de filosofía en clase, es realmente divertido?**



**ANÁLISIS:** La respuesta obtenida sobre la pregunta aplicada a las 35 personas encuestadas, surgiera el mismo 100% de respuesta negativa frente a la pregunta formulada, toda vez, que la segunda respuesta concedida, es originaria de la primera, ya que, al no haber motivación, tampoco podría haber divertimento, lo que hace de la respuesta consignada, muy coherente con el sentir de los encuestados.

La motivación, indistintamente hacia qué tema se dirija siempre será una emoción de la que depende el interés hacia las cosas y con mucho más rigor hacia el aprendizaje que se desprende de un conocimiento.



La motivación puede entenderse como una disposición interna y positiva frente al aprendizaje, un impulso que orienta al individuo a querer conocer y apropiarse de nuevos saberes; por ello, se considera un proceso de naturaleza interna. En el funcionamiento del cerebro durante la adquisición de nuevos aprendizajes, este factor resulta decisivo.

En este sentido, la motivación se convierte en una condición altamente favorable para aprender. Ausubel sostiene que, para que se produzca un aprendizaje significativo, el estudiante debe contar con estructuras cognitivas que le permitan vincular lo que ya sabe con los nuevos contenidos.

Las distintas corrientes de la psicología han estudiado la motivación como uno de los procesos esenciales que guían la conducta humana, reconociendo que en ella intervienen componentes fisiológicos importantes.

Asimismo, la investigación sobre la motivación ha tenido un impacto notable en áreas aplicadas como el ámbito laboral, la selección de personal, la psicología clínica, el psicoanálisis, la publicidad, e incluso los entornos digitales. De igual manera, existen múltiples orientaciones prácticas que buscan favorecer y fortalecer los estados motivacionales.

En la escolaridad, la misma que ocupa este estudio, la motivación es el motor que impulsa a los estudiantes a iniciar, mantener y dirigir sus esfuerzos hacia el proceso educativo. Es un factor crucial que determina el interés, la persistencia y el compromiso con el aprendizaje. La motivación puede ser intrínseca, proveniente de intereses internos, o extrínseca, impulsada por factores externos.

La respuesta obtenida mediante el enfoque de la pregunta que la acompaña, representa el nivel de los estudiantes encuestados. Establece el sentir de su cotidianidad, pues en ella, los estudiantes asumen responsabilidades que implican cumplir con determinadas tareas, las cuales se aplican y asumen con mayor o menor involucramiento de acuerdo con la motivación recibida.

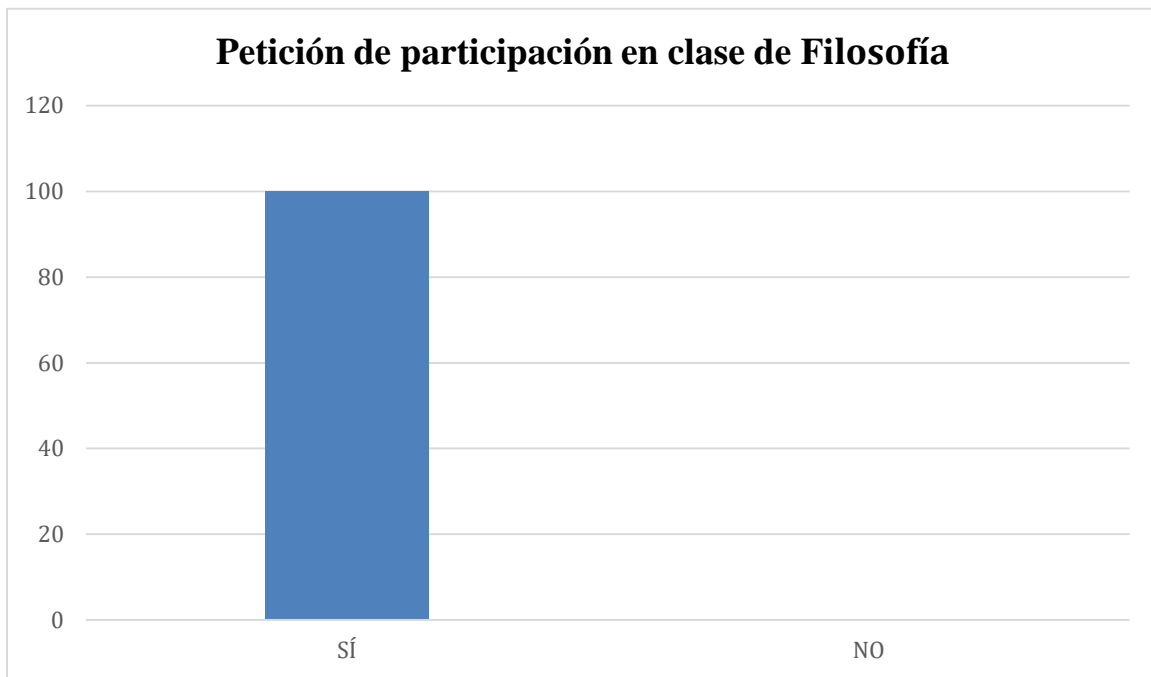
Queda claro por la uniformidad del 100% de esta respuesta, que no hay lúdica en el aprendizaje de la filosofía que la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón les ofrece, motivo más que suficiente para entrar a revisar los procesos, que la hacen improductiva en



términos de aprendizaje, siendo de vital importancia, incorporar la voluntad del docente en este tipo de problema.

### 3° PREGUNTA

**¿Estás conforme con que el docente de filosofía o de otras áreas, te exija que participes en clase, porque te ve apático a ello?**



**ANÁLISIS:** Es curioso cómo se alinean las respuestas en torno a un deseo explícito de todos los encuestados sobre la necesidad de aprender, bajo una condición de exigencia, pero que no ven reflejada en clase, quizás por el nivel de desmotivación y apatía ya reflejada en respuesta anterior.

La participación activa en clases de filosofía es fundamental para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, argumentación y comprensión profunda de conceptos filosóficos. Permite a los estudiantes construir conocimiento de manera activa, relacionar ideas con su propia realidad y desarrollar una visión más amplia del mundo,

Al respecto hay autores como Lipman (2017, citado por Cardozo & Pinto) que habla de que “elaborar juicios, se apoya en criterios, es sensible al contexto y es autocorrectivo” (p. 34).

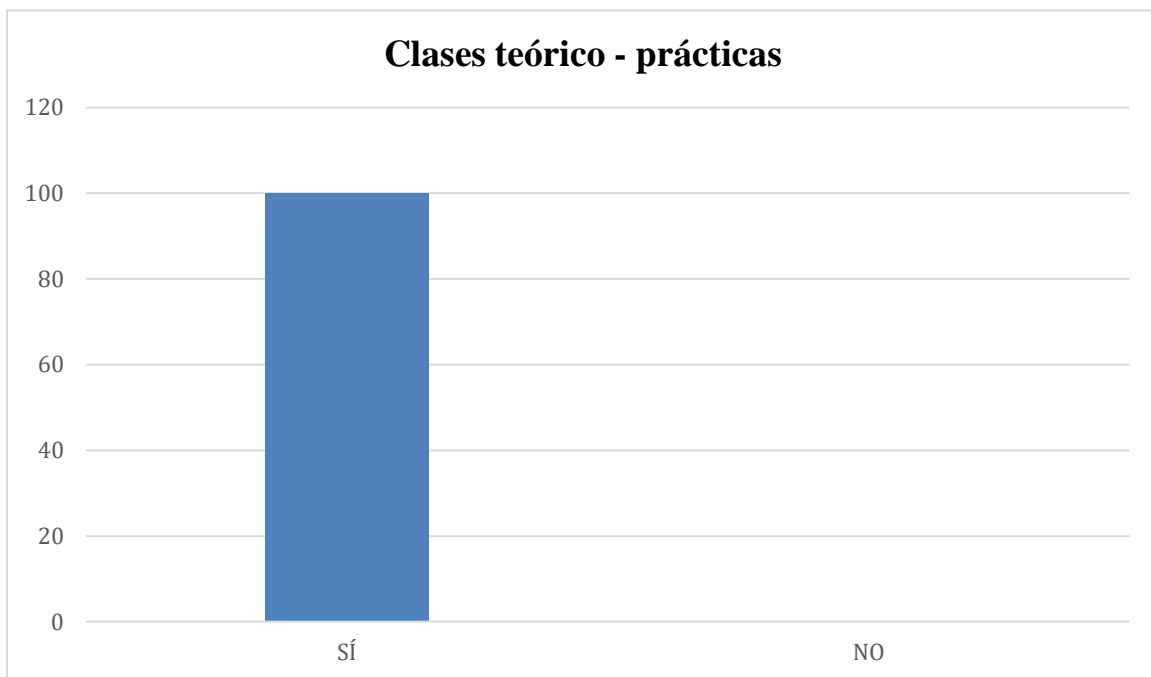


Participar en debates filosóficos, contribuye a reforzar argumentos. Dirigidos a vencer con razones valederas, conceptos no muy claros en su exposición o contenidos.

Participar es garantizar un aprendizaje real y autónomo, Porque pensar críticamente es apoyarse en razones para argumentar con base en un contexto. Participar de un debate, también contribuye a fomentar, la autocorrección, factor muy importante para que el pensador crítico se autoevalúe, revisando debilidades y fortalezas. No debe olvidarse como lo afirma Dewey que: “Si se busca el desarrollo de la capacidad de argumentación y de pensamiento crítico, es imposible lograrlo únicamente con la reflexión individual; es indispensable contar con un contexto en el que existan interlocutores que realimenten las ideas”.

#### 4º PREGUNTA

**¿Piensas que las clases teórico-prácticas, el en área de filosofía son garantía para un aprendizaje para la vida?**



**ANÁLISIS:** De nuevo frente a esta pregunta, los 35 encuestados, visualizan intuitivamente que aprender- haciendo, es un recurso pedagógico que les permite aprender para la vida, dado que lo que se hace, es de mayor impacto para el conocimiento que lo que se aprende



de memoria. Y si bien la respuesta surge de manera intuitiva en los estudiantes, es el docente el que debería recordar los postulados de Dewey cuando afirmaba en su teoría del “aprender haciendo” que esta metodología, debía ser un programa de enseñanza práctico, centrado en la experiencia de los estudiantes, que implicara a la vez un hacer y una prueba.

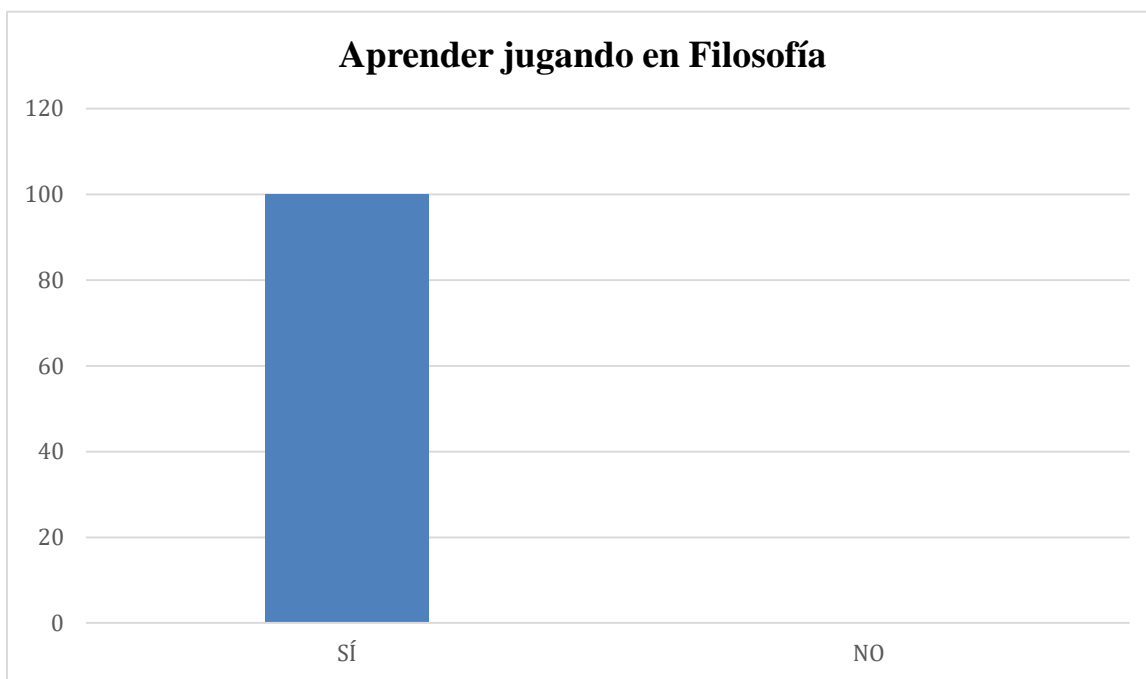
Es importante tener presente que uno de los primeros signos de que un método de enseñanza es adecuado es que logre conectarse con las inquietudes y experiencias personales del estudiante. Esta perspectiva también propone un segundo criterio, aún más exigente, que implica que el aprendiz pueda clarificar su propia experiencia y, al mismo tiempo, mejorar su capacidad de actuar de manera efectiva.

Dewey sostiene que la experiencia previa ofrece oportunidades valiosas para abordar los contenidos académicos, no solo como información, sino como conocimientos construidos a partir de situaciones reales de la vida. Para este autor, la propuesta del “Aprender Haciendo” debía plantear problemas vinculados a la cotidianidad, de modo que tanto las estrategias del docente como los procesos de aprendizaje de los estudiantes formaran parte de un mismo enfoque investigativo.

En consecuencia, el método de enseñanza más pertinente es el denominado “método de los problemas”, que se basa en partir de experiencias reales y actuales del estudiante. Es decir, el proceso debe iniciarse con una situación concreta y observable. Esto es especialmente significativo cuando el aprendizaje incorpora elementos lúdicos, ya que estos fortalecen, dinamizan y hacen más agradable el proceso formativo (Dewey, Obras completas, 2011).

## **5º PREGUNTA**

**¿Estás de acuerdo con la teoría del aprender jugando, desde los conocimientos filosóficos, funciona?**



**ANÁLISIS:** Las gráficas presentadas en el presente trabajo, reflejan el índice de respuestas obtenidas mediante preguntas enfocadas hacia la consecución de un diagnóstico de las situaciones planteadas. En algunas de ellas, las respuestas resultaron casi que homogéneas, por lo que establecen un indicador de inamovilidad o estatismo, debido en algunos momentos, a reticencias o en otras, aquiescencias frente a la preguntas formuladas, pero que en últimas, lo que se busca con ellas, es diagnosticar su nivel de aceptación hacia el área de filosofía, evaluando la eficacia de los métodos empleados por los docentes responsables del área y si dichos métodos, contemplan en la práctica, la introducción de la lúdica, como método complementario del aprendizaje.

De otra parte, la importancia de la pregunta formulada entraña, el reconocer en la ludificación, a la herramienta más efectiva y demostrada, para hacer que los conceptos abstractos sean más accesibles y atractivos para los estudiantes.

Igualmente, la ludificación permite a los alumnos, explorar ideas complejas de manera activa, fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, además de hacer que el aprendizaje sea más divertido y significativo.



Sea desde el ángulo en que se mire, la importancia de la lúdica en la filosofía compromete ineluctablemente un método.

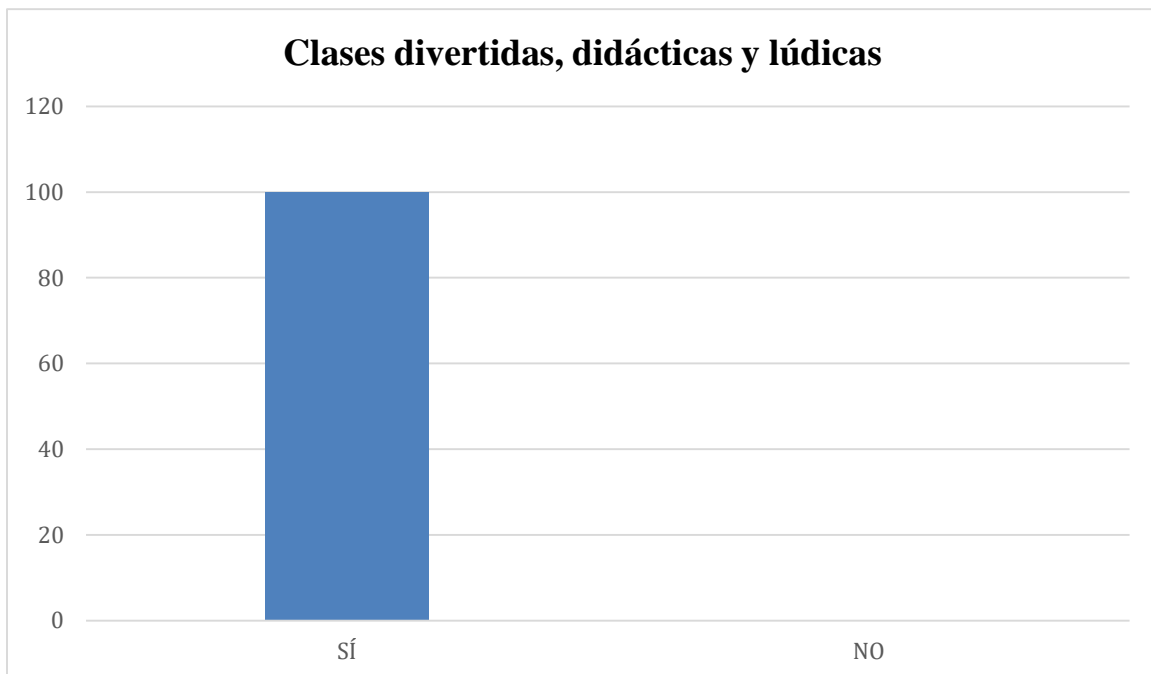
Nietzsche sitúa el juego como una categoría central para interpretar la filosofía, colocándolo tanto en su punto de partida como en su cierre. En el origen lo vincula con Heráclito, a quien considera símbolo del nacimiento del pensamiento filosófico; y, al mismo tiempo, se asigna a sí mismo la función de marcar el final de la tradición occidental y la apertura hacia una nueva manera de comprender el mundo.

Entre las múltiples dimensiones del juego, Nietzsche destaca especialmente su carácter creador, ese momento previo a la configuración de formas establecidas. Por esta razón recurre a la figura de Heráclito y lo asocia con el juego infantil, en el que la producción surge del simple acto de crear por gusto. Esta postura se armoniza con su rechazo a Platón y a la metafísica tradicional, y con su revalorización de los filósofos anteriores a Sócrates.

Si estos conceptos se explican en clase de una manera didáctica y pedagógica, el aburrimiento declarado de los estudiantes por el área de la filosofía, desaparecerán de la escena escolar.

## 6° PREGUNTA

**¿Te gustaría que todas tus clases fueran divertidas, didácticas y lúdicas?**





**ANÁLISIS:** Una vez más se reafirman los encuestados, en que la mejor y mayor motivación la encuentran en el juego productivo. Lograr que esta pedagogía del aprender jugando se generalizara en la institución, resolvería de plano el desinterés que la encuesta revela en las primeras preguntas de la misma.

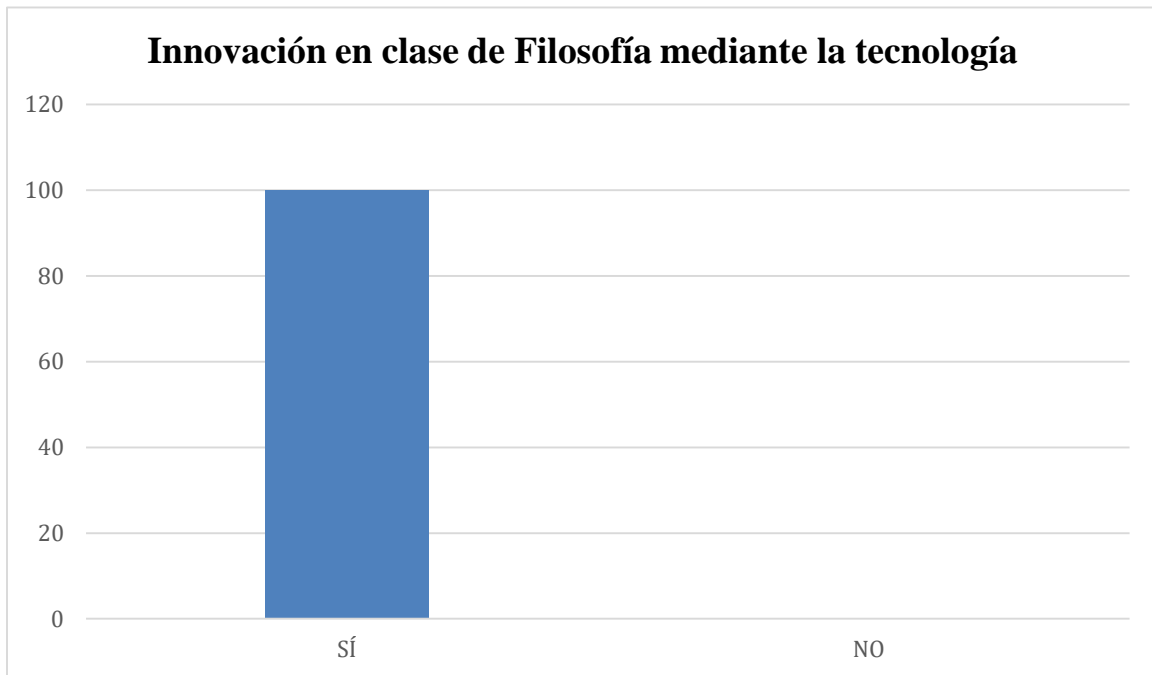
La lúdica pues, entendida como el uso de actividades lúdicas en la enseñanza, juega un papel crucial en el aprendizaje, haciéndolo más ameno, significativo y efectivo. Al integrar el juego y actividades recreativas, se crea un ambiente más motivador y participativo, donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y construir conocimientos de manera activa.

La lúdica constituye un recurso de gran valor para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. En esta línea, Zúñiga (1998) invita a replantear el modelo pedagógico vigente con el fin de reconocer los aportes que la lúdica puede ofrecer en un mundo caracterizado por transformaciones aceleradas, impulsadas principalmente por el avance tecnológico. Sin embargo, mientras múltiples ámbitos sociales han evolucionado con rapidez, la educación parece seguir anclada en estructuras propias del siglo XIX. Pese al desarrollo del conocimiento humano, las prácticas tradicionales continúan dominando en gran parte de las instituciones educativas colombianas: se repiten los mismos métodos, las mismas dinámicas de enseñanza y las mismas estrategias, aunque los estudiantes crecen en una sociedad que avanza por caminos muy distintos (Meléndez y Zabaleta, 2017).

En ese intercambio de saberes, es importante recordar que los procesos de aprendizaje constituyen actividades esenciales para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Estos procesos pueden entenderse como acciones que favorecen el crecimiento académico del niño y facilitan su participación en la vida social, tales como la lectura, la escritura, el diálogo, la pronunciación, la relación con el espacio, el autocuidado, el cuidado del otro y el vínculo con la naturaleza, entre muchas otras dimensiones (Ríos y Cardona, 2016). De allí la relevancia tanto de la pregunta planteada como de la respuesta que se construye a partir de ella.

## **7º PREGUNTA**

**¿Estás de acuerdo con que tu docente de filosofía, innove sobre la manera de explicarte sus temas, acudiendo a su imaginación o la tecnología?**



**ANÁLISIS:** Una manera de decir que sí, es estar totalmente de acuerdo frente a la pregunta formulada. Con esta respuesta la totalidad de los encuestados, revelan su necesidad de reconocer en la tecnología y la innovación, sus certeros deseos de aprender de otra manera.

Se deduce por la respuesta que los estudiantes perciben la importancia de la innovación del docente en el aula escolar, quizás porque la intuyen crucial, a la hora de evaluar los métodos de enseñanza, ya que la inventiva, la creatividad y por ende la innovación, mejoran la motivación de los estudiantes y los lleva a adaptarse a un sistema de aprendizaje práctico, que surge de las necesidades individuales y de los desafíos del mundo actual.

Innovar en el sistema de aprendizaje actual, garantiza un aprendizaje más significativo, porque no solo desarrolla de habilidades clave para la comprensión de contenidos, sino porque prepara a los estudiantes para la cotidianidad de su futuro.

El objetivo principal de la innovación en el aula de clase y principalmente en el área de filosofía es mejorar y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual y futuro. Esto implica adaptar la educación a las necesidades cambiantes de la sociedad y asegurar que los estudiantes adquieran las habilidades y conocimientos necesarios para desenvolverse en un entorno en constante evolución.



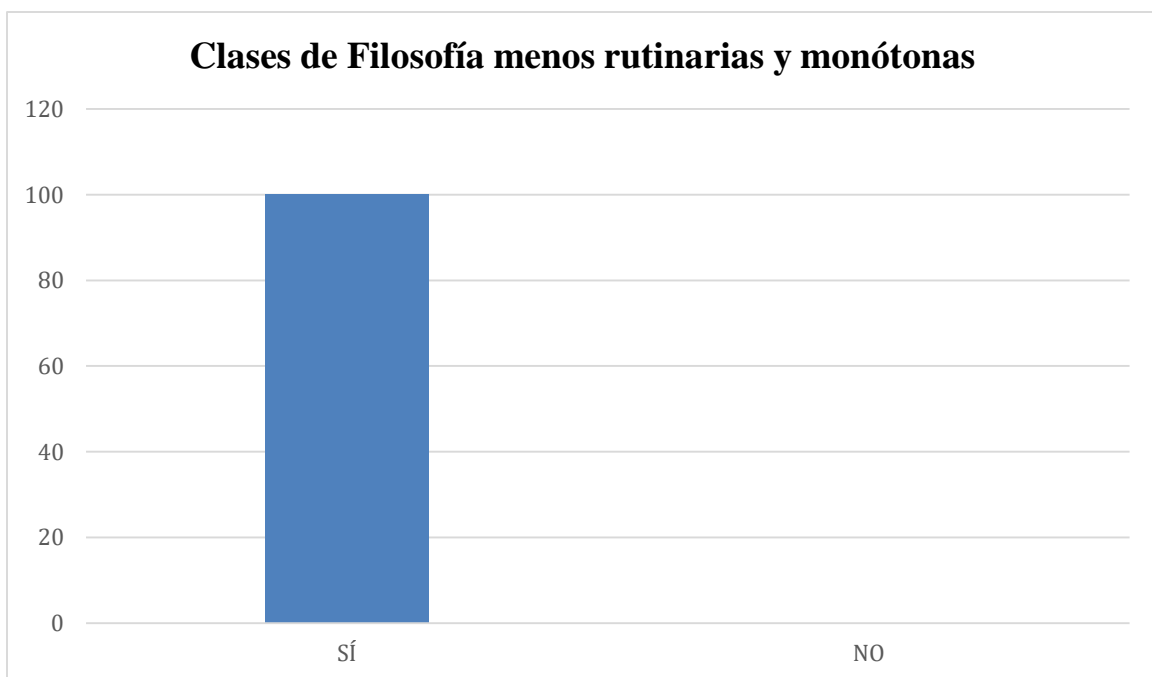
Justamente la pregunta formulada conlleva el objetivo de hacerles entender a los estudiantes, que hay un razonamiento abstracto y otro lógico y no por serlo, deja de ser autocrítico. Que la enseñanza de la filosofía dejará de ser aburrida, cuando el método de enseñanza del docente comprenda también, depende del cómo se enseña.

En este sentido, otros autores, como Ezpeleta (2004), señalan que la innovación que se ejerza en las aulas escolares, implica cambios en materiales, contenidos, métodos y otros aspectos relacionados con la enseñanza. También distinguen diferentes tipos de innovación, como la disruptiva, revolucionaria, incremental y la mejora continua.

En resumen, de lo que trataba la pregunta era entender, por qué la innovación en cualesquiera de sus matices, implica un cambio deliberado y planificado en el ámbito educativo, enfocada fundamentalmente a mejorar la calidad del aprendizaje y adaptarlo a las necesidades del contexto. Puede abarcar desde la implementación de nuevas tecnologías hasta la creación de nuevos enfoques pedagógicos o la modificación de la estructura escolar, como es la intención del presente trabajo de investigación.

## 8º PREGUNTA

**¿Quisieras que tus clases de filosofía, fueran menos rutinarias y monótonas?, ¿Por qué crees que esto te motivaría a disfrutar más el conocimiento?**





**ANÁLISIS:** Esta respuesta igualmente mayoritaria, comprueba las falencias metodológicas que los estudiantes vienen padeciendo por cuenta de una pedagogía de clase, aplicada sin contemplar variables de la misma, que hoy día tienen a la tecnología y a la innovación como su mayor aliado, tomando en cuenta las nuevas generaciones que se educan y forman.

Ciertamente la filosofía para algunos estudiantes, resulta rutinaria y aburrida por varias razones, como son: la falta de aplicación práctica, el enfoque en la historia de la filosofía más que

en su aplicación, y la dificultad de comprender textos filosóficos complejos. Además, la falta de interacción en el aula y la poca preparación de algunos docentes también pueden contribuir a esta percepción.

Otro de los factores del aburrimiento en la clase de filosofía y no menos importante que otros, es el estado de ánimo de los estudiantes, cuyo resultado es generado por la cultura, las relaciones familiares, el tipo de sociedad, la situación económica, el sistema educativo y sobre todo lo que ocurre dentro de la escuela y el docente.

Finalmente, habría que decir la enseñanza de la filosofía ha sido una preocupación permanente por parte de quienes se ocupan de esta disciplina, en lo que tiene que ver con que los resultados que muestran los indicadores de su desempeño.

Lo que sí es indiscutible, es que la educación filosófica es determinante para el desarrollo del pensamiento crítico, sobre todo en espacios escolares, dado que su influencia posibilita en los estudiantes, la interacción consigo mismo y con los demás; donde el entendimiento humano permite tomar conciencia de las cosas, porque la naturaleza en la que está sumergido, unido a la toma de decisiones frente a la realidad y a la configuración de su ser, permiten consolidar su identidad.

De ahí que, se requiere una enseñanza pertinente y contextualizada para responder a las necesidades y exigencias educacionales, que va en crecimiento de las acciones sobre el conocimiento, la ciencia, el progreso y desarrollo de la cultura, a efectos de enseñarle al estudiante, a que tome distancia de los métodos tradicionales, donde la filosofía solo era un



instrumento informativo, de datos, personas y fechas, pero no permitía un debate sobre el aporte de autores y sus teorías.

### **Conclusiones parciales sobre todo el compendio de preguntas y respuestas**

Las pocas diversificaciones en las respuestas, no se debe a que las preguntas hayan sido obvias, sino que es tanto el malestar que se percibe en el conglomerado de los estudiantes, que las respuestas dadas responden inequívocamente a ese tipo de motivación negativa.

De manera general, las gráficas visualizan el estado emocional y actitudinal de los estudiantes encuestados mediante la metodología de preguntas cerradas. El contraste con lo respondido, se hace meritorio con la suma de teorías consultadas respecto a la pertinencia de la lúdica como herramienta de apoyo de la pedagogía.

Al respecto, se recuerdan los aportes de Dewey, cuando establece que la motivación escolar, es la base primordial del aprendizaje, dado que la motivación y el funcionalismo están intrínsecamente ligados, especialmente en el ámbito educativo. Según Dewey, el funcionalismo, como enfoque filosófico, se centra en cómo la mente y los procesos mentales operan en la interacción con el entorno, que se potencia al máximo, cuando estos principios se aplican en la educación.

La motivación, por su parte, es vista como un motor clave para el aprendizaje significativo, donde el interés y la participación activa del estudiante son fundamentales. También encajan en la esencia de las respuestas, los interesantes planteamientos de Lipman (1988), cuando preconizó a través de su teoría del pensamiento crítico, que los individuos deben utilizar lo que aprenden, en un contexto dado, pues es esta característica la que fomenta procesos críticos de pensamiento, que es la que permite distinguir la información más relevante de la menos relevante en relación con sus metas.

Justamente desde este enfoque, las respuestas, son el reflejo del pensamiento crítico de los estudiantes, porque aún sin saberlo, lo toman como una herramienta útil para combatir opiniones



no fundamentadas o distorsionadas por el criterio de un tercero, quizás menos informado que el primero (pensamiento no crítico) lo que conduce a acciones irreflexivas.

Estar en disonancia con las formas de enseñar o de intentar universalizar un conocimiento, remite indudablemente a establecer una posición crítica sobre lo enseñado, más no sobre lo aprendido, porque este tipo de pensamiento protege a los individuos contra la enajenación que tiene lugar cuando una persona A procura influenciar a una persona B, o cuando no se le da ocasión de participar en una búsqueda personal. En este sentido, Lipman afirma que el pensamiento crítico "nos protege contra el hecho de creer de manera forzosa lo que nos dicen los demás, sin que tengamos la oportunidad de investigar por nosotros mismos" (Lipman M. 1992).

De otra parte, si se analiza con detenimiento, las respuestas ofrecidas por los estudiantes, estas son la condensación de una rebeldía no cimentada en la conciencia, sino en el hastío y por ende en el aburrimiento

Imposible dejar de lado, los aportes ofrecidos por Vygotski en cuanto al desarrollo social cognitivo y los aportes del antropólogo Gregory Bateson (1972), cuando en pos de una teoría de conocimiento, involucran al juego como un mecanismo de participación funcional en pro del aprendizaje ya que para ellos, el juego sólo puede producirse en organismos que posean la capacidad de generar un proceso metacomunicativo, el cual les permite distinguir diferentes tipos de mensajes, no sólo textuales, que están cargados de cierta información que ayuda a interpretar tanto el mensaje, como la forma de relación que establece con el mundo. Y es hacia ese confín donde se dirigen la mayoría de las respuestas ofrecidas en los instrumentos aplicados.

A nivel holístico, el sistema educativo colombiano, no puede excluir de su pensum la educación filosófica, ya cayó en la insensatez de suprimir las clases de historia y geografía y dejarse tentar por la supresión de la filosofía en la educación media, sería castrar la potencialidad del estudiante para pensar, crear y recrear sus propias ideas, a tomar postura, libre, y genuina, es decir, construir su propia subjetividad, a partir de sus gustos, anhelos y emociones que pasan por la experiencia y por la razón,

Para Kant (1790), caer en ese exabrupto sería desconocer "el primer principio de su teoría filosófica, que "es pensar por sí mismo" (p. 122). Hacerlo con libertad, es aplaudir la autonomía y la responsabilidad de actuar en coherencia consigo mismo; es reconocerse con el carácter para



elegir de acuerdo con sus propias convicciones, pensamientos, siendo conscientes para asumir consecuencias, porque el arte de pensar conlleva a una serie de actividades mentales regresivas.

Según Dewey (1989), “los fragmentos sucesivos de un pensamiento reflexivo surgen unos de otros y se apoyan mutuamente” (p. 22).

El pensar, que se aprende y se canaliza a través de la filosofía, “implica el orden para organizar las ideas que se concatenan y se derivan unas de otras de forma lógica”. Pensar es una actividad racional que implica examinar las consecuencias de dicho pensamiento.

Conclusivamente Campos (2007), afirma que el pensar “es un proceso mental disciplinado que hace uso de estrategias y formas de razonamiento que usa la persona para evaluar argumentos o proposiciones, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos” (p 23).



**FORMATO DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA POR PARTE DE DOCENTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAYETANO FRANCO PINZÓN**

**Observación de Actividades Gamificadas**

**Observador:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

**Actividad Gamificada Observada:** \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	5				
	ALTA	MODERADA	REGULAR	BAJA	NULA				
N°	INDICADORES DE OBSERVACIÓN:				1	2	3	4	5
1	<b>Participación Activa de los Estudiantes</b> (p. ej., intervenciones, cumplimiento de roles en el juego).					X			
2	<b>Interacción entre estudiantes</b> (p. ej., colaboración, comunicación, trabajo en equipo).						X		
3	<b>Nivel de Compromiso con la Actividad</b> (p. ej., interés, disposición).					X			

**ANÁLISIS:** En las distintas actividades diseñadas para detectar el comportamiento, compromiso, participación e interés de la comunidad educativa objeto de la presente **investigación, se observó** que:

- En cuanto a comportamiento, el resultado fue moderado en un 75%, frente a un 25% de comportamiento regular.
- Frente al concepto del compromiso, se observó un 47% del mismo, en contraste con un 10% nulo en línea con un 43% de regular compromiso.
- De acuerdo con la participación, si bien tuvo una línea porcentual del 67%, el insistente 10% de nulidad, contrasta abiertamente con el 23% que se mantiene en una participación moderada. La globalización de los resultados por medio de la medición de este instrumento conceptual y cualitativo, permite consolidar en que la institución y por ende sus docentes deben trabajar más sobre estos aspectos a fin de hacerlos razonablemente mayoritarios.



## FORMATO DE DIARIO DE CAMPO PARA DOCENTES

El diario de campo permitirá a los docentes documentar sus observaciones, problemas, y mejoras percibidas en la estrategia gamificada a lo largo del proyecto.

### Diario de Campo para Docentes

Nombre del Docente: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	5				
	ALTA	MODERADA	REGULAR	BAJA	NULA				
N°	REGISTRO DIARIO EN CUANTO A:				1	2	3	4	5
1	Descripción de la Actividad Gamificada Realizada:					X			
2	Observaciones sobre el Comportamiento de los Estudiantes:				X				
3	Reflexión sobre el Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes:						X		
4	Propuestas de Mejoras o Ajustes para Próximas Sesiones:						X		
5	Dificultades o Desafíos Experimentados:						X		

**ANÁLISIS:** La mayoría de las actividades programadas por los docentes fueron registradas exitosamente en cada una de sus bitácoras académicas, de acuerdo el porcentaje de cubrimiento de dichas actividades, quedando de la siguiente manera:

- **Descripción de la Actividad Gamificada Realizada: 65%**
- **Observaciones sobre el Comportamiento de los Estudiantes 46%**
- **Reflexión sobre el Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes: 47%**
- **Propuestas de Mejoras o Ajustes para Próximas Sesiones:50%**
- **Dificultades o Desafíos Experimentados: 88%**



### **Consideraciones éticas**

Este proyecto se desarrollará siguiendo principios éticos de respeto, transparencia, y confidencialidad. Se obtendrán permisos y consentimientos informados de todos los participantes, incluidos estudiantes, docentes y familiares, asegurando su comprensión y aceptación de los objetivos y procedimientos del proyecto.

#### **Privacidad y Confidencialidad:**

Todos los datos a obtenerse durante el proyecto serán tratados de forma anónima y confidencial. Los resultados serán analizados y presentados sin identificar individualmente a los estudiantes, respetando su privacidad y evitando cualquier tipo de exposición pública no autorizada.

#### **Consentimiento Informado:**

Tanto los estudiantes como sus padres o tutores serán informados previamente sobre los objetivos y procedimientos del proyecto. Se les brindará la opción de participar o no, asegurando que todos comprendieran el propósito y las implicaciones de su participación.

#### **Equidad y Accesibilidad:**

La estrategia de gamificación está diseñada para ser inclusiva, sin discriminar a los estudiantes en función de sus habilidades académicas o de su acceso a recursos tecnológicos. Las actividades fueron adaptadas a todos los niveles de comprensión y se procuró un acceso equitativo a los recursos necesarios para participar.

#### **Impacto Ético en el Entorno Educativo:**

El proyecto está diseñado para contribuir con el desarrollo de un ambiente educativo más participativo y colaborativo, en el que todos los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse activamente en el aprendizaje. Asimismo, fomentará una relación más cercana entre docentes y estudiantes, promoviendo la empatía y el respeto mutuo.

#### **Transparencia en los Resultados:**

Los resultados analizados y tabulados, serán compartidos con todas las partes involucradas de manera transparente y objetiva. Esto permitirá una comprensión clara de los logros alcanzados y de las áreas que puedan beneficiarse de una mejora continua, estableciendo una base de confianza para futuras implementaciones.



## CAPÍTULO IV

### **Propuesta metodológica**

La presente investigación centró todo su accionar, en hacer viable la enseñanza de la filosofía en el grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, del municipio de San Calixto, Norte de Santander, utilizando la lúdica como herramienta eficaz para generar una gamificación holística en torno a un propósito principal, relacionado con el hacer asequible el conocimiento de esta asignatura, de una manera propositiva y a la vez divertida.

Como propuesta metodológica, se buscó denodadamente presentar actividades motivadoras y recurrentes que hicieran de la ludicidad, un medio atractivo para fijar conocimientos, no como una imposición estrictamente nemotécnica, sino como un divertimento basado en el estímulo del pensamiento crítico a través del juego, utilizando socorridamente instrumentos que generaran debate, analogías y simulaciones que condujeran a la creación de narrativas filosóficas, apoyándose para el efecto, en estrategias que aumentaran el interés y la participación del estudiante, a partir de los cuales, se pudieran abordar conceptos filosóficos complejos, mediante el diseño de un juego totalizador, que pudiera ser operado bajo un formato virtual, pero también, que fuera manipulable en físico y actuara como herramienta lúdica e interactiva, dirigida a fomentar un aprendizaje significativo y eficaz cognitivamente hablando.

Toda esta motivación dio como resultado la creación del juego “**La Ruta del Filósofo**”, diseñado y pensado para ser aplicado en clase de filosofía, pero por su versatilidad, bien pudiera ser adaptado a otras asignaturas.

Esta herramienta lúdica fue concebida como juego de mesa en formato virtual, bajo el programa operado sin conectividad a internet PowerPoint y en formato físico para ser jugado en clase.

#### **Descripción del juego:**

Con este tipo de juego, la investigación espera resolver la apatía que despierta en los estudiantes de la población objetivo, la enseñanza-aprendizaje de la filosofía, al considerar que



este tipo de herramienta lúdica, es la apropiada para hacer efectivo el propósito de la misma, cual es la de enseñar jugando.

A continuación, se describen las pautas del juego.

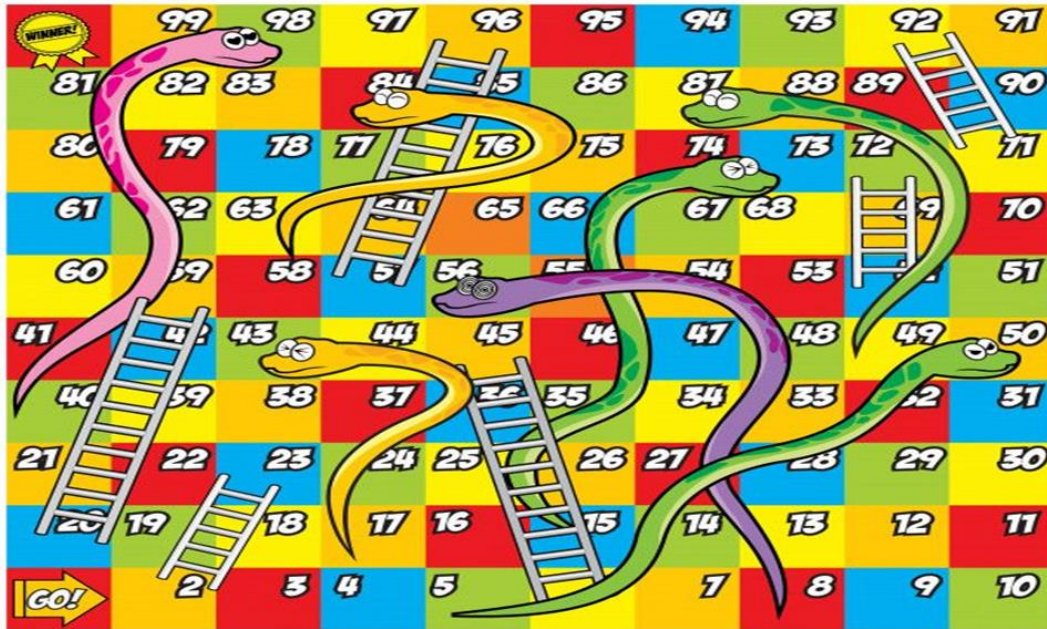


Figura 4. Tabla del juego: “La Ruta del Filósofo”.



**Objetivo:** Avanzar en el tablero respondiendo retos filosóficos y reflexivos, ganando “puntos de sabiduría” hasta llegar al final.



**Reglas del juego:**

1. Todos los equipos colocan su ficha en la casilla 1 (Inicio: Go).
2. En su turno, cada jugador lanza el dado y avanza el número de casillas indicado.





3. Al caer en una casilla, debe visualizar lo correspondiente según el número: Pregunta de debate, dilema ético, análisis de frase filosófica, reto rápido, casilla especial (Escalera: Subes. Serpiente: Bajas).

4. El jugador/equipo debe responder, argumentar o debatir según la casilla correspondida en máximo 2 minutos.

5. Si la respuesta es aceptada por el grupo y el moderador, gana un punto de sabiduría.

6. Si el jugador no responde o su argumento es débil, no gana punto y queda en la misma casilla.



7. **Escaleras:** Algunas casillas permiten avanzar más rápido (ej. 2, 6, 20, 52, 57, 71).

8. **Serpientes:** Otras casillas hacen retroceder (ej. 43, 50, 56, 74, 84, 87, 98).

9. El juego termina cuando: Un jugador/equipo llega exactamente a la casilla 100 (winner), haciendo más Puntos de Sabiduría o se acabe el tiempo estipulado por el docente.

CASILLA	SITUACIÓN PREGUNTA
1	¿Crees que las redes sociales fortalecen o debilitan el pensamiento crítico?
2	Escalera: Sube hasta 23.
3	Si tu mejor amigo roba comida porque no tiene qué comer, ¿lo denunciarías o lo ayudarías?
4	Sócrates: “Solo sé que nada sé”. ¿Qué significa para ti?
5	Formula una pregunta filosófica sobre la amistad.
6	Escalera: Sube hasta 50
7	¿Crees que la inteligencia artificial podrá reemplazar al ser humano en decisiones éticas?
8	¿Es válido mentir para proteger a alguien?
9	Aristóteles: “El hombre es un animal político”. ¿Qué quiere decir?
10	Expone en 30 segundos un argumento contra la corrupción.
11	¿Es justo que los países ricos controlen los recursos naturales de los países pobres?



12	¿Aceptarías un empleo muy bien pagado que daña al medio ambiente
13	Descartes: “Pienso, luego existo”. ¿Crees que define lo que somos?
14	Crea un dilema ético relacionado con la tecnología.
15	¿La democracia es siempre el mejor sistema político
16	Si encuentras dinero en la calle y nadie te ve, ¿lo quedas o lo devuelves?
17	Nietzsche: “Dios ha muerto”. ¿Qué quiso expresar
18	Menciona tres ejemplos de pensamiento crítico en tu vida diaria ?
19	¿El consumismo nos hace más libres o más esclavos?
20	Escalera: Sube hasta 59
21	¿Es justo que una persona que trabaja menos gane más por herencia?
22	Kant: “Obra de tal modo que tu acción pueda convertirse en ley universal”. ¿Cómo aplicarías esto hoy?
23	Debate en un minuto si es mejor la libertad o la seguridad.
24	¿La educación debe enfocarse más en valores que en contenidos académicos?
25	¿Es válido quitarle la vida a una persona para salvar a muchas?
26	Platón: “La educación es el encendido de una llama, no el llenado de un recipiente”. ¿Cómo lo relacionas con tu experiencia escolar?
27	Relaciona la serie o película que más te guste con un concepto filosófico.
28	¿Es correcto que los influencers tengan más influencia que los docentes
29	¿Está bien romper las reglas si el fin es justo?
30	Dewey: “La educación no es preparación para la vida, es la vida misma”. Resume en una frase qué significa para ti “pensar críticamente”.
31	Di una decisión personal que tomaste aplicando pensamiento crítico.
32	¿El cambio climático es un problema ético o solo científico?
33	¿Es ético usar animales para experimentos médicos
34	Lipman: “Pensar críticamente es pensar por uno mismo”. ¿Cómo lo aplicarías en tu vida diaria?
35	Imagina qué preguntaría Sócrates si viviera en el siglo XXI
36	¿Debe un joven obedecer siempre a la autoridad o cuestionarla
37	Si pudieras evitar un examen mintiendo, ¿lo harías?
38	Hobbes: “El hombre es un lobo para el hombre”. ¿Crees que es cierto en la sociedad actual?
39	Propón una regla ética para mejorar la convivencia escolar



40	¿La igualdad de género es una meta alcanzable o una utopía?
41	¿La guerra puede justificarse alguna vez?
42	Marx: “La historia de la humanidad es la historia de la lucha de clases”. ¿Sigue siendo válido hoy? ¿Estás de acuerdo?
43	Serpiente: Baja hasta 17.
44	Resume en una frase que significa pensar políticamente
45	¿El uso excesivo de redes sociales limita la capacidad de reflexión?
46	Si supieras que tu mejor amigo va a hacer trampa en un examen, ¿qué harías?
47	Platón: “La mayor declaración de amor es la que no se hace; el hombre que siente mucho, habla poco”. ¿Cómo interpretas esto?
48	Formula una pregunta filosófica sobre el medio ambiente
49	¿Es justo que la educación privada tenga más recursos que la pública?
50	Serpiente: Baja hasta 5.
51	¿Mentirías para evitar que un ser querido sufra la verdad?
52	Escalera: Sube hasta 72.
53	Aristóteles: “La amistad es un alma que habita en dos cuerpos”. Interpreta la frase.
54	Expón en un minuto por qué es importante la filosofía en la escuela.
55	¿Los humanos deberían colonizar Marte si no hemos resuelto los problemas en la Tierra?
56	Serpiente: Baja hasta 8.
57	Escalera: Sube hasta 96.
58	Si ves a un compañero robando comida porque tiene hambre, ¿qué harías?
59	Sócrates: “Una vida sin examen no merece ser vivida”. Interpreta la frase.
60	Relaciona una canción que te guste con una idea filosófica.
61	¿Las protestas sociales son la mejor manera de lograr cambios políticos?
62	¿Es correcto manipular información si el fin es “bueno”?
63	Nietzsche: “Quien tiene un porqué para vivir, puede soportar casi cualquier cómo”. Interpreta la frase.
64	Resume en una frase el valor de la libertad.
65	¿Debería prohibirse el uso de celulares en clase?
66	¿Donarías todo tu dinero a la caridad si eso te dejara sin nada?



67	Jean-Paul Sartre: “Estamos condenados a ser libres.” ¿Crees que la libertad es una condena o una oportunidad?
68	Imagina qué preguntaría Sócrates si pudiera entrar a tu clase hoy.
69	¿El internet nos hace más libres o más dependientes?
70	¿Aceptarías usar inteligencia artificial para tomar decisiones sobre la vida de personas?
71	Escalera: Sube hasta 92
72	Epicuro: “El placer es el principio y fin de la vida feliz”. ¿Es totalmente cierta esta frase?
73	Di un dilema ético que encuentres en redes sociales.
74	Serpiente: Baja hasta 15.
75	Albert Camus: “El absurdo nace de la confrontación entre el hombre y el silencio irracional del mundo.” ¿Alguna vez has sentido que la vida carece de sentido? ¿Cómo lo enfrentas?
76	¿Es posible lograr la paz mundial en un sistema basado en el poder económico?
77	¿Es válido castigar a alguien severamente para evitar que muchas personas sufran?
78	Lipman: “El pensamiento crítico protege contra aceptar ciegamente lo que nos dicen los demás”. Interpreta la frase.
79	Debate en 30 segundos: ¿qué es más importante, la justicia o la libertad?
80	Søren Kierkegaard: “La ansiedad es el vértigo de la libertad.” ¿La libertad te da más miedo que seguridad?
81	¿Las religiones deben influir en las decisiones políticas?
82	¿Debemos obedecer siempre la ley, incluso si consideramos que es injusta?
83	Inventa un proverbio filosófico propio y compártelo.
84	Serpiente: Baja hasta 63.
85	Martin Heidegger: “El hombre es un ser-para-la-muerte.” ¿Pensar en la muerte ayuda a vivir mejor la vida?
86	¿Los jóvenes de hoy son más críticos que las generaciones anteriores?
87	Serpiente: Baja hasta 49.
88	Si un profesor se equivoca al calificar y te pone una nota más alta de la que mereces, ¿le dirías la verdad o aprovecharías el error?
89	¿Es justo que los gobiernos controlen lo que vemos en internet?
90	Simone de Beauvoir: “No se nace mujer: se llega a serlo.” ¿Qué significa esta frase en el contexto actual de igualdad de género?
91	En 30 segundos, explica por qué la filosofía es importante en tu vida.



92	¿El avance de la tecnología aumenta o disminuye la desigualdad social?
93	Karl Jaspers: “La existencia solo se revela en situaciones límite.” ¿Qué situaciones límite crees que te han hecho reflexionar más sobre tu vida?
94	Si pudieras borrar de tu memoria un mal recuerdo, ¿lo harías aunque eso cambiara quién eres hoy?
95	Gabriel Marcel: “La vida humana es, en esencia, un misterio que no se resuelve, sino que se vive.” ¿Crees que necesitamos resolver todos los misterios de la vida, o basta con vivirlos
96	¿La globalización enriquece o empobrece la identidad cultural?
97	Emmanuel Levinas: “La ética es la filosofía primera.” ¿Crees que toda reflexión humana debe comenzar desde lo ético?
98	Serpiente: Baja hasta 40.
99	Piensa en un problema mundial y plantea una pregunta filosófica sobre él.
100	Ganador, Winner.

### Referente estadístico de la aplicación del juego, como indicador de resultados

Explicado en clase las reglas del juego, se procedió a aplicarlo, dividiendo la clase en grupos de tres jugadores mediante el arbitrio del docente de la asignatura.

Se utilizó un equipo de cómputo para cada uno de los equipos de juego configurados. Cumplida la etapa lúdica, se realizó un test de impacto mediante la escala de Likert que estableciera cualitativamente el alcance propositivo del juego, en función de la viabilidad de los resultados.



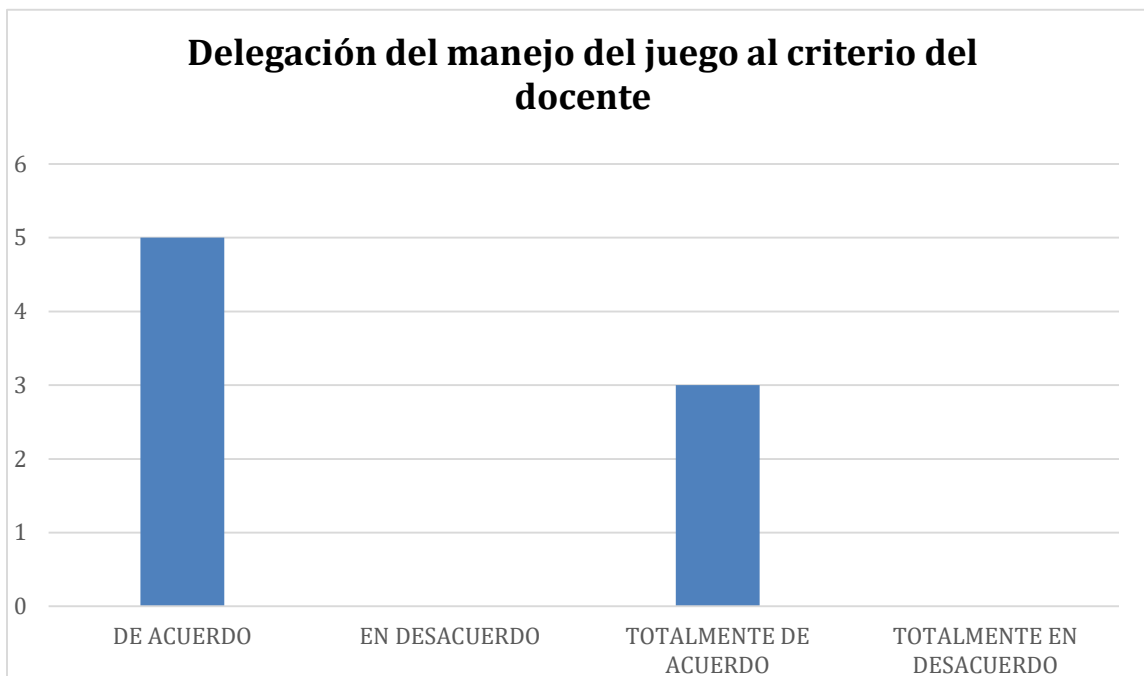
FORMATO EN ESCALA DE LIKERT

PARA REGISTRAR EL IMPACTO DEL JUEGO APLICADO

1	2	3	4		
DE ACUERDO	EN DESACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO		
No.	PREGUNTAS DE REFERENCIA				
1	¿Está usted de acuerdo, con delegar en el juego, la responsabilidad académica del docente para enseñar su materia?	1	2	3	4
2	¿Está usted de acuerdo, con que la apatía que suscita la enseñanza/ aprendizaje de la filosofía, se debe al profesor?				
3	¿Está usted de acuerdo, con que la entronización del juego la Ruta del Filósofo, fue la mejor idea para aprender filosofía?				
4	¿Está usted de acuerdo, con que la filosofía, tal como hoy se la explican en clase, no es una materia para aprender de memoria?				
5	¿Está usted de acuerdo, con el que además del uso de juegos y actividades lúdicas, su docente de filosofía propicie debates que le permitan libremente exponer sus ideas?				
6	¿Está de acuerdo usted con la manera en la que los ejes temáticos de filosofía, son enseñados a través de la mayéutica consignada en el juego la Ruta del Filósofo?				
7	¿Está usted de acuerdo, en que la filosofía no fuera una nota académica, sino un aprendizaje para la vida?				
8	¿Está de acuerdo usted con el tipo de preguntas formuladas en el juego la Ruta del Filósofo?				
9	¿Está usted de acuerdo, con que es contraproducente, hablar de neutralidad en filosofía?				
10	¿Está usted de acuerdo, con que el juego la Ruta del Filósofo, es una expresión de altísima creatividad y eficacia pedagógica?				

Tabulación y análisis de resultados:

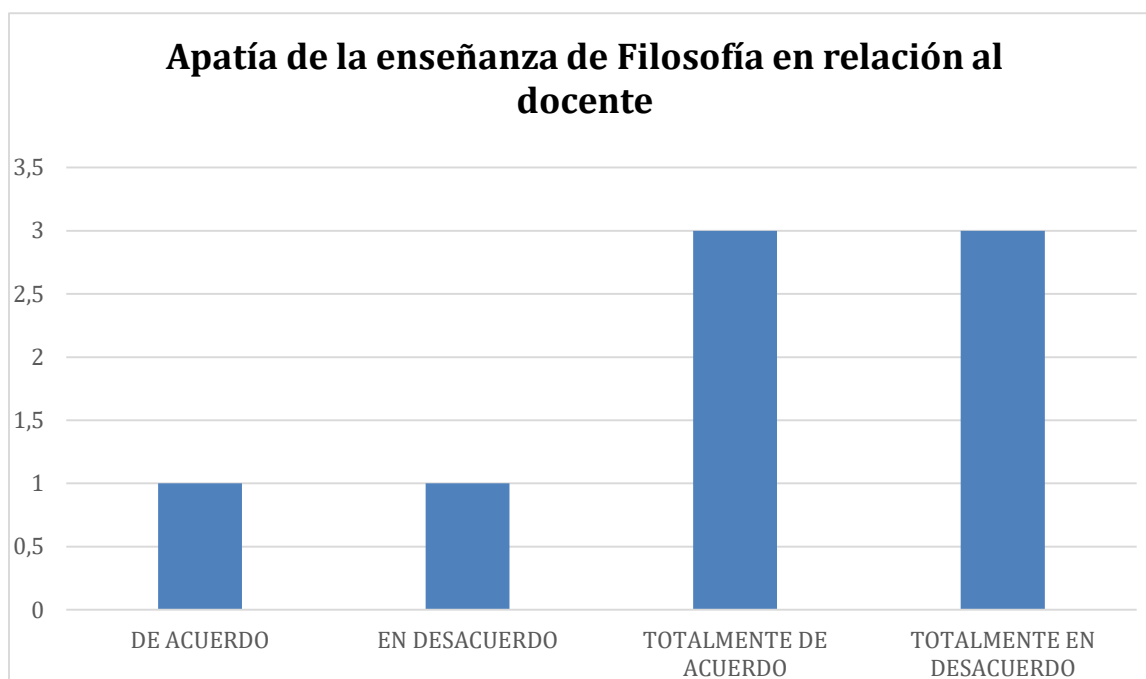
1. ¿Está usted de acuerdo, con delegar en el juego, la responsabilidad académica del docente para enseñar su materia?



**Análisis:** Ante esta pregunta el 90% de la población entrevistada, respondió estar de acuerdo con que sea el docente quien, mediante una iniciativa lúdica en el aula, busque senderos para ser agradable su clase. El 10% restante, lo confirman rotundamente al estar totalmente de acuerdo con el espíritu de la pregunta. Las iniciativas lúdicas en el aula, aquellas que se dependen de la inventiva del docente, desesperado por hacer de su clase un carnaval de conocimientos, han estado presentes en el imaginario de la pedagogía desde que Jerónimo Bruner habló por vez primera del “aprender haciendo” (1968) y anteriormente Friedrich Froebel (1895) ya planeaba el juego “como la más pura actividad del hombre en su primera edad”. Froebel pretendía que en los jardines de infancia que él fundara en su época, el niño, jugara al aire libre en contacto permanente con la naturaleza, buscando una educación integral entre la de la escuela y la familia (Markus, 2015). El juego como herramienta pedagógica de aula, permite al estudiante experimentar, explorar y participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que resulta en una mejor adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales y la construcción de la autonomía y la identidad personal. De ahí que este juego

explorado en clase de filosofía, adquiere una patente de inmediatos resultados positivos, que se registran con un 100% técnico de aceptabilidad.

**2. ¿Está usted de acuerdo, con que la apatía que suscita la enseñanza/ aprendizaje de la filosofía, se debe al profesor?**



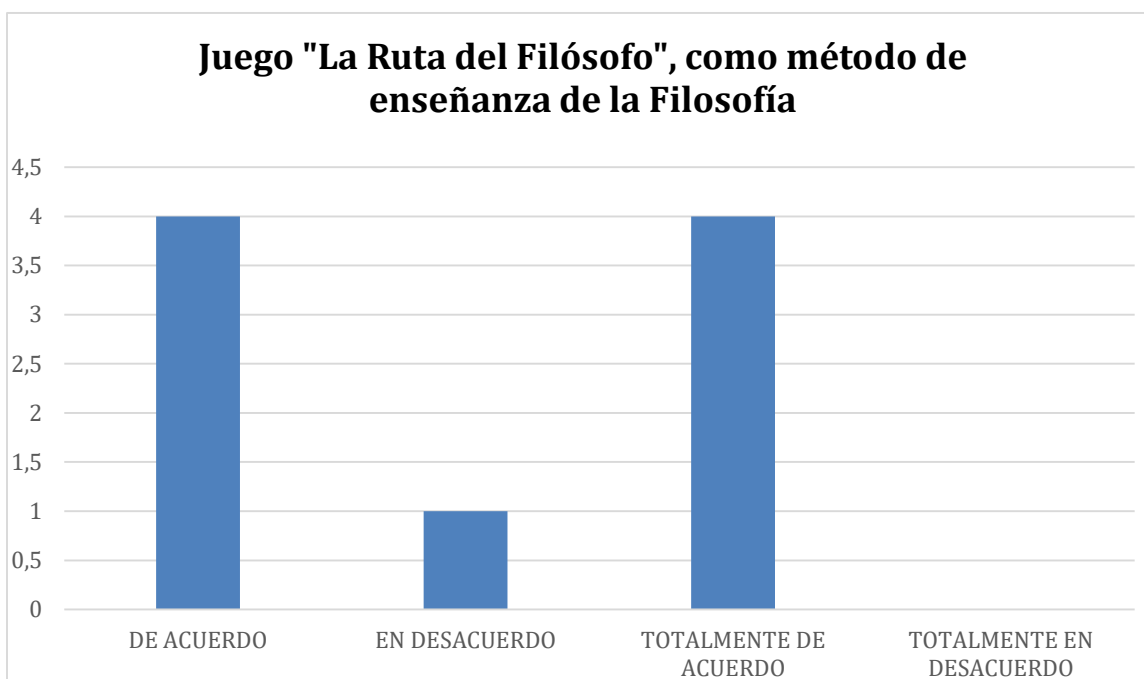
**Análisis:** El análisis de esta pregunta, tiene directa relación con el criterio conceptual de Omeñaca Ruiz (2005), quien afirma que la apatía en cualquier forma de conocimiento académico o escolar, es un problema de método. Un método acertado no produce apatía, sino confrontación y análisis. Y se repotencia este propósito, cuando el método que se emplee, viene acompañado de la lúdica, como complemento didáctico.

Para el caso de la pregunta, la obtención de un disímil porcentaje en aceptación del 10% homologado en desacuerdo de otro 10%, presenta una diferencia abismal del 40% de acuerdo total, frente a otro 40% de total desacuerdo. Esta confrontación que queda representado en la presente gráfica, determina que son totalmente válidas las diferencias de opinión, por cuanto se trata es de entender, qué es lo que los diferencia y qué es lo que los une. La apatía, es uno de los fenómenos sociales del aprendizaje, que más combatió Vygotski (1932) y fue tanto su insistencia,

por hacer entender a los docentes de su tiempo, la importancia del método, que su teoría del aprendizaje, siempre giró en torno a la interpretación real del contexto social donde se desarrollaran las clases.

Desde esta óptica, la gamificación que puede ser generada como herramienta contra la apatía, es un recurso didáctico para expulsar esta amenaza del aula de clase, por cuanto esta cuando se aposenta en el ánimo de un estudiante, produce indiferencia, desconexión y falta de motivación, lo que se traduce en un pobre desempeño escolar y personal hacia el aprendizaje.

**3. ¿Está usted de acuerdo, con que la entronización del juego la Ruta del Filósofo, fue la mejor idea para aprender filosofía?**



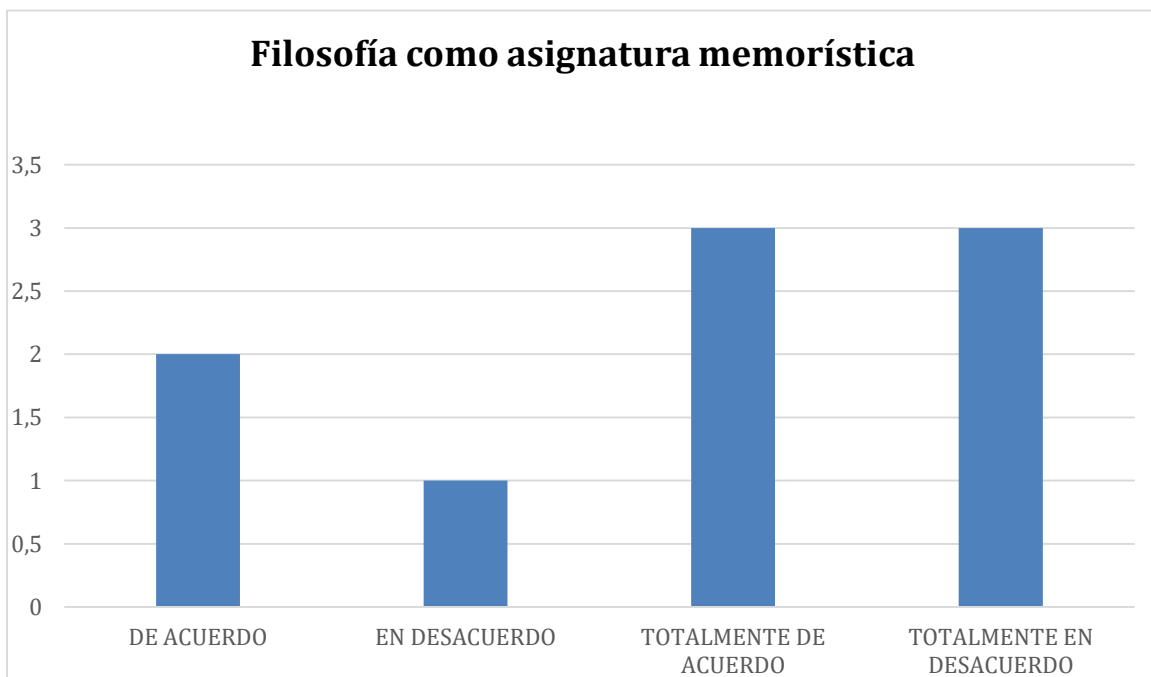
**Análisis:** En un aula de clase es natural y hasta “normal” que haya un puñado de estudiantes apáticos y con desidia, cuya apatía por el conocimiento son la impronta que los determina. Esta pregunta los codifica y aunque en un porcentaje mínimo de un 10% los hace visibles en su desacuerdo, frente a un contundente 45% que se muestran de acuerdo, en complemento del otro 45% que se reafirma totalmente en relación con la aceptación de la importancia de que el juego “la Ruta del Filósofo”, haya llegado al aula de clases.



El fenómeno descrito, lo resumió Lipman (1980) cuando en sus “teorías del aprendizaje” definió el perfil de los personajes renuentes al aprendizaje, como aquellos que “siendo perezosos congénitos”, no concebían el desarrollo del pensamiento crítico y filosófico, ni a través del diálogo y la investigación y ni mucho menos el juego como propuesta didáctica. De ahí que ese escuálido 10% de renuentes, se reafirman en la teoría de Lipman. Los que abrazaron un contundente porcentaje de aceptación a la propuesta del juego introducido como herramienta pedagógica en el aula de filosofía, más que cuestionar la iniciativa, la aplaudieron con el entusiasmo, del que espera reflexionar y encontrar buenas razones, para aprender jugando.

Lo anterior deja clara la influencia de Lipman entre los que aceptaron contundentemente la iniciativa lúdica propuesta, por cuanto para este autor era fundamental, no acolitar la dejadez mental y la falta de respeto por el otro, dado que esta postura por demás acrítica se vuelve patente en el proceso: de conexión con la idea del docente de hacer que todos participen de una iniciativa novedosa y divertida, emulando a Platón, cuando propugnaba por la lucha hacia el derecho de opinar.

**4. ¿Está usted de acuerdo, con que la filosofía, tal como hoy se la explican en clase, no es una materia para aprender de memoria?**



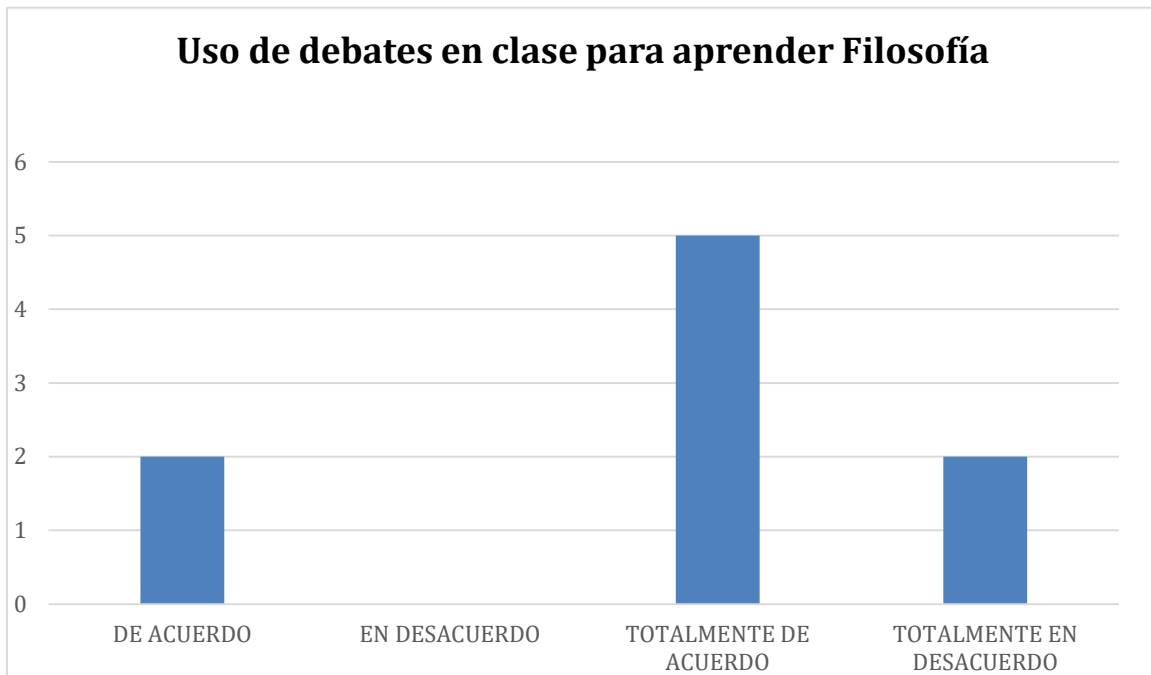


**Análisis:** El docente que tenga el concepto de que la filosofía es una asignatura memorística, falla como docente y falla como filósofo. Esa actitud hacia la materia, decodifica la intención académica de la misma, por cuanto la despoja de la esencia intrínseca que no es otra que el enseñar a pensar desde la línea del criterio propio, al ser una disciplina inadaptable al fenómeno memorístico, pues caer en él, es convertirse en un loro parlante que repite citas, teorías, sin entenderlas, lo que le impide aplicarlas en su proyecto de vida.

En este sentido, la gráfica muestra un dispar criterio, que refleja patéticamente un desconocimiento certero de lo que la filosofía hace en las personas que la estudian. Un 20% la acepta sin ambages, un 10% se muestran en desacuerdo, mientras un 30% la hacen propia y necesaria para sus vidas, mientras aquel puñado de apáticos, al decir de Lipman, (1980) muestran su total desacuerdo con la importancia de la asignatura.

Dewey (1967), por ejemplo, se oponía firmemente a que la filosofía fuera una asignatura memorística porque consideraba que el conocimiento se genera mediante la indagación, la experiencia y la resolución de problemas, no por la simple transmisión de hechos o teorías dogmáticas. Invitaba de manera vehemente a la reflexión y a la interacción con el mundo, buscando que los hallazgos obtenidos fueran los cimientos de un conocimiento sólido, capaces de hacernos ciudadanos universales.

**5. ¿Está usted de acuerdo, con el que además del uso de juegos y actividades lúdicas, su docente de filosofía propicie debates que le permitan libremente exponer sus ideas?**



**Análisis:** Para David Ausubel (1984) los debates en clase son útiles para la filosofía porque activan los conocimientos previos del que se siente con argumento para demoler los del contrario. A partir de su teoría de los aprendizajes significativos, Ausubel buscó siempre fomentar la relación no arbitraria y sustancial de la nueva información que ya sabe, fortaleciendo el aprendizaje y la construcción de redes de conocimiento coherentes y organizadas.

En este sentido “el debate permite que la filosofía, que es abstracta, se aborde de manera más concreta, conectando los conceptos filosóficos con experiencias y argumentos personales, lo que a su vez estimula la motivación del estudiante y el desarrollo del pensamiento crítico y la argumentación” (Ausubel, 1984).

Bajo estos preceptos, la gráfica demuestra un tímido 10% que apenas está de acuerdo con la esencia de la pregunta, mientras otros más empoderados del querer aprender se apersonan de un 80% frente a otro recóndito 10% que refleja su total desacuerdo con aquello de propiciar debates den el aula de clase.

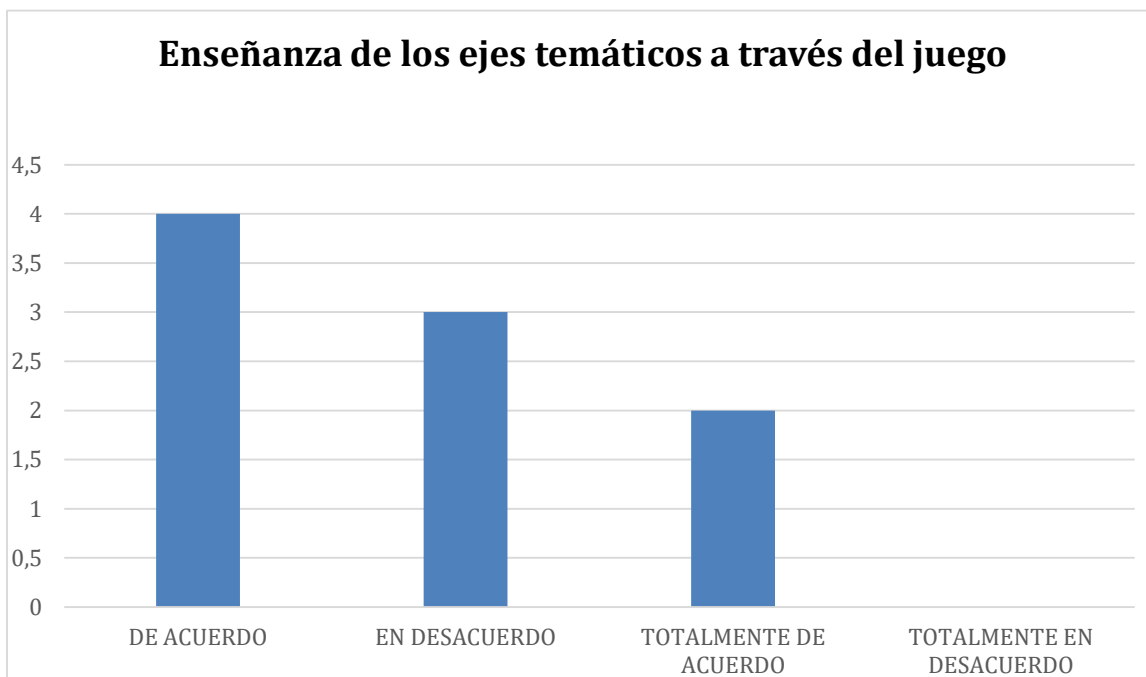
Para Freinet y Makarenko (1897), por ejemplo, hay que entender el debate sobre todo en su vertiente académica como algo más que una mera discusión de contrarios. Una definición

acertada ofrece a su vez una visión más amplia que recoge algunas de las ventajas que puede aportar si se aplica adecuadamente, tal como la entendieron estos autores.

La idea más centrada sobre la importancia de propiciar debates en entornos donde se discuten pensamientos diversos y controversiales, es entender que esta actividad no tiene por qué reducirse al simple combate o “destrucción” del contrincante, traducida en la victoria de uno sobre otro, sino que puede y debe ser, ante todo, constructivo.

Discutir mediante la dialéctica como árbitro conduce a estimular el interés por la argumentación y las ideas del otro, pues de la contundencia de los argumentos enfrentados, puede llegar producir simpatía o distanciamiento radical con aquellos donde no hay empatía, ni humildad para darle la razón al que la tiene.

**6. ¿Está de acuerdo usted con la manera en la que los ejes temáticos de filosofía, son enseñados a través de la mayéutica consignada en el juego la Ruta del Filósofo?**



**Análisis:** Howard Gardner (1987) con su teoría de las inteligencias múltiples propone que la inteligencia no es una sola habilidad, sino un conjunto de tipos distintos. Identificó ocho inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica,



interpersonal, intrapersonal y naturalista. La teoría de Gardner sugiere que cada persona posee diferentes fortalezas y estilos de aprendizaje en estas áreas.

Es sobre esta estructura, donde la pregunta cobra sentido, dado que involucrar en una asignatura como la filosofía, una variedad de ejes temáticos, hace que quien participa de este encuentro de la razón y el conocimiento, puede debatir desde sus propias orillas ideológicas y servir de puente para el aprendizaje propio y el de su auditorio, en clase.

Un 60% se mostró estar de acuerdo con la variedad de tema en el área de filosofía, mientras un 25% asumió la posición contraria, que se reverdece con un 15% que se reafirma totalmente en esa idea de estar de acuerdo.

Advocar la teoría de Gardner es aceptar que hay que desafiar la noción tradicional “de que existe un solo tipo de inteligencia, a veces conocida como “g” de inteligencia general, que solo se centra en las capacidades cognitivas”.

**7. ¿Está usted de acuerdo, en que la filosofía no fuera una nota académica, sino un aprendizaje para la vida?**





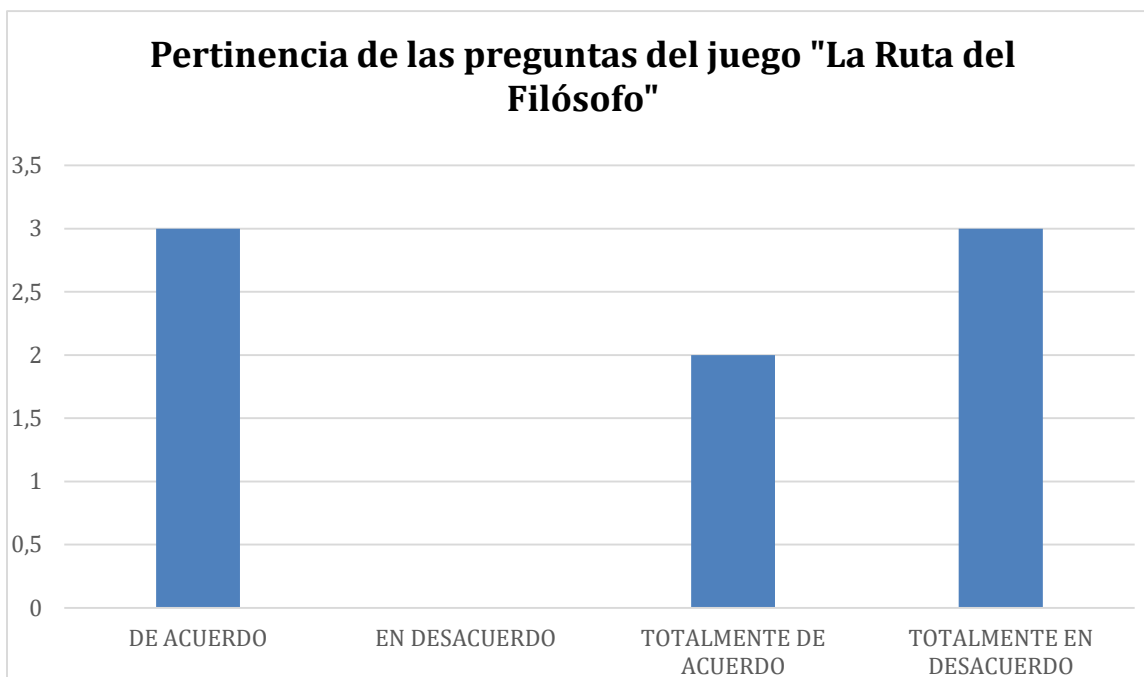
**Análisis:** Medir el conocimiento filosófico como cualidad del aprendizaje y no como una nota académica es crucial porque la filosofía desarrolla habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la argumentación racional y la búsqueda de la verdad, que son vitales para la vida personal y profesional, más allá de memorizar conceptos. Un enfoque cualitativo permite evaluar la capacidad de reflexión, la argumentación coherente y el cuestionamiento de ideas, aspectos que son difíciles de cuantificar con una simple calificación, pero que son esenciales para la formación de individuos autónomos y racionales.

Este irrefutable argumento se ve reflejado en la gráfica que acompaña esta pregunta, dado que un 70% de los entrevistados aceptaron totalmente estar de acuerdo con ella, mientras un 25% solo están de acuerdo, frente a un 5% que se mostraron totalmente en desacuerdo.

Tal resultado es coherente, con lo que se ha venido sosteniendo a lo largo de este ejercicio de consulta, por cuanto siempre se ha notado que hay un grupo muy reducido, por cierto, que no saben cómo mostrar su inconformidad ante la penitencia irredimible de tener que estudiar y presentar resultados satisfactorios. No han podido entender estos últimos que acogerse al estudio de la filosofía es entrar a cultivar el razonamiento, la reflexión sobre dilemas éticos y a vivir de forma más consciente y racional, fortaleciendo la inteligencia emocional y la empatía, que las otras asignaturas del currículo de la media académica, si bien son importantes, no se alcanzan a homologar con este tipo de cualidad, que es imposible medir numéricamente.

De allí que sea tan importante para Jean Piaget (1964) “racionalizar lo que se aprende”, y la filosofía como asignatura lo facilita. Para Piaget la asimilación de saberes convertibles luego en conocimiento, es facilitar que “el individuo incorpore funcionalmente aspectos del medio y actúe sobre él, para transformarlo; en este tipo de encuentros con el saber y luego con el conocimiento, el individuo que aprende, por el contrario, se adecúa a la influencia del medio para lo cual el organismo tiene que transformarse y en eso, la filosofía, es el medio adecuado (Piaget, 1964).

**8. ¿Está de acuerdo usted con el tipo de preguntas formuladas en el juego la Ruta del Filósofo?**



**Análisis:** En la estructura del juego propuesto denominado: “la Ruta del Filósofo”, se buscó deliberadamente preguntas eclécticamente puntuales, que recogieran los ejes temáticos ya vistos en la malla curricular del grado 10º, a fin de que no hubiere excusa para expresar descontento mediante la manida frase: “eso no lo vimos profesor”. A través de estas 100 preguntas, perfectamente articuladas con las reglas del juego, las mismas hacen un recorrido por múltiples ejes temáticos, buscando además del divertimento, el aprendizaje sobre la base de un estímulo competitivo positivo.

Bajo esta precognición, la iniciativa lúdica quedó representada en la gráfica con un disímil 60% repartido entre los que estuvieron simplemente de acuerdo con un 40%, en complemento con los que estuvieron totalmente de acuerdo en un 20%, resultado este enfrentado a un 40% que mostraron su total desacuerdo con el espíritu de esas preguntas.

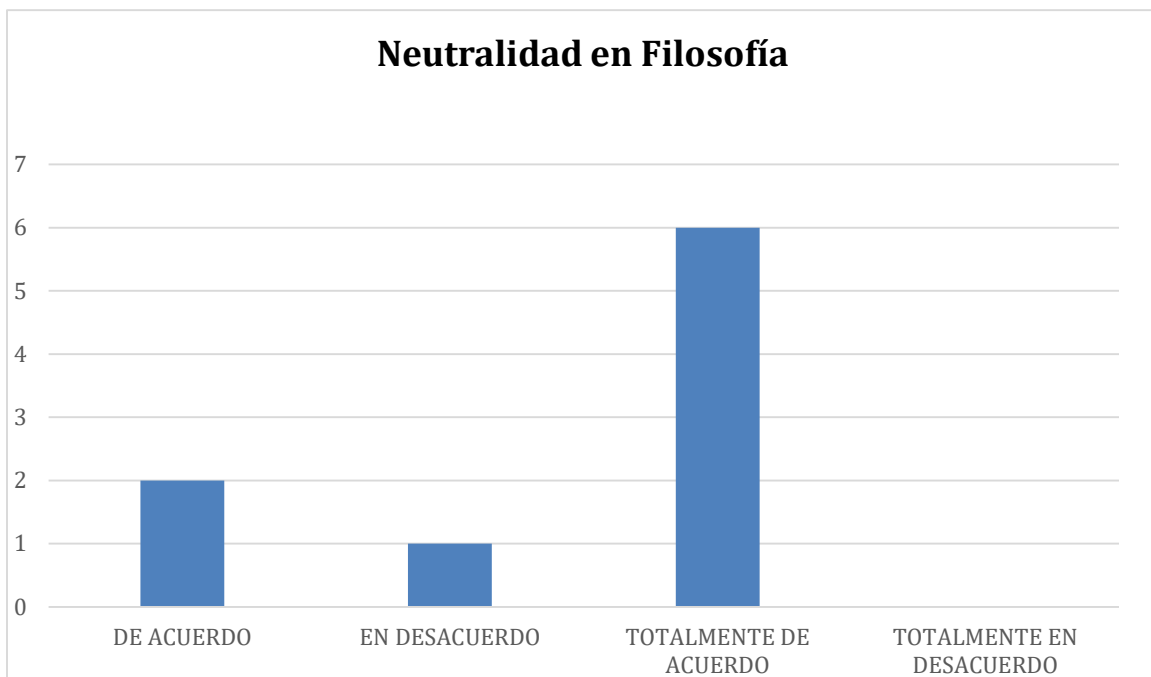
Vuelve y se reitera la coherencia, porque al que no le gusta estudiar o liderar sus beneficios, nunca va a estar de acuerdo que le indaguen por lo que no sabe o por lo que no interesa saber. Sin embargo, de eso se trataba la propuesta, de hacerlos participar bajo la consigna subliminal de la competencia cognoscitiva y de paso, atraerlos hacia un aprendizaje mediante el modelo de la competencia inherente al juego como tal.



Tanto para Vygotski como para Piaget el “arte de jugar” es una herramienta vital, porque el juego conduce a un desarrollo integral del pensamiento humano, al contribuir a un aprendizaje para la vida. Al aprender a través del juego, los que se involucran con él, van a encontrar relaciones y habilidades cognitivas, que ni sabían que poseían. Lo que les va a permitir enfrentar desafíos y a desarrollarse como individuos competentes y seguros.

Es indiscutible que el juego y las acciones que este conlleva, son la base para la educación integral, “ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los beneficios ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar” (Montessori María 1948).

**9. ¿Está usted de acuerdo, con que es contraproducente, hablar de neutralidad en filosofía?**



**Análisis:** La neutralidad desde el concepto de sostener una equidad de criterio entre lo real o irreal o entre lo cierto o lo falaz, solo es posible si se miden sus resultados de acuerdo con el poder y las fortalezas de los argumentos que no se desean intervenir.

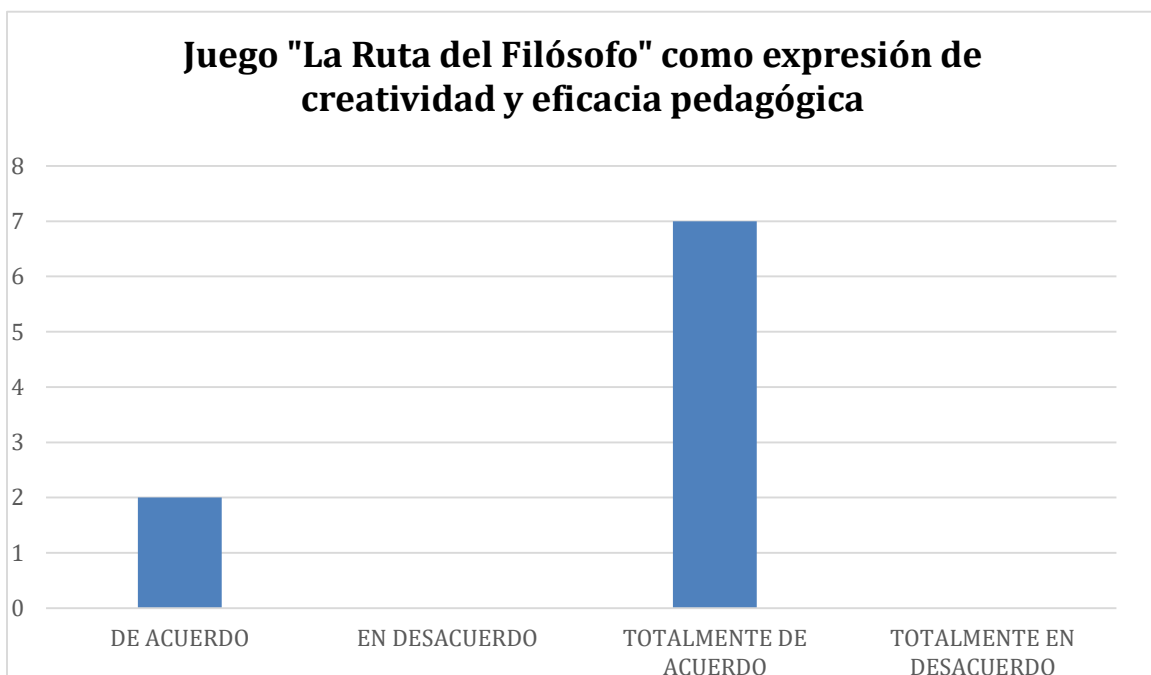


En este sentido, se podría hablar de neutralidad en filosofía, cuando se acepte de entrada lo complejo del tema que se trate y “cuando el debate propuesto no se refiera a una postura absoluta o un estado de pensamiento ajeno a valores, sino más bien a una postura de desapego metodológico, una abstención consciente de tomar partido en un conflicto de valores o ideas, y en algunos casos, la búsqueda de un punto medio o una imparcialidad en el enfoque” (Max Weber).

La pregunta por demás capciosa busca establecer el grado de compromiso del estudiante con la asignatura, lo que se logró graficar mediante un 75% que mostró un acuerdo total relacionado con lo que, para ellos, sí hay neutralidad, en los conceptos filosóficos, en contraste con un 15% que están de acuerdo, pero por el impacto medible de sus respuestas, no muy convencida, mientras un 5% estuvieron de plano en desacuerdo.

Curiosamente la respuesta tímida del 5% estuvo más ajustada al concepto teórico de Weber, que impugna el criterio contrario, ya que él sí admite la neutralidad. Max Weber defendió esta postura, argumentando que aunque es imposible la neutralidad absoluta, los investigadores deben mantener una distancia crítica y abstenerse de juzgar los hechos o las acciones de otros.

**10. ¿Está usted de acuerdo, con que el juego la Ruta del Filósofo, es una expresión de altísima creatividad y eficacia pedagógica?**





**Análisis:** Aunque para la investigación esta contundente respuesta de aceptación casi que unánime al hacer la sumatoria total de un 20% de acuerdo y un 80% en totalmente de acuerdo, resulta sospechosa si se comparan los niveles de respuesta frente a otras preguntas, porque conlleva a pensar que son respuestas complacientes hacia el docente del área, pero que despojadas de la prevención que aquí se consigna, dejan ver que la propuesta consiguió el objetivo de interesar a quienes por apatía, abulia o simple desinterés, la asignatura aún no calaba entre los desatentos o apáticos a ella.

Desde esta perspectiva, resulta evidente que la gamificación adquiere un papel fundamental, pues integra de manera amplia los principios del juego y de la lúdica. Diversos autores coinciden en que esta metodología es esencial para el bienestar físico, emocional e intelectual de quien aprende a través del juego. Su importancia no se limita únicamente a la educación inicial, sino que se extiende a todo el proceso formativo y contribuye incluso al desarrollo de la personalidad durante la adolescencia y la adultez.

Partiendo de este punto de vista teórico, todo lo que de que despierte curiosidad o asombro a través de juegos, a través de uno de ellos, es lo que les va a servir para establecer relaciones con el entorno social y físico, lo cual, como ya se ha dicho reiteradamente, sus beneficios se van a ver reflejados en la obtención habilidades motoras, lingüísticas y cognitivas, fases que la escuela debe capitalizar reforzando el aprendizaje mediante el concurso de herramientas lúdicas como aliadas de un aprendizaje de verdad para la vida.

Fomentar el uso del juego dentro de la práctica docente resulta altamente significativo, pues permite que el profesor desarrolle su labor de manera más relajada y al mismo tiempo orientada al desarrollo intelectual de los estudiantes. La dinámica de aprender jugando también se convierte en un proceso formativo para el propio docente: ambos, maestro y alumno, construyen aprendizajes de manera conjunta. En esta interacción, aprenden a comprenderse, a colaborar, a reconocer dificultades, a influir en las actitudes y, sobre todo, a adoptar la perspectiva del otro para lograr una comprensión más profunda y aprovechar el conocimiento compartido.

## CAPÍTULO V

### Conclusiones

El presente trabajo tuvo serias y positivas repercusiones al interior la población objetivo donde fue implementado. El plantear la investigación desde la lúdica y la gamificación integral, dirigida hacia el propósito de renovar la metodología de la enseñanza de la filosofía, dio sus frutos.

El centrar la investigación sobre el eje temático relacionado con el “Promover el Pensamiento Crítico en el área de Filosofía del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, del Municipio de San Calixto, Norte de Santander, mediante una Estrategia Lúdico- Pedagógica gamificada”; permitió que los lineamientos curriculares del área, se fueran cumpliendo, bajos los parámetros diseñados para hacerlos proactivos cognitivamente hablando, dentro de la comunidad estudiantil del décimo grado de la institución ya referida.

Cada uno de los instrumentos metodológicos empleados en la búsqueda de consolidar la propuesta, tuvo etapas de acierto/error, que fueron siendo superadas paulatinamente a medida que el proceso de implementación de la propuesta avanzaba.

La idea era lograr que la lúdica se perfilara como un instrumento didáctico alternativo, como coadyuvante de la pedagogía del método que se buscaba entronizar. Cada tema visto en clase, partía de la inminente necesidad de hacerlo inteligible, divertido y controversial, buscando, ante todo, que la exposición del docente no fuera monótona y por ende, aburrida.

Para lograr derrumbar esta preocupación, se diseñó el juego “La Ruta del Filósofo”, cuya dinámica de tipo virtual, hizo que las clases exacerbaban en los estudiantes, primero la curiosidad y segundo el asombro, de encontrar en un juego divertido, todo el acervo cognoscitivo que esos mismos estudiantes rechazaron mediante su apatía, cuando inicialmente les fuera expuesto.

Fue así cómo, el docente del área pudo identificar las necesidades formativas de los estudiantes en relación con el uso de metodologías activas de aprendizaje, descubriendo que el problema no era ni la asignatura ni el docente en sí mismo, sino que la abulia y la apatía a la materia era un problema de simple método.



Este maravilloso hallazgo, condujo al docente a estimular su propia imaginación e intuición pedagógica, para entender que tenía que entrar a diseñar un programa de estrategias que incluyeran: talleres, actividades lúdicas y recursos de acompañamiento para facilitar la implementación de metodologías activas en el aula, garantizando la adecuación a los contextos de los estudiantes y con ello, poder implementar a futuro, un plan piloto de metodologías activas, evaluando su efectividad en el rendimiento académico de los estudiantes del grado décimo, con base en esta valiosa experiencia.

El haber podido experimentar en el lugar, la efectividad del juego diseñado, hizo apta la investigación para contrastar sus resultados, con el alcance del objetivo general que la animó y detrás de él, el cumplimiento de todos los objetivos específicos que reforzaron positivamente la búsqueda de resultados tangibles como finalmente se hallaron.

En consecuencia, al evaluar los resultados obtenidos del juego, diseñado y aplicado a los estudiantes de 10° grado, se pudo percibir cómo desaparecía la animadversión del estudiantado contra la materia, soliviando la tensión en el docente que luchaba contra la pereza y la apatía de esos estudiantes, y la ahora benévola aquiescencia de aquellos, al sentirse cómodos y agradados al convertirse en partícipes de un juego que inicialmente no imaginaban tan divertido.

Estos logros en los resultados, fue la mejor experiencia tanto para el docente como para los estudiantes, quienes por fin entendieron las bondades de la gamificación, cuando esta es empleada como un instrumento didáctico, dialéctico y complementario del método pedagógico desplegado por el docente del área.

Dentro de la interpretación de los resultados, tabulados como un todo totalizador de lo desarrollado, se pudo constatar una aprobación del 94% de aprobación del uso de este juego, que vino a resolver de plano los problemas de marginalidad, abulia y antipatía, contra la asignatura que por excelencia, está abierta al debate y al examen del pensamiento crítico, entre quienes participan en clase de ella.



### Recomendaciones

La experiencia desplegada, permite que quienes fueron sus artífices en calidad de investigadores, recomienden:

- Nunca jamás desechar ideas que vayan a estimular las ansias por el conocimiento de los estudiantes.
- No ser nunca un docente dictador, pero tampoco un patrocinador del libertinaje.
- Impulsar desde la clase de filosofía la curiosidad como la hermana siamesa del asombro, único factor que puede desencadenar en el ser humano su vasta capacidad para aprender, más allá de los límites y prejuicios de la sociedad.
- No dejar que las limitaciones personales, tecnológicas o didácticas, sean un freno para el estímulo del ingenio y la creatividad.
- Entender con la literalidad del término, que sí es metodológicamente útil, el aprender jugando, porque es a través del juego, como se fijan conocimientos para la vida.



### Consideraciones éticas

La presente investigación se desarrolló siguiendo lineamientos éticos orientados a garantizar el respeto, la protección y el bienestar de todos los participantes. Al involucrar a estudiantes menores de edad del grado 10° de la Institución Educativa Cayetano Franco Pinzón, ubicada en San Calixto, Norte de Santander, se implementaron todas las acciones necesarias para asegurar su integridad física, emocional y académica.

En primer lugar, se obtuvo la autorización oficial de la institución para realizar encuestas, observaciones de aula y actividades lúdico-pedagógicas dirigidas al fortalecimiento del pensamiento crítico. También se solicitó el consentimiento informado de los docentes y el asentimiento voluntario de los estudiantes, quienes recibieron una explicación clara sobre los objetivos académicos del estudio, su carácter formativo y no sancionatorio, así como la libertad de retirarse en cualquier momento sin repercusiones negativas.

En cumplimiento de la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos personales, toda la información recolectada fue manejada con estricta confidencialidad y empleada únicamente con fines investigativos. No se registraron nombres ni datos sensibles que permitieran identificar a los participantes; por el contrario, los análisis y resultados se presentaron de manera global, garantizando el anonimato de estudiantes y docentes.

Las técnicas utilizadas; encuestas, observación directa y diario de campo, no implicaron riesgos físicos ni psicológicos para los participantes. Las actividades gamificadas se desarrollaron dentro del horario escolar, respetando los ritmos de aprendizaje y la dinámica natural del aula, sin interrumpir procesos académicos centrales. Asimismo, se trabajó para evitar cualquier forma de discriminación, exclusión o estigmatización, promoviendo entornos seguros, respetuosos y participativos.

Finalmente, el estudio se orientó por los principios de beneficencia, no maleficencia, justicia y autonomía, reconociendo que su propósito esencial es contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Filosofía y ofrecer estrategias que favorezcan la formación integral, la motivación y el pensamiento crítico de los estudiantes.



### Referencias

- Akhutina, T. V. y Pilayeva, An, Y.-J., & Bonk, C. J. (2009). *The use of blended web-based learning in K-12 education: Building a technology-supported learning model*. International Journal on E-Learning, 8(4), 439-461. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2009.03.001>
- Anderson, T., & McPherson, M. (2021). *Educational technology in the age of pandemic and beyond: A pedagogical approach to engagement*. Springer.
- Aparicio, M., Oliveira, T., & Costa, C. (2019). Gamification: A key determinant of massive open online course (MOOC) success. Information & Management, 56(1), 39-54. <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.06.003>
- Aymes, G. L. (2012). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e investigación, 37(22), 41-60.
- Banco Mundial. (2021). Brechas de aprendizaje en América Latina y el Caribe: Impactos del COVID-19 en la educación. Banco Mundial. <https://doi.org/10.1596/36346>
- Cáceres Oliveros, K. K., & Reyes Parra, J. S. (2022). *El uso de la gamificación a través de juried con herramientas tic para mejorar la motivación de los estudiantes del grado décimo en el aprendizaje de la química en la Institución Educativa Bicentenario de la Independencia de La República de Colombia* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Campos, A. (2007). Pensamiento crítico: Técnicas para su desarrollo. Bogotá D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio. Recuperado de: <https://books.google>.
- Carvajal, A. y García J. (2004). *¿Cómo perciben los estudiantes universitarios la enseñanza de la Filosofía, según sus experiencias en la Educación Diversificada Costarricense?* Revista Actualidades Investigativas en Educación, 4 (1), 1-20. Recuperado de [http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx\\_magazine/FILOSOFIA.pdf](http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/FILOSOFIA.pdf)
- Coronel-Delgado, A. E., & Trujillo-Cedeño, M. (2021). La Gamificación Como Estrategia Pedagógica Para Dinamizar Procesos de Enseñanza Aprendizaje de la Lectura Crítica en el Grado Cuarto de Primaria.



Cruz Penagos, M. A., Dueñas Toloza, J. A., & Salcedo Sanabria, H. P. (2021). *Fortalecimiento de la habilidad del habla del Inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la IED el Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dewey John (1972) *Mi credo pedagógico. (Obras tempranas). Vol. V.* Carbondale y Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1972.

Escalante Domínguez, L. P., Meneses Castilla, P. A., & Meneses Castilla, M. L. (2023). Implementación de procesos de gamificación en la enseñanza de la lengua castellana aplicados a la comunidad Barí de la Institución Educativa Francisco José de Caldas del municipio de Tibú, Norte de Santander.

Flórez-Pabón, C. E., Cabeza-Herrera, O. J., & Oses-Gil, A. (2023). Interacción y gamificación: enseñanza de la filosofía en la Universidad de Pamplona. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 15*(29).

GARCIA, G. G. G., SALAS, C. C. R., & CHAVEZ, J. C. M. (2021). Fortalecimiento de habilidades blandas por medio de estrategias de gamificación en aprendices del centro de servicios financieros SENA, Bogotá–Colombia. *INVESTICGA: Revista De Investigación En Gestión Administrativa Y Ciencias De La Información, 5*, 23-34.

García Rojas, A. M., Mora Cruz, L. K., & Torres Rico, K. D. (2021). La gamificación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales en quinto grado de primaria de la Institución Educativa Ortún Velasco del municipio de Cácosta, Departamento Norte de Santander.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy.* Palgrave Macmillan.



- Gómez, J. (2011). Perspectivas de la enseñanza de la filosofía en Costa Rica: El caso de la Universidad Nacional. *Revista Praxis*, 67, 121-128 Recuperado de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/praxis/article/view/5052/4834>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. En Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hurtado Gómez, S. G., & Jaimes Suárez, R. J. (2023). La importancia de la gamificación como estrategia didáctica para despertar la motivación en el aprendizaje del inglés.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lipman, M. (1988), "¿Qué puede ser el pensamiento crítico?", en Liderazgo Educativo, vol. 46, núm. 1, págs. 38-43. [Enlaces]
- Lipman, M. (1992), Pensamiento en educación, Cambridge, MA, Cambridge University Press
- Lipman, M. (1995), "Buen pensamiento", en Indagación: Pensamiento Crítico en Disciplinas, vol. 15, págs. 37-41.
- Lipman, M. (2002), Pensamiento en educación (2.<sup>a</sup> edición), Cambridge, MA, Cambridge University Press.
- Mejía, J. H., & Ramírez, L. (2019). *Aplicación de la gamificación en la educación primaria: Efectos en la motivación y el rendimiento académico*. Revista Educación y Tecnología, 34(1), 45-57. <https://doi.org/10.15804/tss.2019.02.04>
- Meléndez, G. y Zabaleta, R. (2017). Diseño de una aplicación móvil basada en juegos para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes con TDAH de primer grado de básica primaria de centros educativos de Colombia. *Portal Educativo de Las Américas*. [Documento en línea]. Disponible: <https://n9.cl/ix8f1>.



- Mera-Paz, J. A. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista científica*, 26, 3-11.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013: Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-344962\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-344962_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2023). Informe sobre el estado de la educación en zonas rurales de Colombia. Bogotá, Colombia: MEN.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2023). Brechas educativas entre zonas urbanas y rurales en Colombia. Bogotá, Colombia: MEN.
- Mollo-Torrico, J. P., Lázaro-Cari, R. R., & Crespo-Albares, R. (2023). Implementación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación Superior: Revisión sistemática. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 16-30.
- Niño Villamizar, M. (2022). Teoría de las seis lecturas de Miguel de Zubiría, aplicada al desarrollo de competencias en producción textual, mediante la gamificación, en estudiantes de básica secundaria y media del Centro Educativo Rural La Carrera, Del Corregimiento De La Carrera, Municipio De Cáchira, Norte De Santander.
- Ojeda, A. D., Solano-Barliza, A. D., Ortega, D. D., & Cañavera, A. M. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación. *Formación universitaria*, 15(6), 83-92.
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices para el uso de la tecnología en la educación de calidad*. WHO Press. Recuperado de <https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128>
- Ortega Duarte, L. V. (2022). Textos continuos y discontinuos para mejorar procesos de comprensión e interpretación empleando wordwall una herramienta tecnológica. Caso: en los



estudiantes de media vocacional de la Corporación Trigal del Norte-Cúcuta Norte de Santander.

Palomino, M. D. C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.

Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2016). *Design thinking research: Building innovation ecosystems*. Springer.

Plazas Rincón, A. F., & Estupiñan Moncada, D. Y. (2022). Las Tic para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de las ciencias naturales por medio de la gamificación en quinto grado de primaria de la institución educativa José María Córdoba del municipio de Durania, departamento Norte de Santander.

Ponce, L., & Mayer-Smith, J. (2020). La gamificación en el aprendizaje de las matemáticas: Un enfoque de estudio para estudiantes en ambientes rurales. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 59-72.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273.

Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.

Ruiz-Corbella, M., & Álvarez-González, B. (2020). *Gamificación y motivación en el aprendizaje: revisión de la literatura y propuesta pedagógica*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

UNESCO. (2018). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>



Vargas Macías, Z., Rodríguez-Hernández, A., & Mendoza-Moreno, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. *Revista Espacios*, 40(12), 12.

Villalta, M., Roig, R., & Bustos, A. (2020). *Gamificación y aprendizaje activo: Estrategias para el desarrollo de competencias en la era digital*. Editorial Académica Española.

Wood, L. C., & Reiners, T. (2015). *Game-based elements to upgrade the educational process: A review of the gamification literature*. Springer.

Wordwall. (11 de 11 de 2024). Obtenido de <https://wordwall.net/es/features>.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

# ANEXOS



Anexo 1.

FORMATO DE LA OBSERVACIÓN DIRECTA POR PARTE DE DOCENTES LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAYETANO FRANCO PINZÓN

Observación de Actividades Gamificadas

Observador: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Actividad Gamificada Observada: \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	5				
	ALTA	MODERADA	REGULAR	BAJA	NULA				
N°	INDICADORES DE OBSERVACIÓN:				1	2	3	4	5
1	Participación Activa de los Estudiantes (p. ej., intervenciones, cumplimiento de roles en el juego)								
2	interacción entre estudiantes (p. ej., colaboración, comunicación, trabajo en equipo)								
3	Nivel de Compromiso con la Actividad (p. ej., interés, disposición)								



**Anexo 2.**

**FORMATO DE DIARIO DE CAMPO PARA DOCENTES**

El diario de campo permitirá a los docentes documentar sus observaciones, problemas, y mejoras percibidas en la estrategia gamificada a lo largo del proyecto.

**Diario de Campo para Docentes**

**Nombre del Docente:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

	1	2	3	4	5				
	ALTA	MODERADA	REGULAR	BAJA	NULA				
N°	REGISTRO DIARIO EN CUANTO A:				1	2	3	4	5
1	Descripción de la Actividad Gamificada Realizada					X			
2	Observaciones sobre el Comportamiento de los Estudiantes				X				
3	Reflexión sobre el Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes:						X		
4	Propuestas de Mejoras o Ajustes para Próximas Sesiones:						X		
5	Dificultades o Desafíos Experimentados:						X		



### Anexo 3. Cronograma.

El cronograma de trabajo contempla una duración total de **16 semanas**, distribuidas de la siguiente manera:

DESCRIPCION DE ACTIVIDADES	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
Diagnóstico traducible en la recopilación de información fehaciente sobre el problema objeto de estudio	■			
Diseñar el enfoque estratégico, sobre materiales gamificados que permitan solucionar el problema detectado en el diagnóstico		■		
Desarrollo de las Actividades de fundamentación diagnóstica, programadas mediante el método seleccionado			■	
Determinación de la población y la muestra			■	
Diseño e implementación del instrumento de recolección de la información			■	■
Análisis de la información			■	■



---

Entrega del informe

---





Anexo 4. Juego “La Ruta del Filósofo”.

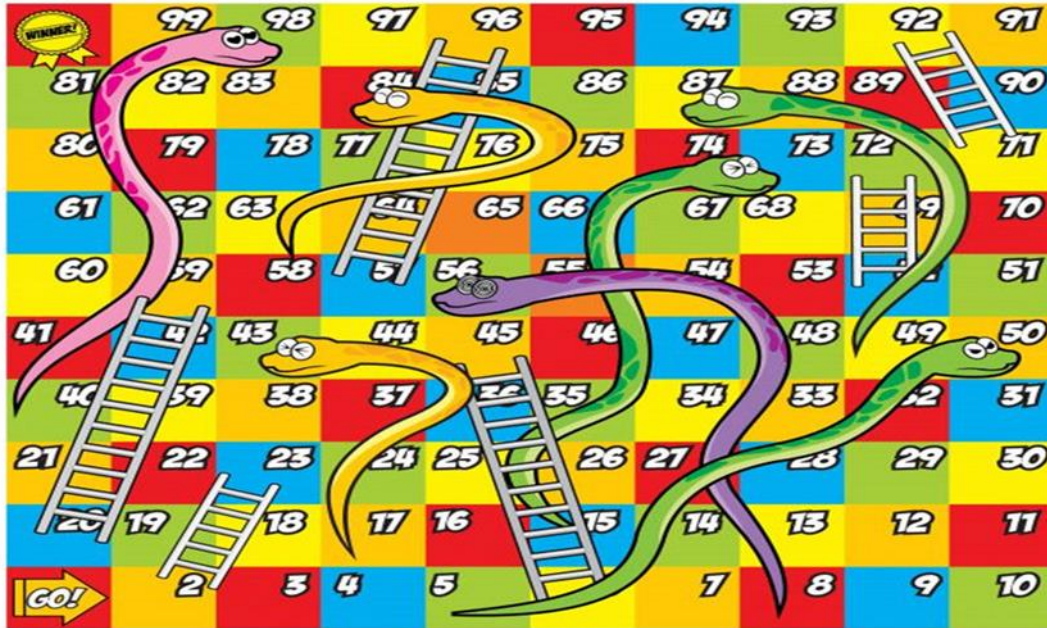



Figura 3. Tabla del juego: “La Ruta del Filósofo”.



**Objetivo:** Avanzar en el tablero respondiendo retos filosóficos y reflexivos, ganando “puntos de sabiduría” hasta llegar al final.



**Reglas del juego:**

1. Todos los equipos colocan su ficha en la casilla 1 (Inicio: Go).
2. En su turno, cada jugador lanza el dado y avanza el número de casillas indicado. 
3. Al caer en una casilla, debe visualizar lo correspondiente según el número: Pregunta de debate, dilema ético, análisis de frase filosófica, reto rápido, casilla especial (Escalera: Subes. Serpiente: Bajas).
4. El jugador/equipo debe responder, argumentar o debatir según la casilla correspondida en máximo 2 minutos.



5. Si la respuesta es aceptada por el grupo y el moderador, gana un punto de sabiduría.
6. Si el jugador no responde o su argumento es débil, no gana punto y queda en la misma casilla.



7. **Escaleras:** Algunas casillas permiten avanzar más rápido (ej. 2, 6, 20, 52, 57, 71).
8. **Serpientes:** Otras casillas hacen retroceder (ej. 43, 50, 56, 74, 84, 87, 98).
9. El juego termina cuando: Un jugador/equipo llega exactamente a la casilla 100 (winner), haciendo más Puntos de Sabiduría o se acabe el tiempo estipulado por el docente.

CASILLA	SITUACIÓN PREGUNTA
1	¿Crees que las redes sociales fortalecen o debilitan el pensamiento crítico?
2	Escalera: Sube hasta 23.
3	Si tu mejor amigo roba comida porque no tiene qué comer, ¿lo denunciarías o lo ayudarías?
4	Sócrates: “Solo sé que nada sé”. ¿Qué significa para ti?
5	Formula una pregunta filosófica sobre la amistad.
6	Escalera: Sube hasta 50
7	¿Crees que la inteligencia artificial podrá reemplazar al ser humano en decisiones éticas?
8	¿Es válido mentir para proteger a alguien?
9	Aristóteles: “El hombre es un animal político”. ¿Qué quiere decir?
10	Expone en 30 segundos un argumento contra la corrupción.
11	¿Es justo que los países ricos controlen los recursos naturales de los países pobres?
12	¿Aceptarías un empleo muy bien pagado que daña al medio ambiente
13	Descartes: “Pienso, luego existo”. ¿Crees que define lo que somos?
14	Crea un dilema ético relacionado con la tecnología.
15	¿La democracia es siempre el mejor sistema político
16	Si encuentras dinero en la calle y nadie te ve, ¿lo quedas o lo devuelves?
17	Nietzsche: “Dios ha muerto”. ¿Qué quiso expresar



18	Menciona tres ejemplos de pensamiento crítico en tu vida diaria ?
19	¿El consumismo nos hace más libres o más esclavos?
20	Escalera: Sube hasta 59
21	¿Es justo que una persona que trabaja menos gane más por herencia?
22	Kant: “Obra de tal modo que tu acción pueda convertirse en ley universal”. ¿Cómo aplicarías esto hoy?
23	Debate en un minuto si es mejor la libertad o la seguridad.
24	¿La educación debe enfocarse más en valores que en contenidos académicos?
25	¿Es válido quitarle la vida a una persona para salvar a muchas?
26	Platón: “La educación es el encendido de una llama, no el llenado de un recipiente”. ¿Cómo lo relacionas con tu experiencia escolar?
27	Relaciona la serie o película que más te guste con un concepto filosófico.
28	¿Es correcto que los influencers tengan más influencia que los docentes
29	¿Está bien romper las reglas si el fin es justo?
30	Dewey: “La educación no es preparación para la vida, es la vida misma”. Resume en una frase qué significa para ti “pensar críticamente”.
31	Di una decisión personal que tomaste aplicando pensamiento crítico.
32	¿El cambio climático es un problema ético o solo científico?
33	¿Es ético usar animales para experimentos médicos
34	Lipman: “Pensar críticamente es pensar por uno mismo”. ¿Cómo lo aplicarías en tu vida diaria?
35	Imagina qué preguntaría Sócrates si viviera en el siglo XXI
36	¿Debe un joven obedecer siempre a la autoridad o cuestionarla
37	Si pudieras evitar un examen mintiendo, ¿lo harías?
38	Hobbes: “El hombre es un lobo para el hombre”. ¿Crees que es cierto en la sociedad actual?
39	Propón una regla ética para mejorar la convivencia escolar
40	¿La igualdad de género es una meta alcanzable o una utopía?
41	¿La guerra puede justificarse alguna vez?
42	Marx: “La historia de la humanidad es la historia de la lucha de clases”. ¿Sigue siendo válido hoy? ¿Estás de acuerdo?
43	Serpiente: Baja hasta 17.
44	Resume en una frase que significa pensar políticamente



45	¿El uso excesivo de redes sociales limita la capacidad de reflexión?
46	Si supieras que tu mejor amigo va a hacer trampa en un examen, ¿qué harías?
47	Platón: “La mayor declaración de amor es la que no se hace; el hombre que siente mucho, habla poco”. ¿Cómo interpretas esto?
48	Formula una pregunta filosófica sobre el medio ambiente
49	¿Es justo que la educación privada tenga más recursos que la pública?
50	Serpiente: Baja hasta 5.
51	¿Mentirías para evitar que un ser querido sufra la verdad?
52	Escalera: Sube hasta 72.
53	Aristóteles: “La amistad es un alma que habita en dos cuerpos”. Interpreta la frase.
54	Expón en un minuto por qué es importante la filosofía en la escuela.
55	¿Los humanos deberían colonizar Marte si no hemos resuelto los problemas en la Tierra?
56	Serpiente: Baja hasta 8.
57	Escalera: Sube hasta 96.
58	Si ves a un compañero robando comida porque tiene hambre, ¿qué harías?
59	Sócrates: “Una vida sin examen no merece ser vivida”. Interpreta la frase.
60	Relaciona una canción que te guste con una idea filosófica.
61	¿Las protestas sociales son la mejor manera de lograr cambios políticos?
62	¿Es correcto manipular información si el fin es “bueno”?
63	Nietzsche: “Quien tiene un porqué para vivir, puede soportar casi cualquier cómo”. Interpreta la frase.
64	Resume en una frase el valor de la libertad.
65	¿Debería prohibirse el uso de celulares en clase?
66	¿Donarías todo tu dinero a la caridad si eso te dejara sin nada?
67	Jean-Paul Sartre: “Estamos condenados a ser libres.” ¿Crees que la libertad es una condena o una oportunidad?
68	Imagina qué preguntaría Sócrates si pudiera entrar a tu clase hoy.
69	¿El internet nos hace más libres o más dependientes?
70	¿Aceptarías usar inteligencia artificial para tomar decisiones sobre la vida de personas?
71	Escalera: Sube hasta 92



72	Epicuro: “El placer es el principio y fin de la vida feliz”. ¿Es totalmente cierta esta frase?
73	Di un dilema ético que encuentres en redes sociales.
74	Serpiente: Baja hasta 15.
75	Albert Camus: “El absurdo nace de la confrontación entre el hombre y el silencio irracional del mundo.” ¿Alguna vez has sentido que la vida carece de sentido? ¿Cómo lo enfrentas?
76	¿Es posible lograr la paz mundial en un sistema basado en el poder económico?
77	¿Es válido castigar a alguien severamente para evitar que muchas personas sufran?
78	Lipman: “El pensamiento crítico protege contra aceptar ciegamente lo que nos dicen los demás”. Interpreta la frase.
79	Debate en 30 segundos: ¿qué es más importante, la justicia o la libertad?
80	Søren Kierkegaard: “La ansiedad es el vértigo de la libertad.” ¿La libertad te da más miedo que seguridad?
81	¿Las religiones deben influir en las decisiones políticas?
82	¿Debemos obedecer siempre la ley, incluso si consideramos que es injusta?
83	Inventa un proverbio filosófico propio y compártelo.
84	Serpiente: Baja hasta 63.
85	Martin Heidegger: “El hombre es un ser-para-la-muerte.” ¿Pensar en la muerte ayuda a vivir mejor la vida?
86	¿Los jóvenes de hoy son más críticos que las generaciones anteriores?
87	Serpiente: Baja hasta 49.
88	Si un profesor se equivoca al calificar y te pone una nota más alta de la que mereces, ¿le dirías la verdad o aprovecharías el error?
89	¿Es justo que los gobiernos controlen lo que vemos en internet?
90	Simone de Beauvoir: “No se nace mujer: se llega a serlo.” ¿Qué significa esta frase en el contexto actual de igualdad de género?
91	En 30 segundos, explica por qué la filosofía es importante en tu vida.
92	¿El avance de la tecnología aumenta o disminuye la desigualdad social?
93	Karl Jaspers: “La existencia solo se revela en situaciones límite.” ¿Qué situaciones límite crees que te han hecho reflexionar más sobre tu vida?
94	Si pudieras borrar de tu memoria un mal recuerdo, ¿lo harías aunque eso cambiara quién eres hoy?
95	Gabriel Marcel: “La vida humana es, en esencia, un misterio que no se resuelve, sino que se vive.” ¿Crees que necesitamos resolver todos los misterios de la vida, o basta con vivirlos?



96	¿La globalización enriquece o empobrece la identidad cultural?
97	Emmanuel Levinas: “La ética es la filosofía primera.” ¿Crees que toda reflexión humana debe comenzar desde lo ético?
98	Serpiente: Baja hasta 40.
99	Piensa en un problema mundial y plantea una pregunta filosófica sobre él.
100	Ganador, Winner.

**Anexo 5.**

**FORMATO EN ESCALA DE LIKERT**

**PARA REGISTRAR EL IMPACTO DEL JUEGO APLICADO**

1	2	3	4						
DE ACUERDO	EN DESACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO						
<b>No.</b>	<b>PREGUNTAS DE REFERENCIA</b>								
<b>1</b>	¿Está usted de acuerdo, con delegar en el juego, la responsabilidad académica del docente para enseñar su materia?					<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	¿Está usted de acuerdo, con que la apatía que suscita la enseñanza/ aprendizaje de la filosofía, se debe al profesor?								
<b>3</b>	¿Está usted de acuerdo, con que la entronización del juego la Ruta del Filósofo, fue la mejor idea para aprender filosofía?								
<b>4</b>	¿Está usted de acuerdo, con que la filosofía, tal como hoy se la explican en clase, no es una materia para aprender de memoria?								
<b>5</b>	¿Está usted de acuerdo, con el que además del uso de juegos y actividades lúdicas, su docente de filosofía propicie debates que le permitan libremente exponer sus ideas?								
<b>6</b>	¿Está de acuerdo usted con la manera en la que los ejes temáticos de filosofía, son enseñados a través de la mayéutica consignada en el juego la Ruta del Filósofo?								
<b>7</b>	¿Está usted de acuerdo, en que la filosofía no fuera una nota académica, sino un aprendizaje para la vida?								
<b>8</b>	¿Está de acuerdo usted con el tipo de preguntas formuladas en el juego la Ruta del Filósofo?								
<b>9</b>	¿Está usted de acuerdo, con que es contraproducente, hablar de neutralidad en filosofía?								
<b>10</b>	¿Está usted de acuerdo, con que el juego la Ruta del Filósofo, es una expresión de altísima creatividad y eficacia pedagógica?								



Anexo 6. Evidencias de la aplicación de la estrategia metodológica.





# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

