

**Estrategias de gamificación con TIC para reactivar el interés por la filosofía en estudiantes  
de décimo y undécimo grado en el año 2024**

Diego Fernando Bermúdez Bustos

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

El presente proyecto busca reactivar el interés por la filosofía en los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros durante el segundo semestre del año 2024. La problemática surge a partir de la observación de un bajo nivel de motivación hacia la asignatura, lo que afecta su comprensión y su conexión con los contenidos filosóficos. Como estrategia de solución, se propone la implementación de procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la gamificación, apoyados en herramientas TIC. El proyecto tiene como objetivo general diseñar e implementar estrategias gamificadas que, mediante el uso de herramientas tecnológicas, promuevan el interés por la filosofía y el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación media. Este enfoque combina elementos lúdicos y tecnológicos para promover una experiencia educativa más dinámica y significativa, capaz de captar el interés de los estudiantes y mejorar su participación activa. A través de actividades diseñadas con plataformas interactivas, creación de contenido, sustentaciones, se pretende fomentar la construcción de aprendizajes significativos y desarrollar competencias críticas y reflexivas propias de la filosofía. La metodología adoptada es de enfoque cualitativo, bajo un diseño de investigación-acción participativa que contempla las fases de diagnóstico, intervención y evaluación. Se espera que, además de aumentar la motivación y la apropiación de los contenidos filosóficos, los estudiantes descubran el valor práctico de la filosofía como una herramienta para la toma de decisiones reflexivas y razonadas en su vida cotidiana. Al aprovechar su curiosidad y conectar los conceptos filosóficos con sus experiencias personales, este proyecto busca formar jóvenes con pensamiento crítico, capaces de aplicar la filosofía como guía en su proceso de vida.

***Palabras clave:*** Filosofía, tics, gamificación, enseñanza, aprendizaje, tecnología.

### **Abstract**

The present project seeks to reactivate the interest in philosophy in students in the tenth and eleventh grades of the Pablo Emilio Riveros Educational Institution during the second semester of 2024. The problem arises from the observation of a low level of motivation towards the subject, which affects its understanding and its connection with philosophical content. As a solution strategy, the implementation of teaching-learning processes based on gamification, supported by ICT tools, is proposed. The project's general objective is to design and implement gamified strategies that, through the use of technological tools, promote interest in philosophy and meaningful learning in secondary school students. This approach combines playful and technological elements to promote a more dynamic and meaningful educational experience, capable of capturing the interest of students and improving their active participation. Through activities designed with interactive platforms, content creation, and support, it is intended to promote the construction of meaningful learning and develop critical and reflective skills specific to philosophy. The methodology adopted is a qualitative approach, under a participatory action-research design that includes the phases of diagnosis, intervention and evaluation. It is expected that, in addition to increasing motivation and appropriation of philosophical content, students will discover the practical value of philosophy as a tool for making thoughtful and reasoned decisions in their daily lives. By taking advantage of their curiosity and connecting philosophical concepts with their personal experiences, this project seeks to train young people with critical thinking, capable of applying philosophy as a guide in their life process.

***Keywords:*** *Philosophy, ICT, gamification, teaching, learning, technology.*

## Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	10
Objetivos .....	11
Objetivos General.....	11
Objetivos Específicos .....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico .....	21
Implementación.....	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Practica Pedagógica</i> .....	40
--	----

## Introducción

A medida que avanza en el siglo XXI marcado por la globalización y la innovación tecnológica, hablar e implementar educación se hace cada vez más complejo, desde el curso investigación pedagógica propuesto por la UNAD, se pretende dar soluciones a través de la investigación a problemas educativos, para este caso se presenta el déficit de los estudiantes de grados decimo y once de filosofía en la institución educativa pablo Emilio Riveros de acacias-meta. Para enfrentar el desafío investigativo se debe entender el contexto social económico y familiar en los cuales están inmersos los estudiantes, definimos la ciudad de Acacias como multicultural, debido a su cercanía con la capital Bogotá, además por su riqueza petrolera haciéndola una ciudad prospera, la mentalidad de los estudiantes está en pertenecer a la industria petrolera o emprender sus propios negocios, naciendo así un aislamiento con las ciencias humanas como la filosofía, sumado a ello las edades oscilan entre los 14 y 18 años de edad. edades donde la curiosidad están al desafío del mejor postor. Por otro lado, las redes sociales y la tecnología de la web tienen información a un clic sobre todos los temas, por lo cual es muy complicado seguir llevando una educación tradicional, basada en los relatos tradicionales.

De la descripción anterior Surge la necesidad de implementar una propuesta que entienda, acoja y de soluciones a la problemática de educación en filosofía en la institución pablo Emilio Riveros, naciendo la propuesta gamificación en Filosofía apoyado de tic. Esta propuesta tiene como objetivo implementar las tecnologías en procesos de enseñanza aprendizaje que en ruten la curiosidad de los estudiantes hacia la filosofía, aprovechando las herramientas tecnológicas y la curiosidad de los estudiantes, innovando la forma de enseñar filosofía a las necesidades del mundo tecnológico.

La propuesta investigativa nace por la necesidad de adaptar la filosofía a las nuevas tecnologías, de esta manera cautivar la atención de los estudiantes de los grados décimo y once del colegio Pablo Emilio Riveros, La filosofía, a pesar de su relevancia en el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión del mundo, a menudo enfrenta problemas de desinterés entre los estudiantes. Este fenómeno puede ser atribuido a la percepción de la filosofía como una materia teórica y distante de la realidad cotidiana. Como indica Steven Pinker, "La filosofía a menudo se percibe como un campo separado de la realidad práctica, lo que puede desmotivar a los estudiantes que buscan aplicaciones más tangibles" (*Pinker, 2020*). Con la propuesta se busca cautivar la curiosidad y apego de los estudiantes por las tecnologías, ya que las TICS proporcionan herramientas valiosas para la gamificación en la filosofía. Plataformas digitales pueden ofrecer simulaciones interactivas de dilemas éticos, juegos de rol en línea que exploran teorías filosóficas o aplicaciones móviles que integran cuestionarios y desafíos. Por ejemplo, el uso de entornos virtuales como Second Life puede permitir a los estudiantes experimentar y debatir situaciones filosóficas en un contexto inmersivo (*Gros, 2007*).

Proponer estrategias de enseñanza-aprendizaje, en educación filosófica es un reto, como futuro docente, propongo la filosofía desde la didáctica y la gamificación, mediante la estrategia de enseñanza-aprendizaje:

- Crear
- Presentar
- Sustentar
- Reflexionar

Desde La Gamificación: Crear: desde conocimientos previos a través de juegos en la web 2.0 reforzar la teoría,

Desde La Estrategia Enseñanza: Presentar: en un mundo globalizado es pertinente utilizar las herramientas tecnológicas para promover el conocimiento, por ello la estrategia a presentar propone a los estudiantes de manera grupal crear recursos audiovisuales desde las Web2.0, partiendo de conocimientos adquiridos desde la estrategia crear, promoviendo reflexión crítica capaz de ser expuesta desde los estudiantes.

Estrategia De Enseñanza: Practica Investigativa: Sustentar y reflexionar: a través de esta estrategia los estudiantes serán capaces se formar preguntas y dar respuestas por sí mismos, pasando al nivel de interesarse por proyectos de investigación sobre temas filosóficos que permitan transformar sociedad. El docente debe ser un guía capaz de crear y fortalecer semilleros de investigación

Podemos concluir que La gamificación, apoyada por las TIC, presenta una oportunidad prometedora para revitalizar el interés en la filosofía, una disciplina que a menudo enfrenta desafíos de desinterés estudiantil. Al transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica e interactiva, estas estrategias pueden hacer que los conceptos filosóficos sean más accesibles y relevantes para los estudiantes. La clave del éxito radica en diseñar actividades que no solo sean atractivas, sino que también respeten la profundidad y la seriedad de la filosofía. Al hacerlo, la gamificación puede no solo captar la atención de los estudiantes, sino también fomentar una comprensión más profunda y significativa de esta disciplina esencial.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El grupo de estudio es compuesto por estudiantes de grados decimo y undécimo en edades entre los 14 y 18 años del colegio pablo Emilio Riveros, divididos en; tres grupos de decimo y tres grupos de once con un promedio de 33 alumnos por grupo, nos encontramos en contexto de estrato socioeconómico 1, 2. En un ámbito sociocultural amplio debido a que el municipio de Acacias goza de una constante migración por su apetecido trabajo en la industria petrolera. Las condiciones familiares son estables. Con las siguientes condiciones surge la necesidad de implementar proyectos que enriquezcan las necesidades de los estudiantes desde la Filosofía.

Además, en un contexto de industrialización acompañado por la revolución tecnológica del siglo XXI, hace que la Filosofía y su forma proceso de enseñanza -aprendizaje se quede totalmente desactualizado siendo de poco interés para los estudiantes. Naciendo la necesidad de implementar la Filosofía a las necesidades socioculturales y económicas de los estudiantes de la institución Pablo Emilio Riveros para llevarlos con bases de razonamiento hacia el mundo real.

### **Pregunta de Investigación**

¿De qué manera pueden los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la gamificación, apoyados en herramientas TIC, reactivar el interés por la filosofía en los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros durante el segundo semestre del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivos General**

Reactivar el interés por la filosofía de los estudiantes de los grados decimo y once de la institución educativa pablo Emilio Riveros en el segundo semestre del año 2024, utilizando procesos de enseñanza aprendizaje basados en la gamificación apoyados de herramientas TICS.

### **Objetivos Específicos**

Diseñar procesos de enseñanza-aprendizaje desde la gamificación en educación a través de tics que reactiven el interés de los estudiantes por la filosofía.

Incentivar el uso de la filosofía en la toma de decisiones desde la razón aprovechando la curiosidad de los jóvenes en la vida.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La filosofía es la ciencia que enseña al hombre a actuar desde la razón, permitiendo perspectivas de vida razonables para la sociedad. En el mundo moderno marcado por la información tecnológica y la agilización de procesos para el mundo globalizado se ha venido perdiendo el interés por el saber filosófico, surgiendo desde la investigación educativa una propuesta educativa que permita gestar métodos de enseñanza aprendizaje articulando la gamificación y las TICs.

De acuerdo con las calificaciones en filosofía de los estudiantes de decimo y once del colegio pablo Emilio Riveros se deduce el desinterés de los estudiantes por esta ciencia, se observa desde el contexto socioeconómico la falta de formación desde la razón para tomar conciencia ciudadana. Según Lipman investiga cómo el pensamiento crítico y la filosofía pueden ser promovidos dentro del sistema educativo. A pesar de los argumentos a favor de la filosofía en la educación, Lipman discute cómo la falta de formación en pensamiento crítico y la orientación hacia resultados prácticos han llevado al desinterés en la filosofía entre los estudiantes. Su trabajo ofrece una visión de cómo la filosofía puede ser revalorizada en la educación. Lipman, M. (2003). *Thinking in Education*. Cambridge University Press.

La investigación desde la práctica lleva a la solución de una problemática en la educación filosófica, basada en la inmersión como docentes en la institución educativa pablo Emilio Riveros de Acacías Meta, donde se evidencia problemas de desinterés de la Filosofía, estando en la capacidad de proponer solución a ¿cómo reactivar el interés por la filosofía de los estudiantes de los grados decimo y once de la institución educativa pablo Emilio Riveros en el segundo semestre del año 2024, utilizando procesos de enseñanza aprendizaje basados en la gamificación apoyados de herramientas TIC?. En relación con la investigación sobre la propia

práctica como escenario de cambio escolar, Pérez Abril, M. (2003) menciona en este tipo de investigación como docentes o directivos docentes que toman como objeto de estudio su propia realidad escolar o un aspecto de la misma. Generalmente, este tipo de investigaciones pretende transformar dicha realidad, y los sujetos implicados se mueven por un sistema de intereses ideológicos, académicos y prácticos particulares; a su vez, la acción investigativa está determinada de manera fuerte por variables sociales y políticas de contexto.

La propuesta investigativa no solo propone cambios desde la práctica, además de carácter político porque se pretende fundamentar desde la Filosofía una postura de pensar desde la razón en los estudiantes, la cual permita transformar además de sus notas su entorno sociopolítico. Pérez Abril, M. (2003) señala la capacidad de los sujetos implicados, con la complejidad de sus determinaciones, como la base para la interpretación de la realidad, la construcción del sentido y la elaboración de soluciones.

Las TIC han alterado fundamentalmente el panorama educativo, modificando los métodos de enseñanza tradicionales y posibilitando nuevas formas de aprendizaje. Torres (2017) destaca que el papel de las TIC en la educación abarca una gama de aplicaciones y limitaciones, lo que sugiere la necesidad de una evaluación crítica de su impacto en las prácticas pedagógicas. Este sentimiento es compartido por Mangisch y Spinelli (2020), quienes destacan que la incorporación de dispositivos móviles como herramientas educativas ha influido significativamente en las estrategias de enseñanza, reconfigurando así la experiencia educativa.

Para llevar a cabo el proyecto investigativo es necesario tener en cuenta virtudes de los estudiantes, en este caso la gamificación destaca su capacidad para mejorar las oportunidades de desarrollo de habilidades de compromiso en los estudiantes. Según Andreu (2020), la implementación de prácticas gamificada en la educación superior no solo aumenta la motivación,

sino que también provoca un interés más profundo en los contenidos académicos. Este aumento en la motivación se traduce en un compromiso más activo por parte de los alumnos, lo que es fundamental para el aprendizaje efectivo. Además, la gamificación se ha identificado como una alternativa para fomentar una actitud más positiva entre los alumnos y crear un ambiente de aula más agradable. Hernández et al. (2016).

En conclusión, toda propuesta investigativa propone dar un cambio a una problemática, Pérez Abril, M. (2003) señala como este tipo de investigaciones pretende transformar dicha realidad, y los sujetos implicados se mueven por un sistema de intereses ideológicos, académicos y prácticos particulares; a su vez, la acción investigativa está determinada de manera fuerte por variables sociales y políticas de contexto. la propuesta ¿cómo reactivar el interés por la filosofía de los estudiantes de los grados decimo y once de la institución educativa pablo Emilio Riveros en el segundo semestre del año 2024, utilizando procesos de enseñanza aprendizaje basados en la gamificación apoyados de herramientas TIC?, además de buscar mejorar las calificaciones de los estudiantes, pretende dejar un mensaje desde el saber filosófico que permita tomar decisiones que mejoren su vida personal y por ende su entorno social, llevando un mensaje a una sociedad devastada por el afán del mundo, que ha dejado de lado los valores éticos, morales y sobretodo sin llenar el alma para estar en paz consigo mismo. Montoya (2022) amplía esta idea al analizar el cambio en la visión del mundo de una "visión de túnel" estrecha a una "perspectiva periférica" más amplia. Esta transformación se ilustra a través de la lente de "La imaginación moral" de John Paul Lederach, que invita a los lectores a reconsiderar el papel del alma en la construcción de la paz y los marcos morales. Las implicaciones de este cambio son importantes para las discusiones filosóficas sobre la naturaleza individual y colectiva del alma.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Para llevar a cabo el proyecto de investigación educativa, es fundamental gestionar adecuadamente un planteamiento didáctico. Esto nos permitirá diseñar las intenciones académicas a partir de procesos de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que nos alineamos con los lineamientos administrativos para las actividades a realizar con los estudiantes. Es crucial determinar un enfoque que responda a la pregunta: ¿cómo reactivar el interés por la filosofía en los estudiantes de grados décimo y once de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros durante el segundo semestre del año 2024, utilizando procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la gamificación y apoyados por herramientas TIC? Fundamentar esta propuesta desde la inmersión implica desarrollar los derechos básicos en educación, lo que permitirá no solo adquirir habilidades técnicas, sino también fomentar valores que faciliten la convivencia en sociedad, tal como lo señala el Ministerio de Educación Nacional.

Las nuevas expectativas sociales exigían que el sistema educativo fuera más allá de garantizar escolaridad universal, y ofreciera a todos los estudiantes, independientemente de su procedencia, oportunidades para desarrollar las habilidades y valores necesarios para vivir, convivir, ser productivo y seguir aprendiendo a lo largo de la vida. No se trata solamente de lograr la universalización de la educación obligatoria, es necesario garantizar resultados en los estudiantes. (ministerio de educación nacional,2006).

La propuesta investigativa busca mejorar los estándares de competencias en el área de filosofía de la institución educativa pablo Emilio Riveros de acacias- meta, siguiendo la malla curricular propuesta, con una relevancia de articular nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje desde la gamificación basada en tic. Respondiendo a las necesidades de la comunidad local desarrollando pensamiento lógico desde la filosofía, formando estudiantes con la capacidad de

responder a su entorno desde la razón. Esto nos permitiría evaluar además de las notas para la aprobación de la materia las caracterizaciones del comportamiento de los estudiantes frente a los problemas reales de la sociedad. Un estándar es un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto cumplen con unas expectativas comunes de calidad. (ministerio de educación nacional,2006).

La formación basada en competencias se ha convertido en un enfoque fundamental dentro del sistema educativo colombiano, alineándose con las necesidades del entorno laboral y social. Este modelo educativo busca preparar a los estudiantes no solo con conocimientos teóricos, sino también con habilidades prácticas y actitudes que les permitan desenvolverse eficazmente en la vida real. Tal como lo indica Medina, E. y Tobón, S. (2010) hay varias maneras de clasificar las competencias y una de las clasificaciones más extendidas consiste en dividir las competencias en básicas, genéricas y específicas. Las competencias básicas son fundamentales para la vida; las genéricas, son comunes a diversas ocupaciones y profesiones; y las específicas, son propias de una determinada ocupación o profesión. Se puede determinar la educación basada en competencias promueve una educación integral, donde el estudiante es visto como un actor activo en su proceso de aprendizaje. Esto fomenta la autonomía y el pensamiento crítico, habilidades esenciales en un mundo en constante cambio. En Colombia, iniciativas como el Programa Nacional de Formación en Competencias (PNFC) buscan articular la educación técnica y tecnológica con las necesidades del desarrollo regional.

En el contexto educativo actual, la formación basada en competencias se presenta como un enfoque que busca mejorar la calidad de la educación mediante la integración de conocimientos, habilidades y actitudes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, como menciona Tobón (2010), este modelo no debe considerarse una solución mágica a todos

los problemas del sistema educativo. Desde la perspectiva de un maestro reflexivo, es esencial analizar cómo las competencias basadas en estándares pueden contribuir al desarrollo integral del estudiante, a la vez que se reconoce la complejidad y los desafíos que enfrenta la educación en la actualidad. En el contexto educativo actual, la formación basada en competencias se presenta como un enfoque que busca mejorar la calidad de la educación mediante la integración de conocimientos, habilidades y actitudes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, como menciona Tobón (2010), este modelo no debe considerarse una solución mágica a todos los problemas del sistema educativo. Desde la perspectiva de un maestro reflexivo, es esencial analizar cómo las competencias basadas en estándares pueden contribuir al desarrollo integral del estudiante, a la vez que se reconoce la complejidad y los desafíos que enfrenta la educación en la actualidad.

La gamificación se refiere al uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011). En la enseñanza de la filosofía, la gamificación puede transformarse en una estrategia poderosa que facilite la comprensión de conceptos complejos mediante actividades interactivas y lúdicas. Por ejemplo, se pueden diseñar debates en formato de competencia, donde los estudiantes asuman roles de filósofos históricos y defiendan sus ideas en un contexto de juego, lo que les permite no solo aprender sobre filosofía, sino también desarrollar habilidades argumentativas y críticas.

#### Saber, Saber Hacer y Saber Ser

La propuesta pedagógica debe integrar el saber (contenido filosófico), el saber hacer (habilidades prácticas) y el saber ser (valores y actitudes).

Saber: La gamificación permite que los estudiantes se enfrenten a textos filosóficos y teorías a través de dinámicas de juego, facilitando su comprensión. Por ejemplo, plataformas

como Kahoot o Socrative pueden ser utilizadas para realizar quizzes sobre filósofos y conceptos clave, haciendo del aprendizaje un proceso activo y participativo.

Saber Hacer: A través de la creación de proyectos colaborativos, como la elaboración de podcasts o videos donde los estudiantes expliquen conceptos filosóficos, se fomenta el desarrollo de competencias comunicativas y tecnológicas. Esto no solo enriquece su aprendizaje, sino que también les enseña a trabajar en equipo y a valorar diferentes perspectivas.

Reactivar el interés por la filosofía en los grados décimo y once de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros mediante la gamificación y herramientas TIC representa una oportunidad para transformar la enseñanza de esta disciplina. Integrar el saber, saber hacer y saber ser en la propuesta pedagógica no solo enriquecerá el aprendizaje de los estudiantes, sino que también fomentará su desarrollo integral como ciudadanos críticos y éticos. La filosofía, al ser presentada de manera dinámica y relevante, puede captar la atención de los jóvenes y motivarlos a explorar las preguntas fundamentales que enfrenta la humanidad.

En conclusión, según Tobón (2010) plantea La valoración de las competencias, desde tres procesos interdependientes: autovaloración, covaloración y heteroevaluación, elementos todos que permiten una visión más holística y articulada de la educación basada en competencias. Al aplicar este enfoque en el proyecto investigativo mencionado, se facilita que los estudiantes realicen una autoevaluación de su ser, tanto en su vida social como en su interior. La covaloración permite identificar las debilidades y fortalezas de sus compañeros, fomentando la reflexión y el cambio de perspectivas en grupo. Esto, a su vez, conduce a una heteroevaluación que puede transformar el contexto social y contribuir a la mejora de las calificaciones en la asignatura de filosofía, que es el objetivo principal del proyecto.

## **Planeación Didáctica**

### **Actividades**

#### **Explorar**

Los estudiantes explorarán y aplicarán conceptos filosóficos a través de juegos interactivos en la web 2.0, desarrollando habilidades críticas, creativas y responsables.

Esta competencia busca no solo explorar la filosofía a través de la web 2.0, sino también fomentar habilidades esenciales para el aprendizaje y la convivencia. Al final, los estudiantes no solo aprenderán filosofía, sino que también desarrollarán competencias críticas para el mundo actual.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:

Filósofos en Acción: Explorando la Web 2.0 Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas a través de la exploración de dilemas éticos y morales.

Aplicar el conocimiento filosófico en situaciones concretas, entendiendo su relevancia en el contexto actual.

Promover la responsabilidad en el uso de plataformas digitales para el aprendizaje y la interacción.

#### **Diseñar**

Utilizar herramientas tecnológicas para crear y editar videos. Que permitan expresar ideas y reflexiones sobre conceptos filosóficos de manera clara y creativa.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:

La propuesta pedagógica presentada busca integrar el uso de las TIC en el aprendizaje de reflexiones filosóficas, fomentando no solo el conocimiento de conceptos filosóficos, sino también el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes. A través de la

creación de videos, los alumnos tienen la oportunidad de explorar temas relevantes y conectarlos con su vida cotidiana, lo que les permite desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo.

Presentar, Sustentar

Desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad a través del análisis y la reflexión filosófica utilizando herramientas digitales.

Producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación:

Esta actividad no solo ayudará a los estudiantes a aprender sobre filosofía, sino que también les dará la oportunidad de usar herramientas digitales creativas para expresar sus ideas.

### **Enfoque Didáctico**

En el contexto de la enseñanza de la filosofía en la educación superior, la implementación de secuencias didácticas con un enfoque constructivista y mediado por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cobra especial relevancia. Las secuencias didácticas no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también fomentan competencias esenciales como el pensamiento crítico, la creatividad y la reflexión filosófica, lo cual es crucial para formar pensadores autónomos en una sociedad globalizada. Esta tarea busca profundizar en los fundamentos didácticos que subyacen a la planificación y ejecución de una secuencia didáctica.

La base teórica de esta secuencia didáctica se encuentra en el constructivismo, una corriente pedagógica que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo donde el estudiante construye sus propios conocimientos a partir de la interacción con el entorno. Jean Piaget y Lev Vygotsky son referentes fundamentales en este enfoque. Piaget subrayaba que el aprendizaje ocurre a través de la exploración activa y la experiencia directa, mientras que Vygotsky destacaba el papel de la interacción social y la mediación cognitiva para el desarrollo del conocimiento. En el contexto de la filosofía, estos principios son altamente aplicables, ya que la naturaleza reflexiva y crítica de la disciplina requiere un enfoque.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es otra estrategia clave utilizada en la secuencia didáctica. Este enfoque fomenta el desarrollo de competencias mediante la creación de proyectos significativos que conectan el conocimiento teórico con situaciones prácticas. En el caso de la filosofía, los estudiantes pueden desarrollar proyectos que exploran dilemas éticos, problemas filosóficos actuales o la aplicación de teorías clásicas a contextos contemporáneos. Este enfoque, además de fomentar el pensamiento crítico, permite a los estudiantes relacionar los

conceptos filosóficos con su realidad, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo (Ausubel, 1968)

La integración de la web 2.0 en esta secuencia didáctica también resulta fundamental, ya que no solo responde al interés de los estudiantes en las tecnologías, sino que facilita la creación de contenidos digitales como vídeos y blogs. Estas herramientas permiten a los estudiantes expresar sus ideas filosóficas de manera creativa y colaborativa, lo que fomenta el aprendizaje activo. Además, el uso de tecnologías promueve el desarrollo de habilidades esenciales en la era digital, como la comunicación efectiva y la alfabetización digital, que son indispensables para los profesionales en un mundo globalizado. En el contexto colombiano, la implementación de secuencias didácticas que integran enfoques internacionales como el constructivismo y el ABP, junto con los lineamientos nacionales, busca garantizar una educación de calidad que sea inclusiva y pertinente al contexto socio histórico del país. La adaptación de la enseñanza filosófica a la realidad colombiana permite que los estudiantes comprendan los problemas filosóficos a la luz de su entorno, fomentando una reflexión crítica sobre sus pensamientos.

La planificación y ejecución de secuencias didácticas en el ámbito de la enseñanza de la filosofía permite no solo el aprendizaje de contenidos académicos, sino también el desarrollo de competencias que son fundamentales en la formación de estudiantes como pensadores autónomos y críticos. Al integrar el constructivismo, el ABP y las TIC, estas secuencias permiten una enseñanza más dinámica y conectada con la realidad de los estudiantes. El uso de la web 2.0 no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la creatividad, la colaboración y el pensamiento reflexivo, logrando una educación más inclusiva y significativa, especialmente en un contexto como el colombiano.

En este sentido, la enseñanza de la filosofía se transforma en un espacio dinámico y participativo, donde el aprendizaje se conecta directamente con la realidad social, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos críticos en un mundo complejo y cambiante.

## **Implementación**

### **Implementación sección 1**

#### Explorar

Filósofos en Acción: Explorando la Web 2.0: Llevar a cabo un proyecto educativo es un reto que se debe asumir con responsabilidad, ya que es el momento de formación de los adultos del futuro. en este caso se ha propuesto poner en marcha la propuesta ¿cómo reactivar el interés por la filosofía de los estudiantes de los grados decimo y once de la institución educativa pablo Emilio Riveros en el segundo semestre del año 2024, utilizando procesos de enseñanza aprendizaje basados en la gamificación apoyados de herramientas TIC? La cual se desarrolla en tres fases, en este caso describiremos como se implementa la primera fase, en el primer momento se trabajó la sesión explorar: Filósofos en Acción: Explorando la Web 2.0. fundamentada en la competencia en la cual los estudiantes explorarán y aplicarán conceptos filosóficos a través de juegos interactivos en la web 2.0, desarrollando habilidades críticas, creativas y responsables. La actividad propone además disminuir la decadencia académica en la asignatura de la filosofía, además de una necesidad que tiene la educación del presente de formar estudiantes íntegros con valores que le permitan vivir en sociedad y aportar desde el conocimiento hacia un mejor país. Hacer realidad La implementación de la actividad "Filósofos en Acción: Explorando la Web 2.0" se facilitó de varias maneras a través de los materiales sugeridos: Las plataformas de aprendizaje interactivo, como Kahoot y Quizizz, fueron claves para atraer la atención de los estudiantes y hacer que los conceptos filosóficos fueran más accesibles.

La distribución y organización del espacio: La disposición del aula en grupos pequeños permitió un ambiente colaborativo donde los estudiantes se sintieron cómodos compartiendo ideas y debatiendo.

Segmentación adecuada: La división de las dos sesiones en segmentos de dos horas permitió abordar cada fase de la actividad de manera equilibrada. Esto facilitó que los estudiantes tuvieran suficiente tiempo para explorar juegos, crear contenido y participar en debates llevando a momentos de reflexión, sin sentir la presión de apresurarse. En filosofía es indispensable permitir un tiempo flexible para la exploración y la creación, se considerarán los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes ya que el pensamiento crítico hace parte de una retroalimentación profunda de lo aprendido. El tiempo establecido en la planeación no solo facilitó la realización de cada actividad, sino que también se adaptó a las diversas necesidades educativas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje efectivo y participativo.

Enfoque en la participación activa: Al evaluar la participación de los estudiantes en juegos y debates, se fomenta un ambiente en el que cada uno puede contribuir, lo que es especialmente relevante para aquellos que aprenden mejor a través de la interacción y el trabajo en equipo.

Cuando se ejecuta un proyecto se proponen unos tiempos en condiciones normales, una lección aprendida a tener en cuenta en futuras propuestas es el tiempo de actividades institucionales que retrasan las actividades llevando a perder la secuencia de conocimiento.

Se propuso una Retroalimentación continua: conllevando La evaluación a lo largo de la actividad permite ofrecer retroalimentación inmediata, lo cual es esencial para que los estudiantes ajusten su comprensión.

Diversidad de formas de evaluación: La estrategia incluye tanto la observación de la participación en debates como la revisión de Fomento del pensamiento crítico: Al evaluar la calidad de las contribuciones en los debates y la creatividad en los cuestionarios, se incentiva a los estudiantes a pensar de manera crítica la estrategia de evaluación se adapta a las necesidades

educativas de los participantes al promover la participación activa, proporcionar retroalimentación continua, diversificar las formas de evaluación y fomentar el pensamiento crítico, todo mientras se alinea con los objetivos.

**Consistencia con los objetivos:** La evaluación se diseñó para medir específicamente el logro de los aprendizajes esperados, como la exploración de conceptos filosóficos y la participación activa en debates. Esto garantiza que la evaluación se alinee directamente con los objetivos de la actividad.

**Metodología participativa:** Al centrado en la participación activa en juegos y debates, la estrategia reflejó la metodología de enseñanza basada en la gamificación que se había planificado.

**Es Diversidad en la evaluación:** La inclusión de diferentes formas de evaluación (observación de debates, análisis).

**Flexibilidad:** La estrategia de evaluación mostró flexibilidad para adaptarse a las dinámicas del aula. Deduciendo así la estrategia de evaluación fue acorde con lo planeado al estar alineado con los objetivos de aprendizaje, utilizar metodologías participativas, diversificar las formas de evaluación, proporcionar retroalimentación inmediata y mostrar flexibilidad para adaptarse a las necesidades del grupo.

## **Implementación sección 2**

### **Diseñar**

**Reflexiones Filosóficas a través de Videos Creativos:** Esta actividad se basa en una secuencia que toma en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes sobre filosofía y explora cómo esta disciplina se adapta a las novedades del mundo digital. Por ello, se ofrece una introducción específica a las herramientas digitales que los estudiantes usan cotidianamente para

expresar sus ideas y conceptos al mundo. Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes enfrentaron el desafío de elegir un software de edición de video; Algunos grupos optaron por Canva por su interfaz intuitiva, mientras que otros exploraron iMovie. A lo largo del proceso, brindé apoyo individualizado a cada grupo para que superaran dificultades técnicas y se enfocaran en la creatividad de sus proyectos. Observé que algunos estudiantes tenían dificultades para expresar sus ideas de manera clara y concisa en el guion. Para ayudarlos, les sugerimos que empleen un mapa mental para organizar sus pensamientos antes. Ser docente de filosofía en la era tecnológica del siglo XXI es un desafío profundo, ya que el conocimiento está cada vez más vinculado a un sistema que exige rapidez. Es difícil que los estudiantes se detengan a reflexionar sobre los aspectos filosóficos del pensamiento y las prácticas de convivencia en un mundo apresurado, donde se priorizan los conocimientos técnicos orientados al intercambio y la economía desarrollada. Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar la filosofía en este contexto para fomentar una reflexión sobre el conocimiento y la humanidad. La creación de videos permite a los estudiantes emplear herramientas digitales de forma creativa y significativa, desarrollando habilidades tecnológicas clave. En esta actividad, se promovió el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración, fundamentales para el éxito en el mundo actual. Al abordar conceptos filosóficos relevantes, la actividad ayuda a los estudiantes a conectar ideas abstractas con sus propias experiencias y reflexión.

Al planificar un proyecto como este, es fundamental considerar los materiales que facilitan la planificación y organización de los estudiantes. En este caso, el acceso a computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes permitió que los estudiantes crearan sus videos de manera autónoma, fomentando la exploración y la experimentación. Debido al tamaño de los

grupos de trabajo, fue esencial organizar a los estudiantes en equipos pequeños, lo cual promovió una colaboración efectiva, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo en el proceso de creación de los videos. Contar con un espacio adecuado para las presentaciones de los videos permitió que todos los estudiantes vieran y escucharan claramente las producciones de sus compañeros, promoviendo la retroalimentación y el aprendizaje mutuo. Así, la combinación de materiales adecuados, una distribución del espacio que facilitara el trabajo colaborativo y una organización orientada a la autonomía y la participación activa contribuirán a crear un ambiente de aprendizaje propicio para los estudiantes. En este proyecto, la gestión del tiempo fue fundamental, considerando que las clases de filosofía solo tienen una duración de dos horas semanales. Los estudiantes respondieron a las actividades en los tiempos propuestos, mostrando un gran interés en la dinámica, lo cual les permitió, en corto tiempo, reflexionar sobre el uso de la filosofía y cómo esta transformó su visión, aportando para su diario vivir.

### **Implementación sección 3**

#### **Presentar, sustentar**

Reflexiones Filosóficas en la Era Digital: Filósofos en Acción: El desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad son competencias esenciales para comprender y cuestionar el mundo que nos rodea, especialmente en el ámbito de la filosofía, que exige reflexión, análisis y cuestionamiento constante. Con el propósito de fomentar estas habilidades, se diseñó una actividad enfocada en la presentación y sustentación de ideas filosóficas mediante el análisis de videos creativos y el uso de herramientas digitales. Esta propuesta no solo buscó que los estudiantes identificaran y analizaran conceptos filosóficos, sino que también promovió el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias de comunicación y colaboración, fundamentos.

La actividad comenzó con la selección y presentación de una serie de videos que abordaban temas filosóficos clave, como el concepto de justicia, el libre albedrío, la ética y la naturaleza del conocimiento. Estos videos, elegidos cuidadosamente para ser accesibles y atractivos, proporcionarán una representación visual de los conceptos, ayudando a los estudiantes a comprender ideas complejas a través de un formato dinámico y comprensible. La estrategia de utilizar videos creativos responde al hecho de que el aprendizaje visual es un recurso poderoso, capaz de captar la atención de los estudiantes y mantener su interés en el tema. Además, esta metodología permitió a los estudiantes acercarse a los temas filosóficos de manera inicial, sin la presión de tener un conocimiento anterior.

Para profundizar en los temas presentados, se llevó a cabo un análisis guiado de los videos. Esta fase incluyó una serie de preguntas estructuradas diseñadas para facilitar que los estudiantes desglosaran los conceptos.

La actividad concluyó con una reflexión final en la cual los estudiantes compartieron sus impresiones sobre el proceso de aprendizaje y las habilidades desarrolladas. Esta reflexión tuvo como objetivo que los estudiantes reconocieran el valor del trabajo en equipo y del uso de herramientas digitales para explorar y expresar ideas filosóficas. Además, permitió que cada estudiante evaluara su propio progreso en términos de pensamiento crítico, creatividad y habilidades de comunicación, identificando áreas de fortaleza y oportunidades de mejora para futuras actividades. La implementación de esta actividad tuvo un impacto notable en el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. La estructura de trabajo, que incluyó la reflexión individual, el análisis grupal y la creación de contenido multimedia, promovió un aprendizaje activo y significativo en el que los estudiantes no solo profundizaron en los conceptos filosóficos, sino que también desarrollaron habilidades valiosas.

La actividad implementada no solo facilitó el aprendizaje de conceptos filosóficos, sino que también contribuyó al desarrollo integral de los estudiantes al fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y las competencias digitales. La reflexión individual, el trabajo en equipo y la producción de contenido multimedia fueron elementos clave en un proceso de aprendizaje que no solo incentivó la exploración filosófica, sino también la colaboración y el uso de herramientas innovadoras, promoviendo habilidades fundamentales para el crecimiento académico.

## **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

La secuencia didáctica diseñada para los estudiantes de décimo y undécimo grado de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros tuvo como objetivo reactivar el interés por la filosofía mediante el uso de herramientas TIC y la gamificación. Durante el segundo semestre de 2024, las actividades se orientaron a desarrollar competencias críticas y creativas, explorando conceptos filosóficos a través de plataformas digitales, la creación de contenidos multimedia y debates en línea. Este análisis reflexiona sobre los resultados obtenidos, así como las fortalezas, áreas de mejora y acciones que podrían implementarse para optimizar esta práctica pedagógica.

La implementación de las actividades fue bien recibida por los estudiantes, quienes participaron activamente en juegos interactivos, debates en línea y la creación de videos filosóficos. En la primera actividad, "Filósofos en Acción: Explorando la Web 2.0", los estudiantes mostraron un alto nivel de participación y creatividad al diseñar cuestionarios sobre dilemas morales y filosóficos utilizando plataformas como Kahoot! y Quizizz. Además, los debates en línea, facilitados por herramientas como Discord o Google Meet, permitieron a los estudiantes explorar diversos puntos de vista sobre temas éticos, contribuyendo así al desarrollo.

La segunda actividad, "Reflexiones Filosóficas a través de Videos Creativos", despertó gran interés en los estudiantes al realizar videos con herramientas como Canva y Powtoon. El proceso de investigación y producción de los videos les permitió profundizar en temas filosóficos como la libertad, la felicidad y el sentido de la vida. Aunque algunos estudiantes inicialmente mostraron inseguridad, la práctica grupal y la retroalimentación de sus compañeros favorecieron una mejora significativa en sus habilidades.

La tercera actividad, "Reflexiones Filosóficas en la Era Digital: Filósofos en Acción", ofreció un espacio para que los estudiantes expresen sus reflexiones filosóficas de manera

colaborativa y creativa, consolidando los aprendizajes previos y facilitando el intercambio de ideas.

**Fortalezas:**

Incremento de la participación y motivación: La integración de gamificación y TIC revitalizó el interés por la filosofía, logrando que los estudiantes se involucraran activamente en el proceso de aprendizaje y se mantuvieran motivados.

Desarrollo de habilidades digitales y creativas: Las actividades permitieron a los estudiantes aprender filosofía mientras desarrollaban competencias en el uso de herramientas digitales y producción multimedia, habilidades útiles tanto a nivel personal como profesional.

Fomento del pensamiento crítico y habilidades argumentativas: Los debates en línea y la creación de contenido filosófico incentivaron a los estudiantes a explorar distintos puntos de vista y fortalecer su capacidad de argumentación y análisis crítico.

Trabajo en equipo y colaboración: Las actividades grupales promovieron el trabajo colaborativo, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación y compartir ideas, lo cual también favoreció la empatía y la escucha activa.

Enfoque centrado en el estudiante y aprendizaje activo: Al poner al estudiante en el centro del aprendizaje, se promovió una mayor autonomía y protagonismo, donde los estudiantes investigaron, discutieron y crearon, pasando de receptores pasivos a participantes activos.

Desarrollo de la creatividad: La creación de videos y el diseño de cuestionarios fomentaron la creatividad y originalidad en el abordaje de temas filosóficos, generando productos innovadores que evidencian un aprendizaje significativo.

Flexibilidad y adaptabilidad de la planificación: La planificación didáctica permitió ajustar las actividades según el contexto y las características de los estudiantes, facilitando una experiencia de aprendizaje personalizada y dinámica.

### **Áreas de mejora:**

Profundización en los contenidos filosóficos: Si bien las actividades fueron motivadas, algunos estudiantes mostraron dificultades para profundizar en los conceptos filosóficos. Es necesario ajustar la planificación para equilibrar la creatividad y la reflexión crítica, promoviendo un análisis más profundo y significativo.

Adaptación a diferentes ritmos de aprendizaje: Algunos estudiantes se adaptaron rápidamente a las herramientas y actividades, mientras que otros encontraron barreras técnicas o conceptuales. Sería beneficio apoyo ofrecer individualizado y recursos diferenciados para atender estas necesidades, asegurando una experiencia inclusiva.

Refuerzo en la evaluación de la reflexión filosófica: Aunque las evaluaciones de participación fueron claras, la evaluación del proceso reflexivo podría ser más rigurosa, incorporando criterios específicos que valoren la profundidad del análisis y la aplicación de los conceptos filosóficos a situaciones reales.

Enfoque en la reflexión individual: Para asegurar un aprendizaje más personal y profundo, sería conveniente incluir actividades de reflexión individual, como ensayos o diarios filosóficos, que permitan a los estudiantes abordar dilemas éticos y desarrollar un análisis más extenso.

Diversificación de herramientas digitales: Aunque se usaron algunas plataformas efectivas, podría ser útil ampliar el uso de herramientas digitales que ofrecerán experiencias de

aprendizaje más interactivas y personalizadas, adaptándose mejor a las preferencias y niveles de familiaridad.

Retroalimentación continua y formativa: Implementar un sistema de retroalimentación continua ayudaría a los estudiantes a mejorar en tiempo real ya reflexionar sobre su aprendizaje. La retroalimentación periódica también permitiría al docente ajustar la intervención pedagógica según los avances y desafíos que enfrentan los estudiantes.

Promoción de una mayor conexión con la vida cotidiana: Para hacer la filosofía más relevante, podría ser útil incluir actividades que relacionen los conceptos filosóficos con situaciones de la vida diaria de los estudiantes, ayudándoles a ver su aplicabilidad en contextos concretos.

En conclusión, la implementación de actividades basadas en TIC y gamificación no solo motivó a los estudiantes, sino que también fomentó habilidades críticas y creativas esenciales para el aprendizaje de la filosofía y el desarrollo integral de los estudiantes. A través de actividades como la creación de videos filosóficos y los debates, los estudiantes no solo compartieron ideas y debatieron, sino que también desarrollaron habilidades de comunicación y empatía, aprendiendo a escuchar las perspectivas de sus compañeros y argumentando de manera respetuosa. Este análisis confirma que el uso de herramientas digitales y la gamificación son enfoques prometedores para revitalizar el interés en la filosofía y son fácilmente adaptables a diversas necesidades educativas.

Uno de los aspectos más relevantes de la planificación didáctica fue su enfoque centrado en el estudiante, promoviendo su protagonismo en el proceso de aprendizaje. Durante las actividades, se impulsó un aprendizaje activo en el que los estudiantes no solo respondan lo que se quiere si no lo que realmente ellos sientan y piensen.

Para mí, la planificación no debe ser un proceso rígido ni estático, sino una guía flexible que se adapta a las características de los estudiantes y al contexto del aula. Los aprendizajes esperados estaban claramente definidos, lo que facilitó la medición del progreso. Esta claridad también promovió el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Además, la planificación permitió la diferenciación de la enseñanza, permitiendo al docente identificar las diversas necesidades, la implementación de una secuencia didáctica centrada en la filosofía, apoyada en herramientas TIC y gamificación, demostró ser una estrategia efectiva para reactivar el interés de los estudiantes en la filosofía y promover el desarrollo de competencias críticas y creativas. Las actividades diseñadas permitieron a los estudiantes explorar conceptos filosóficos de manera interactiva y colaborativa, lo cual facilitó su comprensión y aplicabilidad en contextos actuales.

Entre los logros más significativos se destacan la alta participación, el desarrollo de habilidades digitales y la capacidad para trabajar en equipo, habilidades que son esenciales en su formación integral. No obstante, este proceso también evidencia la necesidad de afianzar la profundidad en los contenidos filosóficos, adaptarse a los diversos ritmos de aprendizaje y reforzar la evaluación de las reflexiones críticas, para asegurar que el aprendizaje no se limite a la participación.

Este análisis confirma que, aunque los enfoques tecnológicos y la gamificación resultan prometedores en la enseñanza de la filosofía, es fundamental contar con una planificación flexible que permita ajustes continuos y fomente la reflexión individual y grupal. En última instancia, esta experiencia evidencia cómo una estrategia pedagógica cuidadosamente diseñada y adaptada a las necesidades de los estudiantes puede generar un entorno de aprendizaje dinámico, significativo y motivador, impactando positivamente al estudiante.

## Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta se fundamentó en un análisis detallado de las características de la población y del contexto de los estudiantes de los grados décimo y once de la Institución Educativa Pablo Emilio Riveros. Ante el desinterés por la filosofía y la necesidad de hacer el aprendizaje más significativo, se optó por un enfoque basado en la gamificación apoyada en herramientas TIC. Estas estrategias buscaban motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa, conectando las dinámicas de aprendizaje con sus intereses y habilidades. Sin embargo, la planeación pudo haberse enriquecido con una evaluación más exhaustiva de las brechas tecnológicas existentes, así como con una preparación previa más amplia para los docentes en el manejo de herramientas digitales.

En cuanto a los propósitos establecidos, se lograron en gran medida. Las actividades implementadas generaron un aumento evidente en el interés y la motivación de los estudiantes hacia la filosofía. Este cambio se reflejó en su disposición para participar en debates, resolver desafíos y trabajar colaborativamente en entornos digitales. Aunque no se alcanzaron todos los objetivos planteados, debido a limitaciones tecnológicas y cierta resistencia inicial al cambio, los avances logrados fueron significativos. Esto demostró que el enfoque seleccionado fue efectivo para transformar la percepción de la filosofía y acercarla a los estudiantes de manera más accesible y relevante.

La implementación no estuvo exenta de desafíos. Entre las principales dificultades, se encontraron la resistencia al cambio por parte de algunos docentes y estudiantes, además de la falta de acceso a dispositivos y conectividad para todos los participantes. Estas barreras se abordaron a través de actividades de sensibilización y talleres prácticos dirigidos tanto a estudiantes como a docentes, con el objetivo de demostrar los beneficios del nuevo enfoque.

Asimismo, se diseñaron estrategias híbridas que combinaron recursos digitales y materiales impresos, lo que permitió incluir a todos los estudiantes y garantizar una experiencia de aprendizaje más equitativa.

Un aspecto clave del proceso fue la transformación de mis prácticas pedagógicas. Desde el inicio del Diplomado, mi enfoque evolucionó hacia un modelo más centrado en las necesidades e intereses de los estudiantes. Pasé de un rol tradicional como transmisor de conocimientos a uno de facilitador del aprendizaje, promoviendo su participación activa y autonomía. La incorporación de metodologías como la gamificación y el uso de herramientas TIC no solo dinamizó las clases, sino que también favoreció un aprendizaje más significativo y contextualizado.

En cuanto a la proyección de esta propuesta, su potencial es alentador. Puede replicarse en otros grados y áreas del currículo, e incluso consolidarse como un modelo pedagógico institucional que fomente la innovación educativa. Además, ofrece una base sólida para futuras investigaciones sobre la relación entre gamificación, tecnología y aprendizaje en disciplinas humanísticas, ampliando así su alcance e impacto.

Finalmente, los resultados obtenidos evidencian que se cumplieron los propósitos planteados. Los estudiantes demostraron un mayor interés por la filosofía, participaron activamente en las actividades propuestas y desarrollaron habilidades críticas y reflexivas. Esta resignificación de las prácticas pedagógicas no solo mejoró el aprendizaje, sino que también fortaleció el papel de la filosofía como herramienta para comprender y transformar su entorno.

### Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Mera Rodríguez, A. (2019). *La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 113-123. [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-65872019000100113](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100113)
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader Bogotá: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

- Moreno, S. (2020). *Documento final. Evaluación y análisis de los saberes construidos*. [Objeto\_virtual\_de\_Informacion\_OVI]. Repositorio Institucional UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34864>
- Nessi, E. M, Falcón, A. C, y Ricardo, G. N. (2020). *Rol del docente investigador desde su práctica social*. *Revista Scientific*, 5(15), 106-128.  
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662155006/>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). *La pregunta de investigación*. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Practica Pedagógica*

*<https://outlook.office.com/host/377c982d-9686-450e-9a7c-22aeaf1bc162/7211f19f-262a-42eb-a02e-289956491741>*