

**Minecraft para la educación: la filosofía en escena, una propuesta para filosofar con
estudiantes del grado decimo de la IETA Santa Cecilia**

Kevin Andrés Delgado Zea

Asesora

Lyda Magaly Silva Calpa

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

Nota de Agradecimientos

En primer lugar, expreso mi más sincero agradecimiento a la fuerza que ha sustentado mi ánimo y me ha permitido continuar trabajando en la realización de este proyecto, manteniendo la alegría y el compromiso que esta profesión implica.

A la especialista Lyda Magaly Silva Calpa, asesora de esta tesis, por su invaluable orientación, paciencia y apoyo en el desarrollo de esta investigación aplicada. Su experiencia y dedicación fueron fundamentales para la culminación de este trabajo.

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) por brindarme la oportunidad de formarme académicamente y proporcionarme bases sólidas para comprender las necesidades de la educación y su impacto en la sociedad, permitiéndome así realizar este proyecto con el propósito de contribuir a la innovación educativa.

A mi familia, cuyo apoyo incondicional ha sido esencial en este proceso. A mis padres, José Andrés Delgado Castillo y Yazmin Zea Bastidas; a mis abuelos, Tulia Bastidas y Pedro Zea; a mis tíos, Adriana Zea, John Fredy Zea Bastidas y Camilo Córdoba; y a mis hermanos, Danna Delgado y Royer Delgado. Su respaldo y confianza han sido fundamentales para alcanzar mis objetivos.

Al rector Cristian España de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria (IETA) Santa Cecilia, por su apoyo y confianza al permitir la realización de este proyecto en la institución.

A mis amigos, por su compañía y aliento constante, siempre dispuestos a escuchar y motivarme en los momentos más desafiantes.

Finalmente, a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron, sus aportes y palabras de aliento fueron de gran importancia en este proceso.

Gracias a todos.

Resumen

El objetivo de este trabajo es aplicar la herramienta tecnológica Minecraft a través de una estrategia pedagógico-didáctica que permita a los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa IETA la apropiación de elementos de la filosofía y el filosofar. Se adopta un enfoque cualitativo que permite comprender esta problemática desde las perspectivas de estudiantes y docentes, utilizando estrategias de investigación adaptadas al contexto escolar, como la observación e inmersión, con el fin de responder a la pregunta: ¿Por qué se requiere la implementación de didácticas con Minecraft para la enseñanza y aprendizaje de la filosofía y el filosofar en la IETA Santa Cecilia? Con base en los hallazgos obtenidos, se diseña una secuencia didáctica alineada con el plan de aula de filosofía del grado 10 y el Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la institución, incorporando Minecraft como herramienta central para la gamificación de las actividades pedagógicas. Como objetivos específicos, se busca: identificar cuáles son las causas del por qué los estudiantes no aprenden adecuadamente la filosofía y el filosofar, diseñar una estrategia pedagógica con base en una herramienta digital (Minecraft) que apoyada en secuencias y actividades potencie el aprendizaje de la filosofía y el filosofar, e implementar la estrategia didáctica con los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Santa Cecilia de Nariño y analizar los alcances. De esta manera, se exploran nuevas formas de enseñanza que buscan transformar el aprendizaje de la filosofía en una experiencia más interactiva y significativa para los estudiantes.

Palabras clave: Tecnología, Minecraft, Pedagogía, Didáctica, Aprendizaje

Abstract

The objective of this work is to apply the technological tool Minecraft through a pedagogical-didactic strategy that allows 10th-grade students of the IETA Educational Institution to appropriate elements of philosophy and philosophizing. A qualitative approach is adopted to understand this problem from the perspectives of students and teachers, using research strategies adapted to the school context, such as observation and immersion, to answer the question: Why is the implementation of didactics with Minecraft necessary for the teaching and learning of philosophy and philosophizing at IETA Santa Cecilia? Based on the findings obtained, a didactic sequence is designed, aligned with the 10th-grade philosophy curriculum and the Institutional Educational Project (PEI) of the institution, incorporating Minecraft as a central tool for gamifying pedagogical activities. The specific objectives are to identify the causes of why students do not adequately learn philosophy and philosophizing, to design a pedagogical strategy based on a digital tool (Minecraft) that, supported by sequences and activities, enhances the learning of philosophy and philosophizing, and to implement the didactic strategy with students of the Santa Cecilia Agricultural Technical Educational Institution of Nariño and analyze its scope. In this way, new teaching methods are explored to transform the learning of philosophy into a more interactive and meaningful experience for students.

Keywords: Technology, Minecraft, Pedagogy, Didactics, Learning

Tabla de Contenido

Introducción	11
Planteamiento del Problema.....	13
Descripción del Problema	13
Pregunta de Investigación.....	18
Antecedentes	19
Antecedentes Internacionales.....	19
Antecedentes Nacionales	20
Antecedentes Regionales	21
Justificación	23
Objetivos	25
Objetivo General.....	25
Objetivos Específicos.....	25
Marco Teórico y Conceptual	26
Marco Contextual.....	35
Marco Legal	41
Marco Metodológico.....	43
Línea de Investigación: Filosofía y Educación.....	43
Sub-Línea de Investigación: Innovación en el Pensamiento Crítico y Argumentación.....	43
Análisis de las Causas del Bajo Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar Identificación de las Causas por las Cuales los Estudiantes No Aprenden.....	46
Adecuadamente la Filosofía y el Filosofar	46
Método de Investigación.....	48

Tipo de Investigación.....	49
Población.....	49
Muestra	49
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	51
Identificación de las Causas del Bajo Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar.....	54
Diseño de una Estrategia Pedagógica con Base en una Herramienta Digital (Minecraft) que Apoyada en Secuencias y Actividades Potencie el Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar	57
Estrategia Pedagógica con Base en una Herramienta Digital (Minecraft) que Apoyada en Secuencias y Actividades Potencie el Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar	58
Secuencia Didáctica	59
Plan de Aula 1. Filosofía y Filosofar (Parkour en Minecraft).....	59
Plan de Aula 2: Sócrates Cubito y la Ciudad de Atenas ¿Cómo Filosofar en la Sociedad?.....	60
Plan de Aula 3: Filosofar en el Modernismo (Spinoza).....	62
Plan de Aula 4: Filosofía y el Filosofar “El Superhombre” (Nietzsche)	63
Plan de Aula 5: Identificando y Filosofando Problemáticas Sociales con Minecraft y su Modo de Juego	64
Desarrollo, Análisis y Discusión de Resultados	67
Implementación de la Estrategia Didáctica con los Estudiantes de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Santa Cecilia.....	67
Filosofía y el Filosofar (Parkour en Minecraft)	67
Sócrates Cubito y la Ciudad de Atenas: ¿Cómo Filosofar en la Sociedad?.....	68
Filosofar en el Modernismo (Spinoza)	72
Filosofía y el Filosofar: “El Superhombre” (Nietzsche).....	74

Observaciones en la aplicación del plan de aula.....	81
Debilidades Identificadas.....	83
Discusión.....	85
Impacto de Minecraft en la Motivación y Participación.....	85
Formación docente y desafíos en la implementación	86
Reflexiones sobre el Enfoque Crítico en el uso de Herramientas Tecnológicas.....	87
Conclusiones	89
Recomendaciones	91
Recomendaciones para Futuros Investigadores en Estudios Similares	91
Aplicación de Dinámicas a Largo Plazo	91
Estrategias para evitar la Monotonía en el Uso Exclusivo de Herramientas Tecnológicas	92
Integración de Metodologías activas no Tecnológicas en la Enseñanza.....	92
Seguridad y Adaptabilidad.....	93
Reflexión sobre la Investigación Realizada.....	93
Referencias Bibliográficas	95
Apéndices.....	105

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Diario de Campo 1</i>	106
Tabla 2 <i>Diario de campo 2</i>	109
Tabla 3 <i>Diario de campo 3</i>	111
Tabla 4 <i>Diario de campo 4</i>	112
Tabla 5 <i>Diario de Campo 5</i>	114

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Fotografía del mapa de Santa Cecilia Nariño.</i>	39
Figura 2 <i>Fotografías de la Institución educativa Santa Cecilia.</i>	40
Figura 3 <i>Fotografías tomadas de la actividad observación de las clases de filosofía en la IETA.</i>	53
Figura 4 <i>Fotografías tomadas de la actividad filosofía y el filosofar (parkour en Minecraft.....</i>	68
Figura 5 <i>Fotografías tomadas de la actividad Sócrates cubito y la ciudad de Atenas ¿Cómo filosofar en la sociedad?”</i>	71
Figura 7 <i>Fotografías tomadas de la actividad “Filosofar en el modernismo (Spinoza). Observación y mesa redonda para el debate”</i>	74
Figura 8 <i>Fotografías tomadas de la actividad filosofía y el filosofar: “El superhombre” (Nietzsche).</i>	76
Figura 9 <i>Fotografías tomadas de “Identificando y filosofando problemáticas sociales con Minecraft y su modo de juego”</i>	79

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Formato de aceptación en la Institución Educativa</i>	105
Apéndice B <i>Tabla 1</i>	106
Apéndice C <i>Tabla 2</i>	108
Apéndice D <i>Tabla 3</i>	110
Apéndice E <i>Tabla 4</i>	112
Apéndice F <i>Tabla 5</i>	114

Introducción

La finalidad de este trabajo es aplicar la herramienta tecnológica Minecraft a través de una estrategia pedagógico-didáctica que permita a los estudiantes del grado 10 de la Institución Educativa IETA la apropiación de elementos de la filosofía y el filosofar. Este proyecto surge de la necesidad de comprender ¿Por qué se requiere de la implementación de didácticas con Minecraft para la enseñanza y aprendizaje de la filosofía y el filosofar en la IETA Santa Cecilia?, cuestionamiento que guía el desarrollo de una estrategia innovadora basada en TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Minecraft se emplea como recurso didáctico por su capacidad para recrear escenarios en un mundo abierto, cuya principal característica es la construcción y destrucción en tres dimensiones. Esto permite configurar entornos personalizados, estimular la creatividad y fomentar el aprendizaje mediante actividades interactivas y dinámicas. La gamificación de las actividades pedagógicas busca captar la atención de los estudiantes, promover la participación y generar un mayor interés en la asignatura, desafiando la percepción tradicional de los videojuegos como meros distractores. El trabajo se desarrolla a partir de un enfoque cualitativo, adaptando las estrategias investigativas al contexto escolar mediante observación e inmersión. Para alcanzar el objetivo general de este estudio, se plantean tres objetivos específicos: En primer lugar, se busca identificar cuáles son las causas del por qué los estudiantes no aprenden adecuadamente la filosofía y el filosofar. Para ello, se analiza el contexto educativo mediante observaciones en el aula y retroalimentación constante, explorando las barreras que limitan la apropiación de estos conocimientos. En segundo lugar, se propone diseñar una estrategia pedagógica con base en una herramienta digital (Minecraft) que, apoyada en secuencias didácticas y actividades interactivas, potencie el aprendizaje de la filosofía y el filosofar. Esta estrategia se alinea con el plan de aula de filosofía y el Proyecto Educativo

Institucional (PEI) de la IETA Santa Cecilia, integrando actividades lúdicas que estimulan la reflexión y el pensamiento crítico. Finalmente, se procede a implementar la estrategia didáctica con los estudiantes de grado 10 y analizar sus alcances. Esta fase permite evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento filosófico mediante la observación de la participación estudiantil y la retroalimentación sobre su experiencia de aprendizaje, al analizar los resultados de esta implementación, se alcanza el objetivo general del estudio, ya que se verifica en qué medida la estrategia pedagógica con Minecraft permite a los estudiantes apropiarse de los elementos de la filosofía y el filosofar.

De esta manera, se busca transformar la forma en que los estudiantes se aproximan al conocimiento filosófico, optimizando la relación entre la tecnología y el aprendizaje, y promoviendo un enfoque educativo más dinámico y participativo.

Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

En general, en la educación de los colegios territoriales de Colombia, se sigue una rutina similar para formar a los estudiantes, caracterizada por clases magistrales donde los alumnos permanecen sentados y en silencio, una estructura rígida que limita la interacción y la creatividad, por ejemplo, las actividades suelen incluir solo la exposición del docente y la toma de apuntes, lo que puede resultar en un ambiente monótono y repetitivo, además, se asignan tareas que no fomentan el diálogo ni la reflexión, como ejercicios de memorización o exámenes tradicionales, esta forma de enseñanza no permite que los estudiantes expresen sus ideas ni participen activamente en su aprendizaje, lo que puede llevar a una dificultad para tolerar la inmovilidad durante largos periodos, esta rutina se convierte en un obstáculo para el desarrollo del pensamiento crítico y filosófico, especialmente en asignaturas como filosofía, que requieren reflexión y diálogo.

Debido a la falta de estímulos significativos y de metodologías innovadoras en el aula, muchos estudiantes experimentan una desconexión emocional y cognitiva hacia su entorno educativo, lo que fomenta actitudes de rechazo hacia el aprendizaje formal y deriva en un ambiente monótono donde el interés por el conocimiento se debilita y resulta difícil que los estudiantes asimilen los conceptos necesarios para enfrentar los problemas cotidianos, la estructura educativa tradicional, basada en la memorización y la exposición repetitiva, no ofrece un espacio para el desarrollo de habilidades críticas o reflexivas, así la educación en lugar de convertirse en una fuente de conocimiento fundamentado y sólido, tiende a desplazar el interés hacia creencias o fuentes de información menos rigurosas, como las pseudociencias, sobre este fenómeno, Sagan, C. (1997) explica cómo “ciertas creencias como las visiones de fantasmas,

santos y ovnis se propagan como verdades sociales que se alinean con intereses comunitarios” (p. 161). Sustituyendo el pensamiento académico por interpretaciones basadas en la cultura popular o experiencias no verificadas.

Al carecer de un enfoque educativo adaptado al contexto social y a las necesidades actuales, el pensamiento crítico queda relegado y los estudiantes son más susceptibles a incorporar interpretaciones simplistas o manipuladas de su entorno, Serrano (1981) señala que “el comportamiento cotidiano está determinado en algunos aspectos por la programación de la televisión” (p. 46). Y hoy en día este rol lo cumplen las redes sociales, que moldean la percepción de los individuos y su interés en contenidos carentes de rigor académico, creando una generación que encuentra en las redes y en programas de entretenimiento su fuente principal de información sin filtros críticos, lo cual no solo limita la adquisición de conocimientos sólidos, sino que promueve una visión distorsionada de la realidad, la educación de calidad debería contrarrestar esta tendencia al nutrir la mente con conocimientos fundamentados, basados en investigaciones y descubrimientos científicos, permitiendo a los estudiantes formar una comprensión más completa del mundo y sus complejidades.

Hoy en día, como destaca Lobo (2017) explica que “la propaganda social utiliza instrumentos como el astroturfing, es decir, crea la ilusión de un apoyo masivo con el objeto de que se sumen apoyos genuinos” (p. 43). Lo cual ilustra cómo las percepciones sociales y políticas pueden manipularse a través de medios virtuales, este fenómeno evidencia la necesidad urgente de transformar la educación en un proceso formativo inclusivo y crítico, donde se ofrezcan a los estudiantes herramientas para identificar y cuestionar la veracidad de las informaciones que consumen, y a través de esta formación, puedan desarrollar un pensamiento más sólido, la educación inclusiva y crítica, apoyada en herramientas TIC y en contenidos que

promuevan la reflexión, debe orientarse a recuperar la confianza en el aprendizaje académico y evitar la dependencia de conocimientos distorsionados, en este contexto, es crucial que el entorno educativo fomente habilidades de discernimiento y análisis en los estudiantes, como señala Rico (2010), al enfatizar que “la utilización y acceso a las TIC [reduce] la brecha digital que origina exclusión y desconexión en una sociedad globalizada” (p. 134). Permitiendo un aprendizaje crítico y comprometido con una realidad fundamentada y objetiva.

Hoy en día más que la televisión, son las redes sociales las que se han apropiado del interés de las personas, e influyen en el pensar de quien las utilice, un ejemplo de esto son las elecciones políticas, como lo corroboramos, en el documento de Lobo (2017) “La propaganda social utiliza instrumentos como el astroturfing, es decir, crea la ilusión de un apoyo masivo con el objeto de que se sumen apoyos genuinos” (p. 43).

Por otra parte, hay un conocimiento que se adquiere a través del intercambio de información, la información televisiva, o plataformas virtuales, donde en muchos casos no se conoce la fuente, de modo que alguna información de estos medios se distorsiona, por lo que resulta no muy confiable.

El problema que se manifiesta a nivel regional y nacional es que los estudiantes prefieren más las redes sociales, los videojuegos o programas televisivos, antes que temas educativos, y en este contexto, es importante destacar que esta institución tampoco se encuentra exenta de dicha realidad, lo que origina que el conocimiento más influyente que se adquiere provenga de programas televisivos o redes sociales, los cuales tienden a moldear a las personas que no cuentan con más que la educación básica, “el ciudadano se convierte en consumidor, concebido como aquel que puede, y debe, consumir programas” (Roiz, 2003, p. 262). A causa de esto las personas se forjan desde un ámbito amarillista y manipulado, lo que tiende a dañar el

comportamiento de las personas, entonces la gente se interesa más por programas televisivos que por la propia educación, la cual se ve con cierto tedio, motivo por el cual no ofrece a los alumnos ese interés necesario a causa de una educación monótona y anticuada, y condena al aprendizaje académico a no ser parte de los conocimientos principales, o influyentes del razonamiento comunitario.

Los estudiantes, a manera de Aguilar, no son recipientes que hay que llenar: “el que solo escucha porque sabe poco o no sabe nada, únicamente se convierte en un recipiente, en una vasija al cual hay que llenar” (Aguilar, 2020, p. 198).

Uno de los motivos primordiales por los que la educación sigue conservando el mismo diseño pedagógico tradicional radica en la presencia de docentes veteranos que, por diversas razones, no modifican su modelo de enseñanza, ya sea por falta de conocimiento sobre el uso de diferentes softwares o por una percepción de incapacidad para adaptarse a nuevos enfoques, y esta situación ha sido igualmente detectada en la institución, evidenciando la necesidad de un cambio que impulse la innovación educativa.

Es así que, los formadores académicos en su deber de brindar una educación de calidad, deben de reconocer la importancia del uso de las TIC e incorporar estas herramientas para el desarrollo de las clases, porque el mundo virtual en la actualidad es parte fundamental hacia una educación inclusiva, pues ya no solo se educa de manera presencial, sino también de manera virtual, alcanzando una educación global, por esta razón es importante trabajar en estas herramientas tecnológicas como lo es Minecraft, con el fin de estar mejor capacitados para la inclusión, de acuerdo con Rico (2010) señala que “la utilización y acceso a las TIC: la eliminación de la brecha digital que origina exclusión y desconexión en una sociedad globalizada” (p. 134).

De esta manera, se reduce la discriminación educativa, asegurando que más personas tengan acceso a la formación pedagógica, y se amplían las oportunidades para que el pensamiento académico sea reconocido como una fuente de conocimiento confiable y valiosa, contribuyendo a que los estudiantes aprecien la importancia de una educación basada en el análisis y la evidencia científica con un enfoque que destaca el papel de las TIC en la educación, se fomenta una comprensión profunda y crítica del entorno, en lugar de depender de conocimientos distorsionados o infundados, lo que fortalece el desarrollo de habilidades intelectuales para enfrentar los desafíos de la sociedad contemporánea.

Pregunta de Investigación

¿Por qué se requiere de la implementación de didácticas con Minecraft para la enseñanza y aprendizaje de la filosofía y el filosofar en la IETA Santa Cecilia?

Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Las investigaciones internacionales han demostrado que la integración de herramientas tecnológicas en la educación mejora el rendimiento académico y la motivación estudiantil.

Zamora-Araya et al. (2020), en la Universidad Nacional de Costa Rica, analizaron los factores asociados al aprendizaje de matemáticas en secundaria, encontrando que la actitud, la autoeficacia y el contexto educativo influyen significativamente. Aunque su estudio no abordó herramientas tecnológicas, sus hallazgos respaldan la importancia de estrategias pedagógicas innovadoras, como la implementación de **Minecraft** en la enseñanza de la filosofía, para fomentar el pensamiento crítico y la motivación estudiantil.

En esta línea, Soler et al. (2016) en la Universidad de Valencia, exploraron el uso de **Minecraft** en el aula de ciencias, demostrando que la gamificación mejora la participación y facilita la comprensión de conceptos abstractos. Estos resultados subrayan la aplicabilidad del videojuego en otras disciplinas, como la filosofía, promoviendo habilidades como la creatividad y el análisis crítico.

Por su parte, Estévez y González (2023), en la Universidad Complutense de Madrid, estudiaron la implementación de **Minecraft** en educación universitaria, concluyendo que su uso favorece un aprendizaje activo y una mayor inmersión en los contenidos. Destacan que la gamificación permite a los estudiantes experimentar situaciones filosóficas en un entorno seguro, fortaleciendo su capacidad reflexiva.

Asimismo, Zabala et al. (2016), en la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), analizaron **Minecraft Programable** como herramienta para la enseñanza de programación en secundaria, evidenciando que su entorno interactivo fomenta el pensamiento

lógico y la resolución de problemas. Su versatilidad sugiere que también puede aplicarse en filosofía, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos abstractos de manera creativa y participativa.

Estos estudios respaldan la incorporación de **Minecraft** en la enseñanza filosófica, proporcionando un entorno dinámico que estimula la curiosidad intelectual y fortalece habilidades esenciales para el aprendizaje.

Antecedentes Nacionales

En Colombia, las investigaciones han evidenciado que el uso de tecnologías en la educación potencia el aprendizaje y la participación estudiantil. Beltrán y Ortiz (2024), en la Universidad del Valle, analizaron el impacto de las TIC en la comprensión lectora en educación básica y media, concluyendo que las herramientas digitales fortalecen habilidades como el análisis crítico, la interpretación y la reflexión, competencias esenciales también en filosofía. Su estudio respalda la necesidad de estrategias tecnológicas para hacer más dinámico el aprendizaje filosófico, alineándose con la presente investigación.

En el departamento de Nariño, Rodríguez Rosero, Ordoñez Ortega y Hidalgo Villota (2021) identificaron factores que influyen en el rendimiento académico, destacando la falta de acceso a tecnología como una barrera para la educación. Su análisis refuerza la importancia de integrar herramientas digitales como Minecraft para mejorar la enseñanza de la filosofía en contextos con limitaciones tecnológicas.

Por su parte, González et al. (2020) estudiaron la implementación de herramientas digitales por parte de docentes colombianos durante la pandemia, concluyendo que estas facilitaron la enseñanza y el aprendizaje a distancia. Su investigación resalta la importancia de recursos como Minecraft en la educación, al estimular la reflexión crítica y el aprendizaje activo.

En un contexto más específico, Ramírez-Ballesteros (2021) analizó el impacto de Minecraft en el aprendizaje geográfico en la Institución Educativa La Esperanza, Huila, encontrando mejoras en la comprensión de conceptos espaciales. Aunque su enfoque fue geográfico, sus resultados evidencian el potencial de los videojuegos para fortalecer el pensamiento crítico, lo que justifica su uso en la enseñanza de la filosofía.

Estos estudios sustentan la necesidad de estrategias innovadoras como Minecraft para facilitar la enseñanza de la filosofía en Colombia, fortaleciendo el pensamiento crítico y la motivación de los estudiantes en entornos educativos digitales.

Antecedentes Regionales

En Nariño, diversas investigaciones han resaltado la importancia de la tecnología en la educación, especialmente en zonas con recursos limitados. Benavides (2024), en instituciones rurales de Pasto, analizó la conectividad digital y el pensamiento computacional en educación primaria, concluyendo que la falta de acceso a tecnología restringe el aprendizaje, pero que su adecuada integración puede potenciar el desarrollo de habilidades fundamentales. Este hallazgo refuerza la pertinencia de utilizar herramientas digitales como Minecraft para mejorar la enseñanza de la filosofía en contextos con desafíos tecnológicos.

De manera similar, Bolaños Pabón et al. (2023), en la Universidad de Nariño, estudiaron la implementación de Genially para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de San Pablo, encontrando que las herramientas digitales aumentan la motivación y participación. Su estudio valida la importancia de metodologías interactivas en el aula y respalda el uso de Minecraft en filosofía como una estrategia eficaz para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Estos estudios refuerzan la necesidad de adoptar estrategias didácticas innovadoras que

incorporen tecnologías accesibles en el contexto de Nariño. La implementación de Minecraft no solo busca mejorar el rendimiento académico en filosofía, sino también fomentar habilidades críticas y reflexivas, permitiendo a los estudiantes del grado décimo de la IETA Santa Cecilia involucrarse de manera activa y significativa en su aprendizaje.

Justificación

El interés de los estudiantes por la tecnología es evidente cuando se comparan sus reacciones ante temas académicos y el uso de redes sociales o videojuegos. Mientras la educación tradicional tiende a generar apatía, el empleo de herramientas digitales como Minecraft ha demostrado aumentar la participación y el entusiasmo en el aula. Alonso (2009) destaca que “la educación científica genera curiosidad y motiva al alumnado mediante un currículo de ciencia y tecnología relevante” (p. 34). Lo que refuerza la importancia de metodologías innovadoras.

Además de la tecnología, la participación estudiantil es clave en la enseñanza. Saltos (2020) señala que “el rol docente no solo debe enfocarse en resultados académicos, sino también en generar conexiones emocionales con los estudiantes, facilitando así una mejor comprensión de su comportamiento y actitudes” (p. 28). En este contexto, Minecraft ofrece un entorno interactivo que estimula la curiosidad y fortalece la relación entre docente y estudiante. Freire (2018) indica que “los recursos más demandados por los alumnos fuera de la clase son las redes sociales, los videojuegos y, en menor medida, los motores de búsqueda” (p. 16). Lo que justifica la incorporación de videojuegos en la educación.

Para abordar la falta de interés en la filosofía, es fundamental implementar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el contexto institucional. Esto implica adaptar los métodos de enseñanza a través del PEI institucional y diseñar planes de área que integren tecnología. Prieto (2013) resalta que “las competencias exigen de los docentes invertir la lógica tradicional en la que se parte de los contenidos para posteriormente llegar a la práctica” (p. 28). Lo que valida la necesidad de un enfoque dinámico.

La educación tradicional no responde completamente a las demandas actuales, por lo que

la inclusión de metodologías digitales resulta indispensable, Rivera (2017) sostiene que “el e-Learning es una modalidad que emerge para responder a las necesidades sociales que abogan por una educación más flexible y activa” (pp. 7-8). Alineándose con la propuesta de emplear Minecraft como un recurso interactivo que promueva el pensamiento crítico.

El sistema educativo sigue un modelo rígido que requiere adaptaciones a los avances tecnológicos; García (2019) advierte que “la estructura actual del sistema educativo se basa en una relación vertical bastante rígida y obsesionada con cumplir a rajatabla las exigencias curriculares” (p. 18). Frente a esto, el uso de herramientas como Minecraft permite replantear la enseñanza de la filosofía mediante dinámicas de exploración y creatividad.

Si bien algunos docentes buscan innovar, otros mantienen metodologías tradicionales por comodidad, lo que puede limitar el aprendizaje, Aguilar (2022) destaca que “Minecraft, que invita a la exploración y la creatividad, es el entorno perfecto para que los estudiantes desarrollen su independencia” (p. 3). La implementación de este videojuego en el IETA permite recrear escenarios filosóficos como el Ágora de Atenas, la Edad Media o la teoría del superhombre de Nietzsche, facilitando la comprensión y aplicación de conceptos filosóficos de manera lúdica y significativa. Guillén (2004) refuerza esta idea al señalar que “la metodología de solución de problemas es propia de los entornos virtuales” (p. 167).

En conclusión, la integración de Minecraft en la enseñanza de la filosofía responde a la necesidad de modernizar las prácticas pedagógicas y fomentar un aprendizaje activo, participativo y significativo para los estudiantes del grado décimo del IETA Santa Cecilia.

Objetivos

Objetivo General

Aplicar la herramienta tecnológica Minecraft que a través de una estrategia pedagógico-didáctica permita a los estudiantes del grado 10 de la institución educativa IETA la apropiación de elementos de la filosofía y el filosofar.

Objetivos Específicos

Identificar cuáles son las causas del por qué los estudiantes no aprenden adecuadamente la filosofía y el filosofar.

Diseñar una estrategia pedagógica con base en una herramienta digital (Minecraft) que apoyada en secuencias y actividades potencie el aprendizaje de la filosofía y el filosofar

Implementar la estrategia didáctica con los estudiantes de la institución educativa técnica agropecuaria Santa Cecilia de (Nariño) y analizar los alcances.

Marco Teórico y Conceptual

Minecraft en la educación: una herramienta innovadora para el aprendizaje activo.

Aunque Minecraft no aparece en el Tesoro de la UNESCO, su impacto en la educación ha despertado un creciente interés en la pedagogía contemporánea. Basado en teorías del juego y la gamificación, Minecraft se ha consolidado como una herramienta que potencia la creatividad y el aprendizaje activo, permitiendo a los estudiantes construir y explorar entornos tridimensionales en diversas plataformas. Ponce (2020) destaca que “esta experiencia interactiva fortalece la afinidad y adaptabilidad de los estudiantes en actividades colaborativas” (p. 3.1). Consolidándolo como un recurso educativo que no solo estimula la imaginación, sino que desarrolla habilidades esenciales para enfrentar los desafíos del mundo actual.

De la gamificación al pensamiento crítico: Minecraft como herramienta educativa, la teoría de la gamificación aplicada en educación sostiene que las mecánicas de juego incrementan la motivación y el compromiso estudiantil. Saez (2014) indica que “Minecraft Edu es divertido y puede utilizarse como herramienta de apoyo en el aula” (p. 104).

A pesar de la familiaridad de los estudiantes con Minecraft, la IETA Santa Cecilia aún no contempla su uso en el plan de aula; integrar esta herramienta en el currículo no solo fomentaría la creatividad, sino que enriquecería el aprendizaje filosófico mediante un enfoque reflexivo y participativo, alineándose con la formación de ciudadanos críticos.

Sánchez (2009) menciona que “los videojuegos pueden generar distracción, estimulación cognitiva o escape recreacional según la personalidad del jugador” (p. 210). Más allá del entretenimiento, estos entornos pueden ser utilizados como herramientas educativas, favoreciendo la simulación de situaciones reales y el desarrollo de habilidades interpersonales. En este sentido, Castellanos (2014) enfatiza la importancia de “concientizar a la comunidad

académica sobre el uso adecuado o correcto que se le debe dar a las tecnologías” (p. 19). Lo que resalta la necesidad de una implementación pedagógica bien estructurada.

Educación: más allá de la instrucción tradicional

Según el Tesouro de la UNESCO, la educación no solo implica la transmisión de conocimientos, sino también el desarrollo integral del individuo. León (2007) señala que “la enseñanza puede verse afectada por la coerción y la obligatoriedad, lo que dificulta el aprendizaje” (p. 596). En este contexto, Minecraft ofrece un entorno donde los estudiantes pueden aprender de manera autónoma y creativa, sin sentirse limitados por metodologías tradicionales.

El uso de plataformas digitales en la enseñanza de la filosofía fomenta un aprendizaje más participativo y libre, alineándose con la perspectiva de Ruiz (2014), quien define la educación como “las actividades de aprendizaje autónomo que promueven la capacidad de aprender de manera continua fuera de un contexto escolar tradicional” (p. 241). Esto enfatiza la importancia de desarrollar competencias que trasciendan las limitaciones del aula y preparen a los estudiantes para su futuro académico y social.

Filosofía y gamificación: reflexión crítica y ética en el aula virtual

El Tesouro de la UNESCO define la filosofía en relación con el “comportamiento, la responsabilidad y la cultura” (s.f., definición 3), destacando su conexión con la vida social y ética, la filosofía no es solo especulación teórica, sino una herramienta que orienta la toma de decisiones y la reflexión sobre el impacto de nuestras acciones en la sociedad. En este contexto, integrar la filosofía con herramientas como Minecraft permite un aprendizaje más dinámico, en el que los estudiantes pueden desarrollar habilidades críticas y reflexivas a través de la gamificación.

Boavida (2006) señala que “la filosofía en la educación exige una dinámica inversa a la tradicional, promoviendo un aprendizaje que no solo imparte conocimientos, sino que también despierta el pensamiento crítico” (p. 210). Este enfoque resulta crucial en la IETA Santa Cecilia, donde no solo se busca enseñar filosofía, sino fomentar el hábito de filosofar como una práctica cotidiana.

Filosofar y gamificar: desarrollando el pensamiento crítico y creativo

Según el Tesouro de la UNESCO, filosofar implica “pensamiento crítico, racionalización, resolución de problemas y toma de decisiones” (s.f., definición 1). Rodríguez (2023) refuerza esta idea al afirmar que “filosofar implica adoptar una actitud crítica y cuestionadora” (pp. 35-36). Lo que resulta clave para que los estudiantes puedan analizar su entorno y desarrollar juicios propios.

En una sociedad regida por normas y tradiciones, el pensamiento crítico permite a los estudiantes descomponer ideas preestablecidas y generar nuevas interpretaciones; en el corregimiento de Santa Cecilia, este proceso es fundamental, ya que fortalece la capacidad de los jóvenes para aplicar el conocimiento filosófico de manera consciente y reflexiva en su vida cotidiana.

Para lograrlo, los futuros docentes deben implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el aprendizaje significativo. Dussan (2011) destaca que una “escuela inclusiva es una escuela para todos, que respeta la diversidad” (p. 144). Lo que resalta la importancia de crear entornos educativos participativos, en este sentido, Minecraft permite explorar conceptos filosóficos de manera interactiva, convirtiéndose en un recurso valioso para la educación mediante la gamificación.

Minecraft y la gamificación como estrategia inclusiva

La gamificación en educación integra herramientas innovadoras para hacer del aprendizaje una experiencia más atractiva y efectiva. Aparicio-Gómez (2019) señala en su investigación que “los estudiantes consideran los videojuegos como un complemento y apoyo a las clases” (p. 219). Lo cual demuestra su potencial para mejorar la enseñanza.

Además, la Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (AEDANEE, 2009) subraya la importancia de “estrategias inclusivas en el aula” (p. 11). Evidenciando que la gamificación puede ser una solución efectiva para estudiantes con escaso interés en la educación tradicional. Estévez (2015) advierte que “el sistema educativo actual favorece solo a los estudiantes más aptos, dejando rezagados a aquellos que no encajan en el modelo tradicional” (pp. 4-5). Minecraft, al permitir la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje, facilita la integración de todos los estudiantes y fomenta un ambiente participativo.

Educación digital y ciudadanía moderna

La educación digital es clave para formar ciudadanos críticos en la era tecnológica. García (2019) sostiene que “es fundamental enseñar a los estudiantes a dominar la tecnología para resolver problemas actuales” (p. 19). Sin embargo, un uso inadecuado o excesivo de la tecnología puede generar problemáticas, como el aislamiento social o el desaprovechamiento de experiencias al aire libre. Venegas (2021) destaca que “las actividades lúdicas deben equilibrar la diversión y el aprendizaje, evitando la rigidez excesiva en la educación formal” (p. 503). Por ello, es importante mantener una armonía entre el uso de la tecnología y actividades dinámicas, combinándolas con otros métodos pedagógicos para evitar el uso excesivo de la tecnología.

A pesar de que las inversiones en educación aún no satisfacen las necesidades del siglo XXI, es esencial avanzar en la garantía de una educación gratuita y de calidad.

La Constitución Política de Colombia, en los artículos 151, 288, 356 y 357, y la Ley 1991, en sus artículos 67 y 68, establecen que la educación es un derecho fundamental reconocido por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2020). Esto refuerza la necesidad de metodologías innovadoras, como la gamificación con Minecraft, para transformar la enseñanza y hacerla más accesible y efectiva.

En el colegio donde se lleva a cabo esta investigación, la diversidad de personalidades refleja una sociedad compleja y plural, desde pequeños, los estudiantes toman conciencia de las desigualdades sociales y buscan formas de enfrentarlas. A través de **Minecraft**, el investigador les brinda la oportunidad de ampliar sus perspectivas y proyectarse en el mundo, “la interculturalidad permite valorar las diversas culturas en un mundo dominado por los valores de la raza blanca judeocristiana heterosexista” (Ávila, 2017, p. 262).

La **gamificación** ha demostrado ser una estrategia poderosa para transformar el aprendizaje y fomentar la inclusión. Iquise Aroni y Rivera Rojas (2020) destacan que “los videojuegos motivan diversos tipos de aprendizajes y procesos de autoaprendizaje” (p. 12). Lo que subraya su potencial no solo para captar la atención de los estudiantes, sino también para desarrollar habilidades críticas y promover la autonomía.

La integración de **Minecraft** en el aula facilita la comprensión de conceptos filosóficos y estimula el compromiso estudiantil. Bermejo, Rodríguez y García (2019) afirman que “el uso de esta herramienta potencia la cooperación entre los alumnos: a través de Minecraft, los estudiantes han sido capaces de compartir, ayudarse y desarrollar su potencial” (p. 10). Esto confirma su impacto positivo en la motivación y la interacción en el aula.

Minecraft y la redefinición del aula filosófica

La educación del siglo XXI exige actualizar sus metodologías para adaptarse a las

necesidades de las nuevas generaciones. Herberth (2021) señala que “es difícil imaginar escenarios de enseñanza sin herramientas informáticas que rediseñen el aula” (p. 24). En este sentido, **Minecraft** permite a los estudiantes abordar conceptos filosóficos en un entorno interactivo, construyendo escenarios que representen dilemas éticos o problemáticas de identidad, facilitando así un aprendizaje dinámico y reflexivo.

Paralelamente, otras herramientas tecnológicas como la **robótica y la programación** han emergido como pilares fundamentales en la educación contemporánea, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Maldonado y Melo (2020) destacan que "la robótica en escenarios educativos permite desarrollar competencias esenciales para el ciudadano del siglo XXI" (p. 42). Al igual que **Minecraft**, estas herramientas favorecen la colaboración y la creatividad, proporcionando experiencias interdisciplinarias que fortalecen el aprendizaje.

El papel de la filosofía en la educación digital

La filosofía desempeña un rol crucial en la educación, fomentando el pensamiento crítico y la reflexión. **Minecraft** se presenta como una plataforma innovadora que permite a los estudiantes experimentar conceptos filosóficos a través de la exploración y la creación, promoviendo un aprendizaje más activo y participativo.

No obstante, la enseñanza de la filosofía aún enfrenta desafíos significativos, en muchos colegios, se imparte bajo un esquema rígido y repetitivo, lo que genera desinterés entre los estudiantes, Rojas (2013) señala que “en el Atlántico, la filosofía es percibida como una materia aburrida, fastidiosa e inútil” (p. 4). Lo que limita su impacto formativo.

Market (1981) menciona que incluso **Kant** experimentó agotamiento debido a la monotonía del trabajo filosófico (p. 18). Lo que sugiere la necesidad de metodologías más dinámicas para evitar este efecto en los estudiantes.

En el contexto colombiano, la falta de formación filosófica tiene consecuencias en la calidad de vida de la población, reflejándose en problemáticas como la drogadicción, el desempleo y la violencia, Becker (2022) subraya que “una inversión adecuada en educación y recursos puede reducir la pobreza y la desigualdad” (p. 204). Para lograrlo, es fundamental mejorar la calidad de la enseñanza filosófica mediante estrategias innovadoras.

Minecraft se perfila como una solución efectiva, permitiendo un aprendizaje filosófico más interactivo y enriquecedor, como señala Becker (2022), “se necesitan más recursos para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje” (p. 202). Y el uso de **softwares educativos** como **Minecraft** representa una alternativa viable para fortalecer la educación filosófica en el país.

“El departamento de Nariño se distingue por su diversidad etnográfica, con una población mayoritariamente rural y pluriétnica conformada por afrodescendientes, indígenas y mestizos” (Burbano, 2013, p. 162). Sin embargo, en el contexto colombiano, la falta de interés en la educación está vinculada a la escasa aplicación de metodologías didácticas apoyadas en TIC, lo que genera un ambiente de aprendizaje monótono. Esta situación puede deberse tanto al desinterés de los docentes como a la falta de inversión por parte del gobierno. Uribe (2006) critica esta realidad al señalar que los planes educativos nacionales han sido insuficientes y esquemáticos: “El documento Visión Colombia 2019 es muy frustrante en materia de educación, ciencia y tecnología, pues no se compromete ni siquiera a más de lo mismo” (p. 34).

A pesar de los esfuerzos del **Plan Nacional 2008-2019** para integrar las TIC en la educación, muchas instituciones siguen enfrentando problemas como la falta de acceso a internet y la escasez de herramientas tecnológicas, Rodríguez (2008) planteaba que “para 2019 todos los colombianos estarían conectados e informados, haciendo uso eficiente y productivo de las TIC”

(pp. 14-15). Pero la realidad ha sido distinta. En este sentido, **Minecraft** representa una oportunidad para aprovechar la tecnología de manera significativa, promoviendo un aprendizaje más interactivo y atractivo en la enseñanza de la filosofía.

Minecraft como herramienta para la enseñanza de la filosofía

Para transformar la educación tradicional y adaptarla a los retos actuales, es necesario repensar las estrategias pedagógicas. Cifuentes (2018) enfatiza que “la filosofía no puede vivir de espaldas al conocimiento científico, y menos aún relativizarlo en un intento fútil de retener un espacio privilegiado” (p. 72). Integrar herramientas como **Minecraft** en la enseñanza filosófica permite conectar el pensamiento crítico con la experimentación, brindando a los estudiantes la posibilidad de reflexionar sobre dilemas éticos y sociales a través de la interacción en entornos virtuales.

El docente juega un papel crucial en este proceso, pues debe comprender y manejar estas tecnologías para garantizar su implementación efectiva. Como señala Sagan (1997), “no explicar la ciencia me parece perverso” (p. 35). De la misma manera, no innovar en la enseñanza filosófica y limitarla a métodos tradicionales impide que los estudiantes desarrollen un pensamiento analítico acorde con las necesidades de la sociedad contemporánea.

La evolución del modelo educativo y su impacto en la filosofía

Si bien la educación tradicional cumplió su función en su momento, los cambios sociales y tecnológicos requieren una evolución en los métodos de enseñanza. Ortega (2022) sostiene que “la educación tradicional tuvo su momento en la historia; posteriormente, la sociedad hizo ajustes respondiendo a las necesidades existentes y le dio una mirada más humana” (p. 692).

En este sentido, la enseñanza de la filosofía debe enfocarse en desarrollar habilidades analíticas y reflexivas que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en la resolución

de problemáticas actuales, Iregui (2007) subraya que “la infraestructura educativa y los factores socioeconómicos tienen un impacto directo en el rendimiento académico, lo que resalta la importancia de adoptar metodologías tecnológicas innovadoras” (p. 23). **Minecraft**, al proporcionar un entorno dinámico y participativo, puede ayudar a reducir la brecha educativa y mejorar los niveles de aprendizaje en instituciones con recursos limitados.

Investigaciones sobre Minecraft en la educación

Diferentes estudios han demostrado el impacto positivo de **Minecraft** en la enseñanza. Lindo-Salado-Echeverría et al. (2015) utilizaron el juego para explicar el concepto de lean manufacturing mediante la herramienta 5S, obteniendo un aumento significativo en la participación y el interés de los estudiantes. Este hallazgo refuerza la idea de que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje en diversas disciplinas.

Por su parte, Estévez y González (2023) analizaron el uso de Minecraft en la educación universitaria y concluyeron que los videojuegos pueden fortalecer el desarrollo de competencias académicas y fomentar el aprendizaje activo.

Asimismo, **Zabala et al. (2016)** presentaron el proyecto *Minecraft Programable*, diseñado para enseñar programación a estudiantes de educación media. Estos estudios resaltan la versatilidad del juego en distintos contextos educativos y su potencial para fomentar el pensamiento crítico y reflexivo.

En la **IETA Santa Cecilia**, la implementación de **Minecraft** en la enseñanza filosófica busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también transformar su percepción de la filosofía como una asignatura estática y teórica. Al utilizar un enfoque interactivo y práctico, se espera promover un aprendizaje más significativo y acorde con las demandas de la sociedad actual.

Marco Contextual

Nariño, situado en el suroeste de Colombia, es un departamento que se caracteriza por su diversidad cultural y geográfica, lo que presenta tanto oportunidades como desafíos en el ámbito educativo, Según Rodríguez Rosero, Ordoñez Ortega y Hidalgo Villota (2021), “considerando que más de la mitad de los estudiantes de educación media en el departamento de Nariño no disponen de computador, ni tampoco poseen conexión a internet, una condición indispensable en un mundo globalizado e interconectado”, lo que resalta la necesidad urgente de abordar la brecha digital y de infraestructura en esta región.

La vereda donde se ubica la institución educativa presenta características que reflejan las realidades socioeconómicas del departamento, con un acceso limitado a recursos tecnológicos y una oferta educativa que no siempre satisface las necesidades de los estudiantes, esto se traduce en una carencia de actividades didácticas que fomenten el aprendizaje y la creatividad.

La Institución Técnica Agropecuaria Santa Cecilia, ubicada en Santa Cecilia, municipio de San Lorenzo, Nariño, se especializa en la agricultura, a pesar de contar con tecnología limitada, dispone de una amplia infraestructura que incluye áreas para actividades al aire libre, aulas equipadas con Smart TV para proyecciones multimedia y una granja.

Se quiere contribuir en las prácticas pedagógicas en la IETA Santa Cecilia con la aplicación de secuencias apoyadas en la herramienta Minecraft, para exponer y motivar el interés y la participación de los estudiantes en las clases de filosofía y el filosofar, esta dinámica se implementará en forma de parkour, donde se simula un parkour dentro de Minecraft a modo de apoyo visual, esto con el fin de tener un fondo para las discusiones filosóficas en clase junto con la participación de los estudiantes en el aula, la institución educativa en cuestión se esfuerza por superar estos desafíos y proporcionar un ambiente de aprendizaje inclusivo, sin embargo,

enfrenta limitaciones en términos de recursos y formación docente, lo que puede afectar la calidad de la educación impartida, a pesar de estos obstáculos, se busca implementar nuevas estrategias que integren herramientas tecnológicas como Minecraft para enriquecer el proceso educativo.

Para cubrir entonces estas necesidades se implementarán técnicas didácticas para la formación filosófica, en este caso se implementa el juego de la compañía Mojang, Minecraft para hacer las clases de filosofía más amenas, con la implementación de Minecraft se quiere reforzar los métodos de pedagogía para mejorar la atención de los estudiantes y lograr enseñar el conocimiento propio de la filosofía y el filosofar, a través de este juego de bloques, que hoy en día es algo novedoso, la clase filosófica es entretenida, y así mismo el juego presenta varias maneras de abordar las temáticas escolares, gracias a su diseño, que se trata de la construcción a través de bloques, donde se puede expresar creando escenarios didácticos, allí se plasma la temática según las actividades que contenga el plan de aula, de acuerdo al currículum institucional, de este modo se implementa en las clases, ya sea de forma interactiva donde el estudiante pueda manipular el juego, o de forma visual en forma de video para que el estudiante interactúe solo con el video de la temática requerida, se debe implementar la creatividad del docente para hacer las clases, o se lograr escuchar las propuestas de los estudiantes, en una lluvia de ideas, y de este modo, el docente organice con esas ideas la clase correspondiente, y para lograr que se interesen en la filosofía con este tipo de herramienta.

En Santa Cecilia, municipio de San Lorenzo (Nariño), el sistema educativo regional se caracteriza por su enfoque genérico, similar al de la mayoría de los colegios de la zona, por esta razón, se está implementando un esfuerzo por modernizar el sistema de evaluación, el cual debe considerar las actitudes y aptitudes individuales de los estudiantes, como sugiere el ICFES, este

organismo se utiliza como referencia para establecer los enfoques curriculares y desarrollar un modelo más integral que refleje de manera más precisa las capacidades de los alumnos, además, el Ministerio de Educación aconseja a los docentes capacitarse en este modelo propuesto por el ICFES con el fin de mejorar el sistema evaluativo, que busca valorar las habilidades de los estudiantes en relación con su desempeño en las actividades.

Con Minecraft se evalúa a los estudiantes de manera interactiva, manteniendo los criterios del ministerio de educación, no obstante, se utilizan plataformas en las que ellos, de forma pragmática, demuestran sus conocimientos en este tipo de herramientas, además se incorporan a una simulación que crea un ambiente social y les permite experimentar y conocer el mundo desde el enfoque filosófico y filosofar, este proceso se lleva a cabo acompañado por el investigador, los estudiantes de la institución, en particular los del grado en el que se trabajó, son un reflejo de esta diversidad y complejidad social, muchos de ellos son conscientes de las desigualdades que los rodean y muestran interés en participar activamente en su educación, sin embargo, la falta de recursos y actividades didácticas impacta su motivación y rendimiento académico, se requiere de soluciones innovadoras que respondan a sus necesidades, como la integración de herramientas educativas digitales que fomenten su participación y aprendizaje activo.

Los escolares requieren estrategias de enseñanza/ aprendizaje, que conlleven una armonía entre teoría y actividades lúdicas, aprendizaje cognitivo con diferentes dinámicas y aprendizaje con herramientas tecnológicas que le den diversidad a las clases y valor para los estudiantes y ellos disfruten de las actividades filosóficas, fomentadas con bases sólidas de pensamiento filosófico y pensamiento crítico en la sociedad actual, esto se puede lograr utilizando diversas herramientas como videos e imágenes, aprovechando todo el conocimiento y avance tecnológico

disponible hasta el momento.

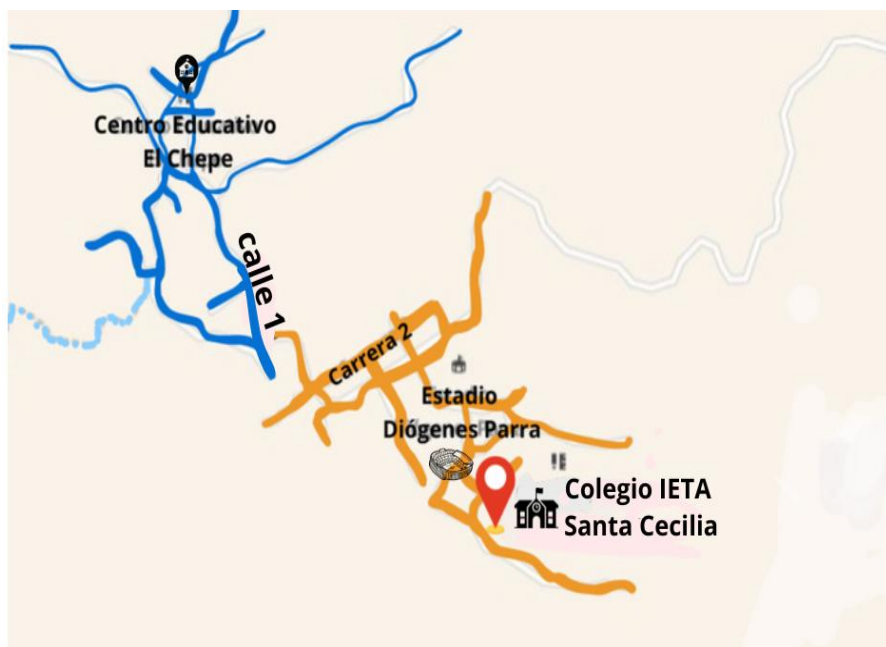
En este orden de ideas se incorporarán las ideas de los filósofos Sócrates y Spinoza mediante videos utilizando el mundo abierto de la herramienta Minecraft, esto tiene como objetivo introducir a los estudiantes en el uso de Minecraft para las clases de filosofía, familiarizándolos primero con el concepto, para luego facilitar su interacción directa dentro del juego, para participar en las actividades que propicien el aprendizaje y la creatividad.

En el ámbito educativo, es esencial integrar estas herramientas filosóficas para capacitar a los estudiantes con habilidades críticas que les permitan navegar de manera efectiva en la era digital, al identificar y analizar estas situaciones en el aula de clase, se busca desarrollar metodologías educativas que estén a la altura de la evolución tecnológica, esto implica no solo enseñar conceptos filosóficos, sino también aplicarlos a escenarios contemporáneos para fomentar un pensamiento crítico informado y reflexivo.

La problemática central radica en la desconexión entre las herramientas educativas disponibles y las necesidades reales de los estudiantes, es crucial implementar estrategias que permitan una mejor inclusión de todos los alumnos, en este sentido, Minecraft se presenta como una solución viable que no solo atrae su interés, sino que también promueve habilidades críticas y colaborativas que son esenciales para su desarrollo integral.

Figura 1

Fotografía del Mapa de Santa Cecilia, Nariño



Fuente. Tomado de Google (2024).

Tipo. Localidad

Localización. San Lorenzo Nariño, Región del Pacífico, Colombia, Sudamérica.

Latitud. 1,56098° o 1° 33' 40" norte

Longitud. -77,21845° o 77° 13' 6" oeste

Altitud. 2.134 metros (7.001 pies)

Figura 2

Fotografías de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Santa Cecilia



Fuente. Tomado de Google (2024)

Marco Legal

En este trabajo, se incluyen los fundamentos legales que regulan el ámbito educativo en Colombia, especialmente aquellos que respaldan la implementación de metodologías innovadoras, como el uso de herramientas tecnológicas, y el fortalecimiento de áreas como la filosofía en la educación secundaria.

Constitución Política de Colombia (1991)

La Constitución establece en su artículo 67 que la educación es un derecho fundamental y un servicio público, con una función social que busca el acceso a una formación integral. Asimismo, el artículo 68 destaca la importancia de una educación libre de discriminación, lo que respalda el uso de métodos que hagan el aprendizaje accesible y significativo para todos los estudiantes.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

Esta ley es la base del sistema educativo en Colombia. En sus principios y fines, la Ley 115 enfatiza la necesidad de preparar a los estudiantes en competencias críticas, sociales y culturales. En el contexto de este trabajo, la ley respalda la incorporación de materias que fomenten el pensamiento crítico, como la filosofía, y el uso de recursos digitales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ley 1341 de 2009 (Ley de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)

Esta ley regula el acceso y uso de las TIC, promoviendo su integración en todos los sectores, incluyendo la educación. El artículo 15 plantea que la implementación de TIC debe contribuir al desarrollo de habilidades y conocimientos. En este estudio, el uso de Minecraft en la enseñanza de filosofía se sustenta en esta ley, ya que fomenta habilidades digitales y permite nuevas formas de interacción y construcción del conocimiento.

Decreto 1860 de 1994

Este decreto complementa la Ley 115, y establece los lineamientos para la organización de los planes de estudio. Señala que cada institución puede implementar métodos didácticos que se ajusten a las necesidades de los estudiantes, siempre y cuando estén alineados con los objetivos formativos. Esto respalda la implementación de Minecraft como un recurso pedagógico innovador, alineado con el currículo y los intereses estudiantiles.

Lineamientos Curriculares de Filosofía (Ministerio de Educación Nacional)

Aunque no es una ley, los lineamientos curriculares publicados por el Ministerio de Educación Nacional son una guía para la enseñanza de filosofía en la educación media. Estos lineamientos recomiendan estrategias pedagógicas que promuevan el pensamiento crítico y el análisis reflexivo, áreas que este estudio aborda al incorporar actividades basadas en el juego.

Política de Innovación Educativa con Uso de TIC (Ministerio de Educación Nacional)

Esta política enfatiza el uso de TIC en el aula como una herramienta para mejorar la calidad educativa. Resalta la necesidad de formación docente en herramientas digitales y promueve la integración de tecnología en áreas que fortalezcan la participación y la colaboración. Este trabajo se alinea con dicha política al implementar Minecraft, promoviendo tanto la interacción activa de los estudiantes como su capacidad de análisis crítico en filosofía.

Marco Metodológico

Línea de Investigación: Filosofía y Educación

El proyecto se orienta a aplicar Minecraft como herramienta en la enseñanza de la filosofía en estudiantes de grado 10 de la IETA. Esta línea de investigación, según el Plan de Desarrollo Institucional de la UNAD (2019), “aborda los problemas pedagógicos relacionados con la enseñanza de la filosofía, y el desarrollo de competencias filosóficas en los estudiantes” (p. 10).

En este contexto, el proyecto se distribuye con los objetivos de esta línea al contribuir con métodos innovadores de enseñanza de la filosofía, como el uso de Minecraft, una herramienta tecnológica que favorece el aprendizaje filosófico de manera interactiva.

Sub-Línea de Investigación: Innovación en el Pensamiento Crítico y Argumentación.

La sub línea de investigación "Innovación en el pensamiento crítico y argumentación" es particularmente relevante para el enfoque de este proyecto. Al utilizar Minecraft como recurso pedagógico, se busca estimular el pensamiento crítico de los estudiantes, ya que esta herramienta fomenta la reflexión sobre problemas filosóficos dentro de un entorno lúdico.

Tal como se menciona en la UNAD (2019), "la sub línea se enfoca en fortalecer el pensamiento crítico y las habilidades argumentativas de los estudiantes" (p. 12). A través de esta estrategia, se promueve la innovación educativa al integrar tecnologías emergentes que enriquecen el proceso de aprendizaje de la filosofía y el desarrollo del pensamiento argumentativo.

El enfoque de investigación que se llevará a cabo en este proyecto será cualitativo, el cual corresponde a lo mencionado por Balcázar (2013), quien señala que “todos los estudios cualitativos contienen datos descriptivos, las propias palabras pronunciadas o escritas de las

personas y las actividades observadas” (p. 78). Este enfoque permitirá explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con la filosofía, así como las dificultades que enfrentan en su aprendizaje.

La investigación se lleva a cabo utilizando el método cualitativo, empleando observación e inmersión para identificar la problemática, esta técnica se implementa como una forma efectiva de observación. “La técnica cualitativa habitual en los estudios etnográficos, generalmente considerada como un apoyo a la observación” (Álvarez, 2011, p. 273). La recolección de datos en investigación cualitativa se centra en captar las perspectivas individuales y profundas de los participantes, explorando emociones, prioridades y experiencias personales, este enfoque permite una comprensión rica y detallada del fenómeno estudiado, ya que va más allá de los simples datos cuantitativos, la motivación intrínseca hacia el conocimiento impulsa este proceso investigativo, estimulando un compromiso profundo con el tema y una inmersión completa en el contexto de la tesis, la pasión y el interés personal juegan un papel crucial al aplicar estos métodos, permitiendo al investigador no solo identificar respuestas concretas, sino también generar percepciones significativas que pueden influir en futuras investigaciones y aplicaciones prácticas.

Así se plantea el proyecto para indagar en las causas que llevan al bajo aprendizaje y al desinterés de los estudiantes por los temas filosóficos, superando estas barreras con los métodos de investigación propuestos por el docente en formación, además, el apoyo participativo de los estudiantes es fundamental en esta reforma de los procesos pedagógicos, la participación activa del estudiante es crucial, por ello, el docente debe entender que toda la responsabilidad de integrar la intervención de los estudiantes en su clase recae exclusivamente en él, como lo afirma Parra (2005) “dependerá de la naturaleza de las oportunidades que propicia el profesor para que

los estudiantes se puedan o no involucrar activamente en sus procesos formativos” (pp. 28-29). Es posible imaginar un colegio donde la tecnología sea parte integral para alcanzar nuevos métodos de adquisición de conocimientos, herramientas como Minecraft y otras que aún son desconocidas pueden apoyar significativamente el aprendizaje y la enseñanza.

En la búsqueda de estos datos en la comunidad académica y utilizando referencias pertinentes, se desarrollará una pedagogía didáctica con tecnología, comenzando con un grupo reducido de estudiantes, aunque inicie con una minoría, el propósito es iniciar un cambio significativo, según Moulines (2015) “una minoría de investigadores, a menudo uno solo, decide cambiar completamente de paradigma, abandonando las generalidades simbólicas aceptadas hasta la fecha” (p.85). El enfoque cualitativo permite no solo identificar las necesidades y perspectivas de los estudiantes respecto a la filosofía, sino también explorar cómo la implementación de herramientas tecnológicas puede ser una solución efectiva para fomentar su interés y la actividad estudiantil en el aprendizaje filosófico.

Análisis de las Causas del Bajo Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar Identificación de las Causas por las Cuales los Estudiantes No Aprenden

Adecuadamente la Filosofía y el Filosofar

En el contexto educativo actual, es fundamental analizar los factores que inciden en el bajo aprendizaje de la filosofía en los estudiantes de grado décimo de la IETA Santa Cecilia. A través de las observaciones realizadas en el aula y las interacciones con los estudiantes, se han identificado diversas dificultades que afectan su proceso de aprendizaje y su interés por la asignatura.

Desde el inicio de la jornada escolar, los estudiantes manifiestan signos de cansancio y desinterés, lo que repercute en su capacidad de concentración y en su nivel de participación en clase. Ante la falta de metodologías innovadoras, la enseñanza de la filosofía se percibe como monótona y poco estimulante, lo que genera un ambiente pasivo en el aula. Durante la observación, los estudiantes han expresado su deseo de contar con dinámicas más interactivas, mencionando propuestas como clases al aire libre, sesiones de cine y debates abiertos que fomenten la reflexión y el diálogo.

El uso excesivo de dispositivos móviles en el aula también ha sido identificado como un factor que distrae a los estudiantes, dificultando su enfoque en la materia. En este sentido, se hace evidente la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también fomenten su participación, activa, en el aprendizaje de la filosofía.

Otro aspecto relevante es la permanencia de un modelo educativo tradicional, donde el docente es la única fuente de conocimiento y los estudiantes asumen un rol pasivo. Este enfoque limita el desarrollo del pensamiento crítico y filosófico, pues las clases magistrales y las guías de

lectura no resultan suficientes para estimular la capacidad de análisis y reflexión. En este contexto, los estudiantes tienden a percibir la filosofía como una asignatura abstracta y desconectada de su realidad cotidiana.

Dado lo anterior, se plantea la necesidad de una estrategia didáctica que integre herramientas tecnológicas en el aula para hacer más accesible y atractivo el aprendizaje de la filosofía. Diversos estudios han señalado que el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede mejorar la percepción de los estudiantes sobre la educación, incrementando su motivación y compromiso con el aprendizaje (Mateus, 2015).

A partir de estas consideraciones, se propone el uso de **Minecraft** como una herramienta digital que, mediante secuencias didácticas planificadas, pueda responder a las necesidades identificadas en el aula. La incorporación de este recurso busca transformar la enseñanza de la filosofía en una experiencia interactiva y significativa para los estudiantes del grado décimo de la IETA Santa Cecilia.

Método de Investigación

El método de investigación comprende dos etapas. Inicialmente, se llevará a cabo una observación desde el punto de vista del estudiante, centrada específicamente en las clases de filosofía, con el propósito de estudiar el enfoque del docente. Se analizarán las técnicas, métodos y herramientas que emplea durante la enseñanza, lo que conllevará a realizar una comparación y examen de la actitud de los estudiantes en su papel de observadores, identificando posibles problemas que afectan el aprendizaje filosófico. Esto permitirá conocer de manera profunda las opiniones y necesidades de los estudiantes con respecto a la filosofía, proporcionando un contexto claro sobre cómo perciben la materia y qué aspectos consideran necesarios para mejorar su comprensión.

En segundo lugar, se procederá con la inmersión en la Institución Educativa, basada en los resultados obtenidos en la etapa anterior. Utilizando el análisis realizado, se diseñará una secuencia didáctica que incorpora la herramienta tecnológica Minecraft para su implementación en la institución educativa. Se espera que esta aplicación no solo satisfaga las necesidades identificadas durante las clases, sino que también fomente un aprendizaje activo y significativo de la filosofía y el filosofar, facilitando así la participación de los estudiantes y promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador.

A través de este método, se pretende contribuir a la comprensión de la problemática educativa en la institución, teniendo en cuenta las voces de los estudiantes y su relación con la filosofía, así como la relevancia de herramientas tecnológicas como Minecraft en su proceso de aprendizaje.

Tipo de Investigación

Para la presente investigación, se optó por la técnica de observación participativa, como método central, el cual permite obtener datos a partir de la percepción directa y detallada de los fenómenos estudiados en su contexto natural, según Díaz (2010) “la definición de observación participante es cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado para conseguir la información ‘desde adentro’” (p. 8). Esta técnica fue aplicada para analizar las dinámicas educativas en torno a la integración de Minecraft como herramienta filosófica en el aula.

Se observa de forma sistemática la cual a manera de Yangali (2021) “el objetivo de esta modalidad es guiar al individuo a enterarse de un fenómeno de manera exacta y ordenada, lo cual puede llevar a la percepción de las relaciones de causa y efecto, para una eventual experimentación” (p. 42).

Población

La población objeto de estudio está compuesta por los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Santa Cecilia, un grupo que incluye a jóvenes de diversas características socioeconómicas y culturales que se encuentran en un momento crucial de su formación académica y personal, en esta etapa, los estudiantes comienzan a desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, lo que hace que su formación en filosofía sea especialmente relevante, sin embargo, las metodologías de enseñanza tradicionales pueden no ser efectivas para captar su interés y fomentar su participación activa en el aula

Muestra

La muestra se seleccionará de forma intencional, eligiendo a un grupo representativo de estudiantes de grado 10, se considerarán factores como el rendimiento académico, la

participación en clase y las preferencias en cuanto a metodologías de enseñanza, se buscará incluir un número adecuado de estudiantes que permita obtener datos significativos sobre su percepción de la filosofía y su experiencia educativa, la cantidad exacta de estudiantes a incluir en la muestra se determinará considerando la viabilidad del estudio y el acceso a los participantes

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

El instrumento utilizado fue el diario de campo, un recurso fundamental para registrar las observaciones de manera sistemática y reflexiva. Según Martínez, L. (2007) el Diario de Campo es el principal instrumento de registro de procesos de observación etnográfica porque está acompañado de un análisis con base en la cartografía social del contexto donde la acción, problema o estudio se desarrolla. Este instrumento no solo permitió el registro de las actividades y experiencias dentro del entorno educativo, sino que también fue clave para capturar el impacto filosófico y pedagógico derivado del uso de Minecraft, proporcionando un marco para el análisis crítico y la interpretación profunda de los datos recolectados.

El diario de campo se utiliza como instrumento para registrar las observaciones sobre las clases de filosofía con el método tradicional en la institución educativa, asegurando un registro ordenado de las ideas y capturando todos los momentos relevantes, este método permite mantener presentes los detalles para facilitar una interpretación más precisa de los sucesos observados, teniendo en cuenta a Martínez (2007) “El diario de campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas, además nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (p. 77).

Otra herramienta adicional para la obtención de información de los estudiantes fue el método de "streaming chat", diseñado específicamente por el investigador con el fin de promover una interacción más dinámica y espontánea entre los participantes, aunque este método no constituye un instrumento científicamente validado en los estándares tradicionales de recolección de datos, su implementación se justificó por su capacidad para generar un ambiente lúdico y relajado, en el que los estudiantes pueden expresar de manera libre sus pensamientos e ideas, el "streaming chat" facilita la participación, activa, permitiendo que los estudiantes compartan sus

reflexiones de forma instantánea, sin las limitaciones formales de otras técnicas, a través de este método, se buscó captar no solo las respuestas inmediatas, sino también las ideas emergentes y las reacciones espontáneas que surgen en un entorno más distendido, enriqueciendo así el proceso de recolección de información de una manera innovadora y entretenida, este enfoque, aunque no tradicional, contribuye al objetivo de fomentar un espacio de expresión genuino, donde las dinámicas filosóficas puedan ser exploradas desde una perspectiva más accesible y cercana a los estudiantes.

Este prototipo consta de una hoja de cuaderno, donde se coloca el nombre del estudiante, el grado y la fecha, luego entonces pueden escribir sus comentarios, e impresiones al docente, el cual después de clase él leerá atentamente, esto se realiza con base en que los estreamers (personas que transmiten en vivo, diferentes actividades, diferentes tipos de juegos en línea, entre otras actividades) mediante sus transmisiones en vivo, han adquirido mucha audiencia, como afirma Triana (2023) “el streamer y su contenido se convierten en un grupo de influencia con un alto nivel de credibilidad en su audiencia, por ende los productos que directa o indirectamente están presentes en su contenido son percibidos de forma favorable” (p. 8). Entonces este método se adopta con el fin de causar un impacto innovador y darle a las clases otra forma de participar en clase, su aplicación, se opta por este enfoque, justificando así su aplicación en el diseño de las clases, al presentar este concepto a los estudiantes, se les contextualiza que las clases se manejarán como una transmisión en vivo, para que el aula se adapte a la metodología de un 'streaming' y los estudiantes interactúen de manera similar durante la clase; y su chat que funciona como un tipo encuesta, pero más divertido.

Figura 3

Fotografías Tomadas de la Actividad Observación de las Clases de Filosofía en la IETA



Fuente. Elaboración propia.

Identificación de las Causas del Bajo Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar

En las prácticas pedagógicas establecidas por la Universidad Abierta y a Distancia UNAD, los estudiantes de licenciatura en filosofía y docentes en formación deben participar en la observación de actividades escolares para adquirir experiencia en el ámbito educativo, el investigador utiliza estas observaciones para realizar un análisis detallado en la IE donde se efectúa la investigación, desde el inicio de la jornada, observa que los estudiantes muestran signos de cansancio y expresan su deseo de evitar una clase tradicional, lo cual afecta su capacidad de concentración, este agotamiento puede estar relacionado con jornadas escolares extensas y monótonas que no estimulan su interés, además, la repetición de métodos de enseñanza poco dinámicos contribuye al desánimo generalizado, reforzando su actitud pasiva hacia el aprendizaje.

Cuando se solicitan sugerencias a los estudiantes para mejorar la dinámica de la clase, estos proponen actividades alternativas como clases al aire libre, sesiones de cine para abordar temas relevantes y mesas redondas para discutir los contenidos de forma más interactiva, estas sugerencias reflejan su necesidad de métodos pedagógicos más participativos y variados, indicando que la monotonía en las estrategias actuales contribuye al desinterés, además, estas propuestas coinciden con las experiencias educativas del docente en formación, evidenciando una continuidad en prácticas académicas tradicionales que no han evolucionado significativamente con el tiempo, limitando así el aprendizaje activo.

Desde la experiencia tanto como estudiante y ahora como docente en formación, es posible identificar las causas subyacentes del bajo conocimiento filosófico, esta perspectiva dual permite realizar una comparativa profunda entre las dos visiones, destacando las similitudes y diferencias en cuanto a métodos de enseñanza, enfoques pedagógicos y las expectativas de

aprendizaje, este análisis comparativo no solo ayuda a entender mejor las razones detrás de la problemática del conocimiento filosófico limitado, sino que también proporciona una base sólida para proponer mejoras y aportar soluciones desde una perspectiva integradora, considerando tanto las necesidades del estudiante, como las oportunidades de enseñanza en innovación pedagógica.

Entre las causas identificadas del bajo aprendizaje de la filosofía, está el uso frecuente de teléfonos celulares en el aula, esta conducta parece estar relacionada con la búsqueda de distracción frente a métodos de enseñanza que no logran captar su atención o conectar con sus intereses personales, el celular se convierte en una vía de escape ante clases percibidas como aburridas o desconectadas de su realidad cotidiana, esta situación evidencia una desconexión significativa entre los contenidos filosóficos enseñados y las expectativas de los estudiantes.

Con ello se identifica, que los estudiantes no aprenden adecuadamente la filosofía por falta de una estrategia efectiva para mejorar el interés y la participación de los estudiantes en el estudio de la filosofía, ellos prefieren sumergirse en su realidad inmediata y mantenerse callados frente a lo que sus ojos perciben como algo lejano.

Las estrategias se pueden adaptar con la actualidad cultural, la novedad actual cultural ofrece tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Integrar las TIC en el proceso educativo no solo proporciona una forma alternativa y más opciones dinámicas con el fin de impartir diversidad en las clases, además de conectar los conceptos filosóficos con las realidades contemporáneas de los estudiantes, entonces al utilizar herramientas tecnológicas adecuadas, como plataformas interactivas, recursos multimedia y debates en línea, los docentes pueden transformar la percepción de la filosofía como una disciplina abstracta y distante hacia una experiencia más relevante y accesible, esto podría conducir a un aumento significativo en el

entusiasmo de los estudiantes, quienes podrían comprometerse más profundamente con las actividades académicas y demostrar un mayor esmero en su aprendizaje, así lo afirma Mateus (2015) “La presencia de la tecnología ha aumentado la percepción positiva que tienen de la escuela y sus ganas de asistir y aprender” (p. 185).

Es así como, el docente en formación reconoce la necesidad de diseñar actividades más interactivas y atractivas que compitan efectivamente con estas distracciones digitales, fomentando un ambiente de aprendizaje más participativo y estimulante.

Con base en lo anterior, se plantea un enfoque pedagógico innovador utilizando Minecraft como herramienta digital principal, este enfoque incluye secuencias didácticas cuidadosamente planificadas con actividades diseñadas para despertar el interés de los estudiantes del décimo grado de la IETA Santa Cecilia en el estudio de la filosofía y el filosofar.

Diseño de una Estrategia Pedagógica con Base en una Herramienta Digital (Minecraft) que Apoyada en Secuencias y Actividades Potencie el Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar

Se propone diseñar una estrategia pedagógica que integre Minecraft como herramienta digital, respaldada por secuencias y actividades que potencien el aprendizaje de la filosofía y el arte de filosofar. Esta actividad se organiza en una secuencia didáctica compuesta por cinco etapas, destinada a despertar el interés de los estudiantes en la filosofía y fomentar su capacidad de reflexión crítica.

El docente en formación utilizará la aplicación móvil Minecraft como herramienta principal para implementar estas actividades. En una primera fase, se introducen conceptos filosóficos a través de videos educativos, seguidos de dinámicas interactivas dentro del juego. Este enfoque tiene como objetivo familiarizar a los estudiantes del grado décimo de la IETA Santa Cecilia con las capacidades y aplicaciones de este software, ampliando así su comprensión del potencial educativo que ofrece Minecraft.

A lo largo de la secuencia didáctica, los estudiantes adquirirán nociones filosóficas que luego emplearán en actividades prácticas dentro del juego; se les anima a plasmar diversas ideas y conceptos en Minecraft según las necesidades de cada actividad, lo que permite una conexión directa entre el contenido teórico y la práctica. Esta metodología no solo sirve como apoyo visual, sino que también sumerge a los estudiantes en un entorno interactivo donde pueden explorar y reflexionar sobre los temas filosóficos planteados.

Observaciones previas sobre las actividades actuales en la IETA indican que estas siguen una secuencia invariable, basada en guías proporcionadas por el docente. Aunque los estudiantes logran adquirir conocimientos sobre temas filosóficos, se ha notado que no desarrollan la destreza para filosofar. Esto se atribuye a que las actividades apoyadas en guías no fomentan el

pensamiento crítico y suelen ser percibidas como tediosas y aburridas por la mayoría de los estudiantes. Este contexto resalta la necesidad de innovar en la enseñanza de la filosofía.

Por lo tanto, se ha diseñado una secuencia didáctica destinada al grado décimo de la IETA que busca no solo transmitir conocimiento, sino también desarrollar habilidades críticas y reflexivas a través de un enfoque interactivo y motivador.

Secuencias y Actividades Potencie el Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar

Secuencia Didáctica

Plan de Aula 1. Filosofía y Filosofar (Parkour en Minecraft)

Objetivo de aprendizaje: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes del décimo grado acerca de la filosofía y el acto de filosofar mediante una actividad lúdica.

Tema:

Filosofía y filosofar (Parkour en Minecraft).

Fase o momento de la secuencia didáctica: En este primer momento, se analizarán los conocimientos previos de los estudiantes sobre la filosofía y el filosofar, fomentando su participación.

Inicio: Para captar la atención de los estudiantes, se presentará un video de parkour en Minecraft en el televisor del aula. Durante la reproducción del video, el docente planteará interrogantes relacionadas con la filosofía y el filosofar, estimulando la participación de los estudiantes. El propósito es motivarlos a compartir sus conocimientos previos, generando interés en los temas filosóficos que se abordarán a lo largo de la clase.

Desarrollo: La actividad central consistirá en una dinámica participativa en la que los estudiantes responderán a preguntas formuladas por el docente sobre los conceptos de filosofía y filosofar. Podrán participar de dos maneras:

Verbalmente, compartiendo sus ideas con el grupo.

Escribiendo sus reflexiones en el streaming chat.

El video de parkour en Minecraft, que muestra a un jugador superando obstáculos en diversos escenarios, servirá como telón de fondo para propiciar un ambiente relajado. Este recurso se complementará con música de fondo, creando un entorno cómodo que fomente la

confianza y la participación de los estudiantes.

El objetivo es que los estudiantes adquieran habilidades para participar activamente en clase, expresar sus conocimientos desde diferentes perspectivas y argumentar sus puntos de vista. Además, esta dinámica busca que los estudiantes experimenten y transfieran sus aprendizajes a situaciones de la vida cotidiana.

Cierre: La clase concluirá con una reflexión colectiva sobre la importancia de comprender la filosofía y el acto de filosofar, destacando su relevancia y aplicación en la vida diaria.

Evaluación: Se implementará una evaluación permanente que incluirá aspectos diagnósticos, formativos y sumativos. Se considerará el nivel de participación de los estudiantes en las actividades presentadas durante la clase.

Recursos: Video de parkour en Minecraft: <https://youtu.be/P6iyi-uWOMA>

Plan de Aula 2: Sócrates Cubito y la Ciudad de Atenas ¿Cómo Filosofar en la Sociedad?

Objetivo de aprendizaje: Enseñar a los estudiantes sobre la filosofía y el filosofar en contextos sociales, basándose en las vivencias y experiencias de la filosofía antigua.

Tema: Sócrates cubito y la ciudad de Atenas ¿Cómo filosofar en la sociedad?

Fase o momento de la secuencia didáctica:

Ejemplo de la aplicación de la filosofía y el filosofar en la sociedad.

Inicio: Se presentará el contexto de la actividad a través de una dramatización que ilustre cómo actuaba Sócrates en su ciudad natal, como ejemplo de filosofar en la antigua Grecia. Esta dramatización se llevará a cabo en Minecraft, recreando la ciudad antigua de Atenas.

La actividad será exhibida en un video proyectado en el televisor del aula, con el propósito de captar la atención e interés de los estudiantes hacia la vida y enseñanzas de Sócrates, así como

hacia la ciudad de Atenas. De este modo, los estudiantes comprenderán cómo se implementaba la filosofía y el filosofar en una sociedad antigua, fortaleciendo su conocimiento filosófico-cultural.

Desarrollo: Se utilizará Minecraft como recurso para exponer un video sobre Sócrates y su manera de filosofar en la antigua Atenas. La simulación permitirá a los estudiantes entender la filosofía y el acto de filosofar a través de un ejemplo dramatizado, familiarizándolos con la temática en un contexto social histórico.

La actividad será proyectada en el televisor del salón de clases. Posteriormente, se planteará la pregunta orientadora: "¿Qué obstáculos te impiden cuestionar tus creencias y hábitos?" para invitar a los estudiantes a reflexionar sobre los desafíos personales que enfrentan al intentar evaluar y cambiar sus creencias y comportamientos.

Los estudiantes participarán en esta actividad al aire libre, trasladándose a la cancha de la institución para reflexionar y responder a la pregunta planteada. Sus respuestas se compartirán a través del streaming chat, fomentando un espacio de interacción virtual y reflexión colectiva. El docente estará disponible para resolver cualquier duda o inquietud, asegurando así que los estudiantes puedan desarrollar la actividad de manera óptima.

Cierre: Las respuestas compartidas por los estudiantes en el chat del streaming serán discutidas colectivamente. El docente guiará una reflexión comparativa entre las limitaciones enfrentadas por Sócrates para filosofar y las restricciones indirectas que persisten en la cultura contemporánea.

Evaluación permanente: Diagnóstica, formativa y sumativa. Se evaluará el interés y la participación de los estudiantes a través de sus interpretaciones de la pregunta orientadora, expresadas en un texto breve realizado en el streaming chat.

Recursos: Sócrates cubito y la ciudad de Atenas: <https://youtu.be/yWE5Vmt>

Plan de Aula 3: Filosofar en el Modernismo (Spinoza)

Objetivo de aprendizaje: Analizar las ideas filosóficas de Spinoza y cómo se relacionan con el entorno social y las experiencias de los estudiantes de grado décimo.

Tema: Filosofar en el modernismo (Spinoza)

Fase o momento de la secuencia didáctica: Comparación entre la filosofía contemporánea de Spinoza y el contexto social de los estudiantes de grado décimo.

Inicio: Se presentará un video desarrollado en Minecraft que recrea el entorno de Ámsterdam para explorar la vida y filosofía de Spinoza. El video abordará cómo este filósofo realizaba sus investigaciones y su estilo de razonamiento en su contexto social. La presentación ayudará a los estudiantes a comprender la situación de Spinoza y la estructura de su filosofía, fomentando una comparación entre su pensamiento racional antiguo y las perspectivas modernas. Esto les permitirá adquirir conocimientos para practicar la filosofía y aplicarla a su propio entorno.

Desarrollo: Los estudiantes aprenderán cómo evoluciona la filosofía en la sociedad a través de un video elaborado con Minecraft, centrado en Spinoza y su enfoque filosófico dentro del contexto moderno. Los participantes observarán cómo los filósofos aplican el pensamiento crítico según su entorno.

El objetivo es que los alumnos desarrollen habilidades para comparar la filosofía de Spinoza con sus propios contextos sociales y reflexionar sobre sus hábitos y cultura. Además, se realizará un análisis del material didáctico que explora el enfoque filosófico de Spinoza, buscando aplicar dicho pensamiento al contexto social contemporáneo de la zona. Se organizará una mesa redonda para facilitar un debate dinámico. En esta actividad, los estudiantes explorarán y cuestionarán sus hábitos, religión y creencias personales, compartiendo

sus experiencias y perspectivas con la clase. Esto fomentará una participación, activa y retroalimentación entre los compañeros, además de la guía del docente.

Cierre: Se reflexionará sobre la importancia de escuchar a los filósofos que sentaron las bases del pensamiento crítico, destacando cómo su legado es crucial para desenmascarar pseudociencias y promover una reflexión adecuada en la vida cotidiana.

Evaluación permanente: Diagnóstica, formativa y sumativa. Se evaluará la habilidad del estudiante para interpretar la filosofía en los contextos actuales relacionados con su entorno.

Recursos: Filosofía y el filosofar del modernismo (Spinoza) – explicación con Minecraft: <https://youtu.be/ja8Tbu8HMRY>

Plan de Aula 4: Filosofía y el Filosofar “El Superhombre” (Nietzsche)

Objetivo de aprendizaje: Aprender la filosofía contemporánea y el concepto de "el superhombre" de Nietzsche para comprender diversos contextos sociales y aplicar el pensamiento crítico interactuando con Minecraft.

Tema: Filosofía y el filosofar “El superhombre” (Nietzsche)

Fase o momento de la secuencia didáctica:

Profundizar en los conocimientos filosóficos y el pensamiento crítico de los estudiantes en un entorno contemporáneo.

Inicio: Se introducirá a los estudiantes el pensamiento de Friedrich Nietzsche en la filosofía contemporánea, enfocándose en su concepto del “superhombre”.

La actividad comenzará con la lectura de un fragmento sobre el "superhombre" del libro Así habló Zaratustra. Esta lectura permitirá a los estudiantes comprender el punto de vista de Nietzsche sobre el concepto, lo que les servirá de base para replicar la idea del superhombre en el juego Minecraft desde su propia perspectiva.

Desarrollo: Se seleccionará al azar a algunos estudiantes para que lean en voz alta un fragmento del libro Así habló Zaratustra frente a la clase, asegurando que todos comprendan el contexto del concepto del superhombre según Nietzsche.

Tras la lectura, se formarán grupos de tres estudiantes, y el docente explicará la dinámica de la actividad. Cada grupo replicará la idea del superhombre desde su punto de vista mediante una construcción en un mundo libre utilizando el modo creativo de Minecraft.

Para orientar la actividad, se utilizará la pregunta: "¿Qué haría el superhombre si viviera en Minecraft?". A través de esta reflexión, los estudiantes se pondrán en el lugar del superhombre, interpretando su pensamiento mediante sus construcciones dentro del juego.

Cierre: Se revisarán las creaciones realizadas por los estudiantes en Minecraft, analizando cómo interpretaron la idea del superhombre en una realidad simulada. Posteriormente, se reflexionará sobre cómo pueden transferir ese pensamiento al contexto social de Santa Cecilia, fomentando una conexión entre el pensamiento filosófico y su entorno.

Evaluación permanente: Diagnóstica, formativa y sumativa. Se evaluará la habilidad del estudiante para expresar y aplicar ideas filosóficas en un contexto simulado de sociedad.

Recursos: Minecraft

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mojang.minecraftpe&pcampaignid=web_share

Plan de Aula 5: Identificando y Filosofando Problemáticas Sociales con Minecraft y su Modo de Juego

Objetivo de aprendizaje: Identificar la problemática más significativa del medio ambiente que el estudiante percibe en su comunidad y reflexionar filosóficamente sobre ella.

Tema: Identificar y filosofar sobre problemáticas sociales utilizando Minecraft y su modo

de juego.

Fase o momento de la secuencia didáctica: Aplicar los conocimientos adquiridos para identificar problemáticas ambientales en la comunidad residente.

Inicio: La actividad comenzará con una explicación sobre cómo aplicar el pensamiento filosófico para identificar problemáticas específicas en la comunidad donde el docente en formación juega una partida en Minecraft, identificando y discutiendo un problema social como la sobreexplotación de recursos naturales.

Posteriormente, se organizarán en grupos de tres personas y tendrán un tiempo para reflexionar y planificar su propia actividad en Minecraft.

Desarrollo: Se visualizará un video del docente jugando Minecraft en su servidor personal para ilustrar cómo identificar problemas sociales mientras se juega.

En grupos, los estudiantes participarán en una sesión de juego en Minecraft con el propósito de reflexionar sobre un problema social específico que hayan identificado en su comunidad.

Cada grupo construirá en Minecraft una representación de la problemática seleccionada, integrando elementos reflexivos y filosóficos.

El docente llamará a los grupos para que expliquen su actividad y construcción, proporcionando retroalimentación en función de sus observaciones y argumentos.

Cierre: Se llevará a cabo una reflexión grupal sobre las problemáticas identificadas, enfatizando las lecciones aprendidas y extrayendo una moraleja que pueda aplicarse al contexto social de la comunidad.

Evaluación permanente: Diagnóstica, formativa y sumativa.

La evaluación considerará la calidad del trabajo, las habilidades demostradas y el nivel de

interés de los estudiantes:

Buena presentación, detalles y argumentación: Indica un alto interés en la filosofía y el filosofar.

Trabajo regular, con poca argumentación y detalles: Refleja un interés moderado en la filosofía y el filosofar.

Falta de argumentos y detalles en la presentación: Señala poco interés en la filosofía y el pensamiento crítico.

No presenta la actividad: Muestra falta de interés en la filosofía y el filosofar.

Recursos:

Preservación de recursos naturales: ejemplo con Minecraft.

<https://youtu.be/1WpzOjRwbqk>

Desarrollo, Análisis y Discusión de Resultados

Implementación de la Estrategia Didáctica con los Estudiantes de la Institución Educativa

Técnica Agropecuaria Santa Cecilia

Filosofía y el Filosofar (Parkour en Minecraft)

a. Implementación de la actividad: Descripción: Se presentó un video de parkour en Minecraft en el televisor del aula para captar la atención de los estudiantes y relacionarlo con los conceptos de filosofía y filosofar.

Procedimiento: Durante la visualización, el docente formuló preguntas abiertas para fomentar la participación y discusión sobre cómo se relaciona el parkour con la filosofía.

Tiempo: La actividad tuvo una duración total de 20 minutos, incluyendo 5 minutos de introducción, 10 minutos de visualización y discusión, y 5 minutos de cierre.

b. Análisis de los resultados: Observaciones: Los estudiantes mostraron gran interés y participaron activamente en la discusión, relacionando conceptos filosóficos con el parkour.

Evaluación: Se evaluó la participación y la capacidad de relacionar conceptos mediante una rúbrica de observación.

Resultados: El 90% de los estudiantes logró establecer conexiones entre el parkour y la filosofía, demostrando una comprensión inicial de los conceptos.

Reflexión: La actividad es efectiva para introducir los conceptos de filosofía y filosofar de manera lúdica. Se recomienda en futuras sesiones profundizar en los conceptos y establecer conexiones con otras disciplinas.

Figura 4

Fotografías Tomadas de la Actividad Filosofía y Filosofar (Parkour en Minecraft)



Fuente. Elaboración propia.

Sócrates Cubito y la Ciudad de Atenas: ¿Cómo Filosofar en la Sociedad?

a. Implementación de la actividad:

Descripción: La actividad tuvo como objetivo enseñar a los estudiantes sobre la filosofía

y el filosofar en contextos sociales, usando a Sócrates y su interacción en la sociedad de Atenas como ejemplo, utilizando Minecraft, se recreó la ciudad antigua de Atenas y se dramatizó la vida de Sócrates para mostrar cómo filosofaba en la sociedad de su tiempo. Esta dramatización se presentó a los estudiantes en formato de video, buscando que comprendieran cómo se implementaba la filosofía en una sociedad antigua.

Procedimiento:

Inicio: Se mostró el video dramatizado de Sócrates en Atenas, recreado en Minecraft, para captar el interés de los estudiantes sobre la vida filosófica en la antigua Grecia, el docente introdujo el contexto histórico y destacó la importancia de Sócrates como modelo de filósofo en la sociedad.

Desarrollo: Después de la presentación del video, los estudiantes fueron guiados a reflexionar sobre cómo aplicar las enseñanzas de Sócrates a su propia vida, se les planteó la pregunta orientadora: "¿Qué obstáculos te impiden cuestionar tus creencias y hábitos?". Para fomentar la reflexión, los estudiantes salieron al aire libre y escribieron sus respuestas en el streaming chat.

Cierre: Las respuestas de los estudiantes fueron discutidas y comparadas con las experiencias de Sócrates, destacando las similitudes entre las restricciones que enfrentaba el filósofo y las que persisten en la cultura contemporánea, se llevó a cabo una reflexión final sobre cómo la filosofía puede ayudarnos a enfrentar y superar estas limitaciones.

Tiempo: La actividad completa duró aproximadamente 45 minutos, distribuidos en 15 minutos de visualización del video, 20 minutos de reflexión al aire libre y 10 minutos de discusión final.

b. Resultados encontrados:

Observaciones: Los estudiantes respondieron positivamente a la actividad, especialmente al ver la dramatización de Sócrates en un formato innovador como Minecraft, la mayoría participó activamente en la discusión y expresó de manera reflexiva los desafíos personales que enfrentan al cuestionar sus creencias, el ambiente al aire libre ayudó a crear un espacio más relajado y propicio para la introspección.

Evaluación: Se evaluó la participación de los estudiantes mediante el texto corto escrito en el streaming chat, se valoró no solo la cantidad de respuestas, sino también la calidad reflexiva de sus respuestas, los estudiantes que pudieron relacionar sus reflexiones personales con el ejemplo de Sócrates recibieron retroalimentación positiva.

Resultados: Un 80% de los estudiantes logró identificar obstáculos personales para cuestionar sus creencias, lo cual fue considerado un buen resultado inicial, algunos mostraron dificultades para profundizar en sus respuestas, lo que indica la necesidad de futuras actividades que fomenten una mayor introspección y desarrollo del pensamiento crítico.

Reflexión: La actividad fue efectiva en despertar el interés de los estudiantes hacia la filosofía aplicada a la vida cotidiana, el uso de Minecraft como herramienta visual fue clave para captar su atención, y la pregunta orientadora les ayudó a reflexionar sobre sus propios procesos de pensamiento, se sugiere, para futuras sesiones, introducir más preguntas orientadoras que guíen a los estudiantes hacia una mayor reflexión personal, así como ampliar el tiempo de discusión para profundizar en sus respuestas.

Figura 5

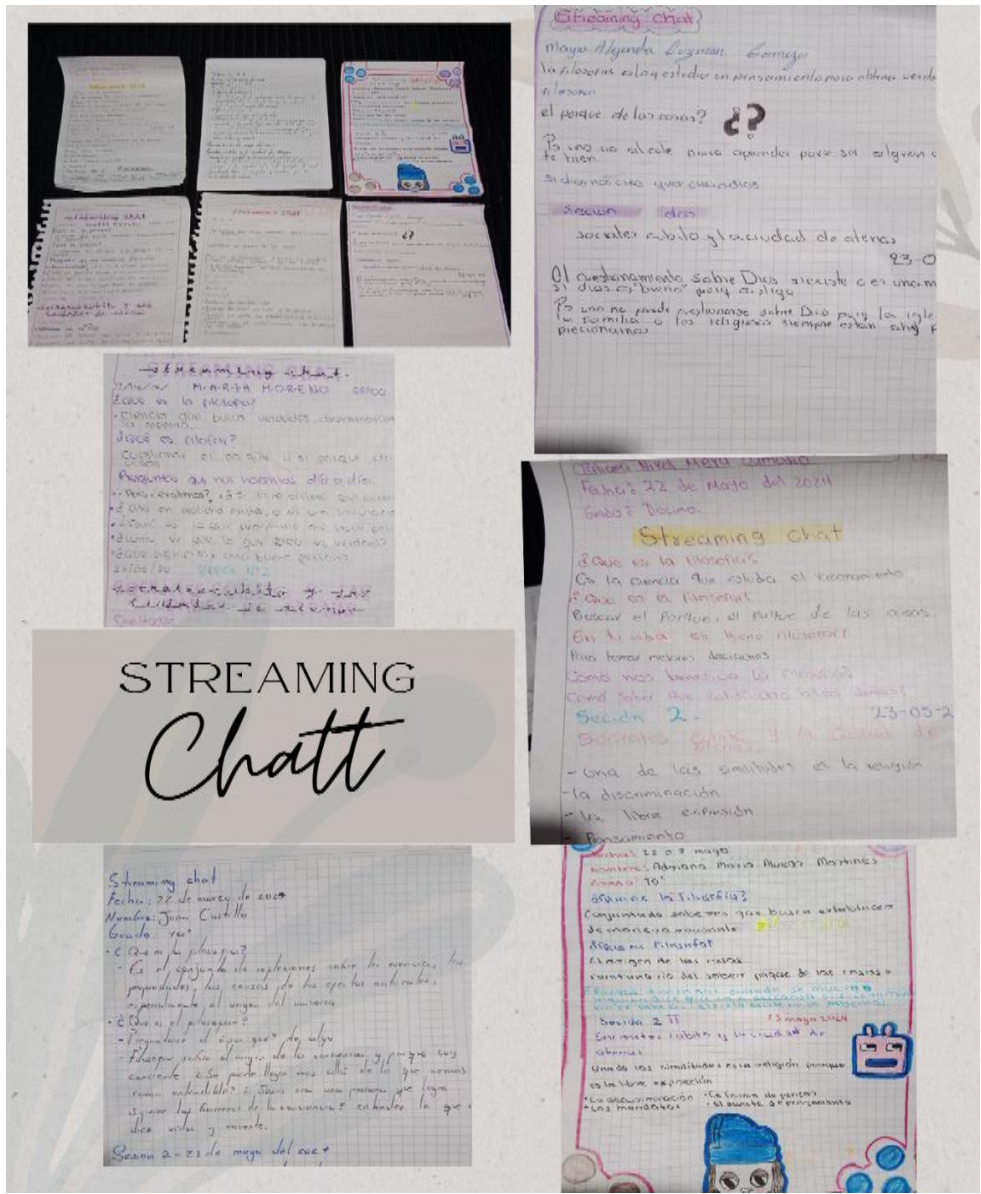
Fotografías Tomadas de la Actividad Sócrates Cúbito y la Ciudad de Atenas: ¿Cómo Filosofar en la Sociedad?



Fuente. Elaboración propia.

Figura 6

Fotografías Tomadas de la Actividad del Streaming Chat



Fuente. Elaboración propia.

Filosofar en el Modernismo (Spinoza)

Implementación de la Actividad.

Descripción. La actividad tuvo como objetivo analizar las ideas filosóficas de Spinoza y

su relación con el entorno social y las experiencias de los estudiantes. Para ello, se presentó un video recreado en Minecraft que contextualizaba la vida y el pensamiento de Spinoza en Ámsterdam. Se incentivó a los estudiantes a comparar estas ideas con su realidad actual.

Procedimiento.

Inicio. Presentación del video que ilustraba el contexto histórico y el pensamiento racionalista de Spinoza.

Desarrollo. Discusión en mesa redonda sobre la aplicabilidad de sus ideas en la sociedad actual y en la vida de los estudiantes.

Cierre. Reflexión sobre la vigencia del pensamiento racionalista y su importancia para el pensamiento crítico.

Tiempo Total. 50 minutos

15 minutos: Presentación del video.

25 minutos: Discusión en mesa redonda.

10 minutos: Reflexión final.

Resultados Encontrados

Observaciones. Los estudiantes mostraron interés en la conexión entre Spinoza y su realidad, aunque algunos tuvieron dificultades con ciertos conceptos filosóficos, lo que evidenció la necesidad de una mayor contextualización previa.

Evaluación. Se valoró la capacidad de interpretar y aplicar las ideas de Spinoza mediante la discusión. Se ofreció apoyo adicional a quienes mostraron dificultades en el análisis filosófico.

Resultados. El 80% de los estudiantes logró relacionar los conceptos filosóficos con su contexto, mientras que un 20% requirió más tiempo para comprender el pensamiento racionalista.

Reflexión. El uso de Minecraft facilitó la comprensión y el interés de los estudiantes. Se sugiere incorporar actividades individuales previas para reforzar los conceptos antes de la discusión en futuras sesiones.

Figura 7

Fotografías Tomadas de la Actividad “Filosofar en el Modernismo (Spinoza). Observación y Mesa Redonda para el Debate”



Fuente. Elaboración propia.

Filosofía y el Filosofar: “El Superhombre” (Nietzsche)

a. Implementación de la actividad.

Descripción: El objetivo fue que los estudiantes comprendieran

el concepto de "el superhombre" de Nietzsche y lo aplicaran en un contexto contemporáneo a través de Minecraft. Para ello, se realizó una lectura guiada de un fragmento de *Así habló Zaratustra*, seguida de una actividad en la que los estudiantes representaron su interpretación del superhombre en el entorno del juego.

Procedimiento:

Inicio: Introducción al pensamiento de Nietzsche y lectura en voz alta del fragmento seleccionado.

Desarrollo: En grupos de tres, los estudiantes usaron Minecraft en modo creativo para construir una representación del superhombre según su interpretación, guiados por la pregunta: "¿Qué haría el superhombre si viviera en Minecraft?".

Cierre: Presentación y análisis de las construcciones, seguido de una reflexión sobre la aplicabilidad del concepto en la sociedad actual.

Tiempo total: 60 minutos

20 minutos: Lectura y discusión del fragmento.

30 minutos: Construcción en Minecraft.

10 minutos: Reflexión final.

b. Resultados encontrados

Observaciones: Los estudiantes mostraron interés en la actividad, especialmente en la construcción en Minecraft. Sin embargo, algunos tuvieron dificultades para relacionar el concepto filosófico con su representación en el juego, lo que evidenció la necesidad de más ejemplos previos.

Evaluación: Se valoró la capacidad de los estudiantes para plasmar sus interpretaciones de manera coherente y conectar el concepto de superhombre con la actividad en Minecraft.

Aquellos con dificultades recibieron orientación adicional.

Resultados: El 75% de los estudiantes logró representar adecuadamente el concepto filosófico en el juego, mientras que un 25% tuvo dificultades en su interpretación, lo que sugiere la necesidad de reforzar el análisis del texto antes de la parte práctica.

Reflexión: El uso de Minecraft facilitó la comprensión y el interés por la filosofía. Para futuras sesiones, se recomienda dedicar más tiempo al análisis filosófico antes de la aplicación práctica, asegurando que los estudiantes comprendan el concepto antes de representarlo.

Figura 8

Fotografías Tomadas de la Actividad Filosofía y el Filosofar: “El superhombre” (Nietzsche)



Nota. Elaboración propia.

Identificando y Filosofando Problemáticas Sociales con Minecraft y su Modo de Juego

a. Implementación de la actividad.

Descripción: La actividad permitió a los estudiantes identificar una problemática ambiental en su comunidad y reflexionar filosóficamente sobre ella a través de construcciones en Minecraft. Se buscó conectar el pensamiento crítico con su entorno, utilizando el juego como herramienta para visualizar y expresar sus preocupaciones.

Procedimiento:

Inicio: Explicación del uso del pensamiento filosófico para analizar problemáticas ambientales. Se presentó un video en el que el docente utilizaba Minecraft para reflexionar sobre la sobreexplotación de recursos. Luego, en grupos de tres, los estudiantes discutieron y seleccionaron una problemática ambiental relevante.

Desarrollo: Se mostró un segundo video con un análisis en tiempo real de un problema social en Minecraft. Posteriormente, los estudiantes representaron su problemática en el juego, reflejando su impacto y proponiendo soluciones filosóficas. Finalmente, cada grupo presentó su construcción y análisis al docente.

Cierre: Presentación de los trabajos y discusión colectiva sobre la relación entre filosofía y problemáticas ambientales. Se enfatizó el impacto del pensamiento crítico en la resolución de problemas reales.

Tiempo total: 90 minutos

20 minutos: Explicación y discusión inicial.

50 minutos: Construcción en Minecraft.

20 minutos: Presentación y reflexión final.

b. Resultados encontrados

Observaciones: Los estudiantes mostraron compromiso y creatividad en la representación

de problemáticas ambientales en Minecraft. Sin embargo, algunos grupos necesitaron mayor orientación para conectar sus construcciones con reflexiones filosóficas más profundas.

Evaluación: Se valoró la capacidad de los estudiantes para identificar una problemática ambiental, representarla en Minecraft y reflexionar filosóficamente sobre ella. Se brindó retroalimentación positiva a quienes lograron una vinculación clara y sugerencias de mejora a quienes presentaron análisis más superficiales.

Resultados: El 80% de los estudiantes logró identificar y representar adecuadamente una problemática ambiental en Minecraft, demostrando comprensión del tema. Sin embargo, el 20% tuvo dificultades para integrar la reflexión filosófica, lo que sugiere la necesidad de actividades previas para fortalecer esta conexión.

Reflexión: La actividad logró fomentar el pensamiento crítico a través del uso de Minecraft, facilitando el análisis de problemáticas ambientales en un entorno interactivo. Para futuras sesiones, se recomienda destinar más tiempo a guiar a los estudiantes en la integración del pensamiento filosófico antes de la construcción en el juego, asegurando así una reflexión más profunda y estructurada.

Figura 9

Fotografías Tomadas de la Actividad Identificando y Filosofando Problemáticas Sociales con Minecraft y su Modo de Juego



IDENTIFICANDO Y FILOSOFANDO PROBLEMATICAS SOCIALES CON MINECRAFT Y SU MODO DE JUEGO.



Nota. Elaboración propia.

Identificación de las Causas del Bajo Aprendizaje de la Filosofía y el Filosofar

La implementación de Minecraft como método pedagógico ha permitido identificar varios aspectos clave en el proceso de aprendizaje de la filosofía:

Se ha observado una mayor participación estudiantil, facilitando la exploración de conceptos filosóficos de manera creativa e interactiva (como las clases con el método tradicional). Esto resalta la importancia de integrar herramientas innovadoras en el proceso educativo.

Durante las actividades con Minecraft, los estudiantes mostraron un notable interés. Aunque inicialmente inquietos, pasaron a un estado de concentración total, lo que evidencia la efectividad del juego como plataforma didáctica.

Comprensión de la Filosofía y el Filosofar: A pesar del entusiasmo, muchos estudiantes no comprendieron de inmediato la tarea debido a su limitado conocimiento previo en filosofía, fue necesario formular preguntas orientadoras para asegurar la comprensión de la actividad, evidenciando la falta de presencia de la asignatura en su formación.

Apropiación de la Herramienta Minecraft: La mayoría de los estudiantes comprendió rápidamente el modo de juego, lo que facilitó la orientación de la actividad. Incluso aquellos sin experiencia previa con Minecraft aprendieron a usarlo con facilidad, gracias a su familiaridad con dispositivos tecnológicos.

Además, en el desarrollo de las actividades se identificaron otros factores que afectan el aprendizaje.

Apatía: A pesar de las diferencias en acceso a dispositivos móviles, los estudiantes se organizaron para asegurar que todos pudieran participar activamente.

Sosiego Emocional: Actividades dinámicas y salidas al aire libre mejoraron la

disposición de los estudiantes, permitiéndoles desenredar sus pensamientos y prepararse mejor para el aprendizaje.

Aprendizaje colaborativo: El trabajo en equipo en filosofía resultó clave para fortalecer la conversación y la escucha activa, promoviendo la construcción conjunta del conocimiento.

Motivación y compromiso: La implementación de Minecraft incrementó notablemente la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la filosofía, haciendo que el proceso educativo fuera más atractivo y beneficioso.

Observaciones en la aplicación del plan de aula

Evaluación inicial: En la primera actividad, los estudiantes demostraron sentirse cómodos participando activamente en discusiones, lo que creó un ambiente propicio para el intercambio de ideas. La música utilizada en la sesión ayudó a mejorar el ánimo de la clase.

Aprendizaje significativo: La segunda actividad permitió que los estudiantes identificaran similitudes entre la filosofía y sus propios contextos sociales. El enfoque en el método del filosofar facilitó el desarrollo de habilidades de análisis y argumentación.

Deconstrucción cultural: En la tercera actividad, los estudiantes exploraron conocimientos filosóficos previos y nuevas perspectivas sobre la cultura. La exposición a diversas ideas les permitió evaluar y cuestionar las estructuras culturales establecidas.

Uso autónomo de Minecraft: En la cuarta actividad, los estudiantes mostraron mayor interés en utilizar Minecraft. El docente aprovechó este entusiasmo para brindar explicaciones más detalladas antes de iniciar la práctica en el juego, asegurando una comprensión sólida del tema.

Disciplina y organización: En la quinta actividad, hubo un contratiempo inicial con el uso prematuro de Minecraft. Sin embargo, tras reforzar la importancia de seguir instrucciones, la

actitud de los estudiantes mejoró, resultando en la actividad más exitosa del proceso.

Conclusión: El uso de Minecraft como apoyo audiovisual generó menor impacto en comparación con su implementación interactiva. Las dinámicas activas permitieron una mayor participación, promoviendo un ambiente educativo más enriquecedor. Durante las actividades interactivas, los estudiantes colaboraron, discutieron ideas y se involucraron profundamente en su aprendizaje, consolidando a Minecraft como una herramienta pedagógica efectiva para el desarrollo del pensamiento crítico y filosófico.

Debilidades Identificadas

Con respecto a la información obtenida del plan de aula 1, se puede concluir que los temas filosóficos son percibidos como difíciles de entender debido a la falta de un conocimiento previo sólido en filosofía y filosofar por parte del estudiante.

Aunque a todos los estudiantes les gustó jugar Minecraft, no todos mostraron el mismo nivel de interés hacia la filosofía, por lo tanto, captar su atención y despertar su interés en la filosofía y el filosofar resulta ser un desafío.

Una de las principales dificultades presentada en la institución, fue el breve lapso de las clases, que constaban de solo 40 minutos, esta limitación dificultaba mantener la continuidad de los temas, especialmente al presentar videos de manera adecuada y fomentar la actividad de los estudiantes.

Los estudiantes están acostumbrados a jornadas cortas, lo cual dificulta mantener su interés durante más de dos clases seguidas.

En el horario de clases, se asignan solo dos horas semanales para la enseñanza de filosofía, lo cual dificulta la realización de las actividades necesarias para alcanzar un dominio satisfactorio en el estudio de la filosofía y el filosofar.

En las observaciones de las clases de filosofía, se observa que el docente no utiliza actividades dinámicas para estimular el interés de los estudiantes en la filosofía ni se aborda el tema del filosofar.

Los estudiantes disfrutaban de las clases dinámicas implementadas para la filosofía y el filosofar con Minecraft, no obstante, al concluir estas actividades, experimentan desilusión al retornar a otras clases donde predominan los modelos pedagógicos tradicionales, este contraste desmotiva a los estudiantes, quienes encuentran menos atractivas las clases estándar y echan de

menos la interactividad y el enfoque innovador que caracteriza las lecciones con Minecraft.

Discusión

Impacto de Minecraft en la Motivación y Participación

La implementación de Minecraft en el aula ha evidenciado un impacto significativo en la motivación y participación de los estudiantes, lo que refleja lo que señala Galindo (2019) sobre el poder de las herramientas tecnológicas para transformar el aprendizaje en experiencias más interactivas y atractivas. Este autor argumenta que los entornos virtuales fomentan no solo el interés por el contenido, sino también una participación en la construcción del conocimiento. En el presente estudio, se observó que los estudiantes mostraron un entusiasmo renovado al abordar conceptos filosóficos a través de este medio interactivo, evidenciando una clara inclinación hacia el aprendizaje colaborativo y la interacción entre pares. Esta dinámica no solo contribuyó a crear un ambiente más ameno y motivador, sino que también impulsó a los estudiantes a involucrarse de manera más profunda en el contenido, facilitando un diálogo enriquecedor sobre los temas abordados.

No obstante, es fundamental reconocer que, a pesar de la efectividad de Minecraft para generar participación, no se convierte en una solución infalible para la comprensión de los contenidos filosóficos. En mi trabajo, esta diferenciación es crucial, ya que, aunque muchos estudios celebran el uso de herramientas digitales como panaceas educativas, la experiencia en el aula demostró que la simple introducción de Minecraft no garantiza un aprendizaje profundo sin una adecuada mediación docente. En varias ocasiones, algunos conceptos filosóficos requerían una explicación más detallada y un contexto que no siempre fue abordado de manera suficiente. Este hallazgo respalda la postura de García (2019), quien sostiene que la efectividad de las herramientas digitales en el aprendizaje depende de la capacidad del docente para facilitar la comprensión y contextualización de los contenidos. Así, aunque la participación aumentó

notablemente, se evidenció que no se puede depender únicamente de la herramienta, sino que se requiere una guía pedagógica sólida que complemente su uso, permitiendo que los estudiantes no solo se involucren en el entorno de juego, sino que también desarrollen un pensamiento crítico que les permita conectar el juego con el contenido curricular.

Formación docente y desafíos en la implementación

La investigación también puso de manifiesto los desafíos asociados con la formación docente en el uso de herramientas como Minecraft. Si bien muchos educadores mostraron entusiasmo por integrar el juego en sus prácticas pedagógicas, la falta de formación específica limitó la efectividad de su implementación. Este aspecto se alinea con lo que sostiene García (2019), quien enfatiza la importancia de la capacitación docente como un factor clave para maximizar el potencial de las tecnologías en el aprendizaje. En mi trabajo, esta relación se profundiza al señalar que la formación continua y el desarrollo de comunidades de práctica entre docentes se volvieron esenciales para superar estos obstáculos.

Los educadores que compartieron experiencias y estrategias no solo mejoraron su dominio técnico, sino que también pudieron reflexionar sobre la validez e invalidez de las herramientas en función de los contextos específicos de sus aulas. Esta interacción enriqueció el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que los docentes se sintieran más cómodos utilizando Minecraft como recurso pedagógico. Sin embargo, también se observó que la falta de una estructura formativa adecuada podría derivar en un uso ineficaz de la herramienta, donde algunos educadores se sintieron perdidos o inseguros sobre cómo guiar a sus estudiantes en un entorno tan novedoso y dinámico. Esto resalta la necesidad de desarrollar programas de formación que no solo enseñen el uso técnico de herramientas digitales, sino que también promuevan una reflexión crítica sobre su aplicación en diferentes contextos educativos.

Es vital que las instituciones educativas inviertan en programas de desarrollo profesional que permitan a los docentes explorar y experimentar con tecnologías emergentes, asegurando que se sientan capacitados para integrarlas de manera efectiva en su práctica pedagógica. Esta preparación puede ser un factor determinante en el éxito de la implementación de herramientas como Minecraft, ya que un docente bien formado puede crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y significativo. Además, la creación de redes de apoyo y colaboración entre educadores podría facilitar el intercambio de buenas prácticas y la solución de problemas comunes, fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Reflexiones sobre el Enfoque Crítico en el uso de Herramientas Tecnológicas

A pesar de los beneficios evidentes del uso de Minecraft en la enseñanza de la filosofía, es crucial adoptar una postura crítica hacia su implementación. Esta herramienta proporcionó un enfoque innovador y participativo, pero no debe considerarse como la solución definitiva a los problemas de desinterés en el aprendizaje. En mi investigación se hizo evidente que, aunque Minecraft fue útil para abordar la problemática del desinterés y la falta de conexión con los contenidos filosóficos, no se puede clasificar como una herramienta infalible. Es fundamental reconocer que su efectividad depende de múltiples factores, incluyendo la preparación del docente y el contexto en el que se implementa. Este planteamiento se relaciona con la investigación de Rodríguez Rosero et al. (2021), que refuerza la idea de que el simple acceso a la tecnología no garantiza resultados académicos mejorados, especialmente en contextos donde las condiciones de uso son desfavorables.

La reflexión crítica sobre el uso de herramientas tecnológicas invita a considerar cómo seleccionar e implementar estas herramientas de manera que se alineen con los objetivos pedagógicos del curso. Es vital que los educadores evalúen constantemente la pertinencia de su

uso, adaptándose a las particularidades de cada grupo de estudiantes y cada situación de aprendizaje. La adaptabilidad y la flexibilidad son fundamentales en un entorno educativo en constante evolución, donde los avances tecnológicos pueden ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje, pero también presentan desafíos que deben ser abordados de manera consciente y crítica.

En conclusión, la experiencia con Minecraft en la enseñanza de la filosofía ha demostrado su valor en términos de motivación y participación. Sin embargo, es fundamental que los educadores reciban la formación adecuada y mantengan un enfoque crítico en su uso, analizando tanto sus fortalezas como sus limitaciones. La búsqueda de un modelo educativo más inclusivo y efectivo requiere una reflexión constante sobre cómo integrar herramientas tecnológicas de manera que realmente enriquezcan el aprendizaje, promoviendo no solo la participación, sino también la comprensión crítica de los contenidos filosóficos. Este enfoque no solo beneficiará a los estudiantes, sino que también contribuirá al desarrollo profesional de los educadores, fomentando un ciclo de mejora continua en la enseñanza y el aprendizaje.

Conclusiones

Hoy en día, la tecnología se ha vuelto indispensable en la vida cotidiana, y excluir estas herramientas de la educación representa una limitación para ofrecer una educación de calidad. Es crucial concienciar a los docentes sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el fin de mejorar la didáctica pedagógica y fomentar la innovación educativa.

La integración de Minecraft ha tenido como objetivo principal fomentar el interés de los estudiantes y mejorar la comprensión en la filosofía y sus aplicaciones. Esta herramienta educativa ha demostrado ser eficaz para alcanzar dicho objetivo, pues la combinación de dinámicas interactivas y entornos digitales ha proporcionado oportunidades para realizar actividades didácticas con un impacto significativo en el aprendizaje y la enseñanza.

A través de este proyecto, se logra mejorar el rendimiento académico y desarrollar habilidades cruciales que serán fundamentales para abordar problemas sociales reales del siglo XXI; Minecraft contribuye al constructivismo al fomentar el aprendizaje mediante la colaboración y la construcción activa.

El equilibrio entre el uso de herramientas tecnológicas y las dinámicas realizadas en clase fue fundamental para el desarrollo exitoso del proyecto y su impacto positivo en los estudiantes, la combinación de la herramienta tecnológica, en este caso Minecraft, con dinámicas interactivas en el aula permitió enriquecer significativamente la experiencia de aprendizaje, esto no solo captó el interés de los estudiantes, sino que también facilitó un aprendizaje más profundo y participativo.

En resumen, la filosofía y su enfoque crítico son fundamentales no solo para comprender la sociedad actual y sus desafíos, sino también para formar individuos capaces de discernir y

participar activamente en un mundo cada vez más complejo y digitalizado.

Recomendaciones

Recomendaciones para Futuros Investigadores en Estudios Similares

Al realizar estudios que integren herramientas tecnológicas como **Minecraft** en la enseñanza de la filosofía, es importante tener en cuenta una serie de recomendaciones que pueden optimizar los resultados y facilitar el proceso educativo:

Aplicación de Dinámicas a Largo Plazo

Una de las claves para lograr una mejor asimilación del contenido es implementar estrategias a largo plazo, distribuyendo las actividades en varias sesiones. Se recomienda dividir el contenido en al menos 5 clases por sesión, lo que permitirá que los estudiantes procesen y comprendan gradualmente los temas complejos abordados, en lugar de tratar de abarcar todo en una sola clase. Este enfoque permite a los estudiantes reflexionar de manera más profunda sobre los conceptos filosóficos presentados.

Personalización de Minecraft para mejorar la experiencia

Java Edition vs. Bedrock Edition

Java Edition. Exclusiva para PC, recomendada si la institución cuenta con computadoras de buen rendimiento. Permite el uso de mods avanzados para personalizar el aprendizaje.

Bedrock Edition. Disponible en celulares, tablets, consolas y Windows 10/11. Es ideal para entornos con dispositivos móviles, ya que ofrece mejor rendimiento y compatibilidad entre plataformas.

Recomendaciones según los recursos disponibles

Con computadoras potentes → Java Edition, por su flexibilidad y acceso a mods.

Con celulares o tablets → Bedrock Edition, por su optimización y accesibilidad.

Para compatibilidad entre dispositivos → Bedrock Edition es la mejor opción.

Personalización en Minecraft Bedrock Edition

Addons. Modifican elementos sin alterar el código base, útiles para escenarios filosóficos o personajes interactivos.

Packs de Recursos y Comportamiento. Personalizan gráficos y mecánicas del juego.

Comandos y Bloques de Comandos. Permiten programar interacciones, desafíos y simulaciones filosóficas.

Seguridad y Optimización

Se recomienda descargar Minecraft desde tiendas oficiales y obtener addons de fuentes seguras, como Microsoft Marketplace o MCPEDL, para garantizar una implementación segura en el aula.

Con la versión adecuada y herramientas de personalización, Minecraft puede transformar la enseñanza de la filosofía en una experiencia interactiva y significativa.

Estrategias para evitar la Monotonía en el Uso Exclusivo de Herramientas Tecnológicas

Aunque Minecraft ha demostrado ser una herramienta pedagógica eficaz, no se debe depender exclusivamente de él para enseñar filosofía. Si se utiliza de manera constante y como único recurso, puede volverse monótono y perder su impacto en el aula.

Es recomendable combinar el uso de Minecraft con otras herramientas tecnológicas (TIC) y metodologías tradicionales, como debates filosóficos, dramatizaciones, y trabajos manuales, para mantener el interés de los estudiantes. La diversidad de enfoques pedagógicos es clave para un aprendizaje más integral.

Integración de Metodologías activas no Tecnológicas en la Enseñanza

Complementar el uso de tecnología con metodologías activas no tecnológicas también es fundamental para fomentar la interacción y el pensamiento crítico. Por ejemplo, la dramatización

de conceptos filosóficos, la organización de debates constructivos y la creación de proyectos manuales relacionados con los temas abordados en clase pueden ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre los contenidos de manera más activa. Estas actividades, al no depender de tecnología avanzada, también permiten la participación de estudiantes que tienen acceso limitado a recursos digitales, creando un entorno más inclusivo.

Seguridad y Adaptabilidad

Otro punto crucial es la **seguridad en el entorno virtual**. Es esencial que tanto los docentes como los estudiantes estén familiarizados con las políticas de privacidad y los términos de uso del juego y sus modificaciones, y que se realicen controles periódicos para asegurar un entorno de aprendizaje seguro y controlado. Además, los docentes deben estar preparados para adaptar las actividades según las características de los estudiantes, considerando posibles limitaciones de tiempo, recursos tecnológicos o habilidades previas.

Reflexión sobre la Investigación Realizada

En cuanto a mi propio estudio, puedo concluir que la **pertinencia de las dinámicas implementadas fue efectiva** en términos de participación e interés de los estudiantes, sin embargo, una mejora posible sería la introducción de **más actividades complementarias no tecnológicas**, como mencioné anteriormente, para evitar que Minecraft sea el único recurso utilizado, esto podría haber enriquecido aún más la experiencia y generado una reflexión más profunda por parte de los estudiantes. Además, **prolongar el tiempo de las actividades** en varias sesiones, en lugar de una sola, podría permitir que los estudiantes reflexionen de manera más pausada sobre los temas filosóficos tratados.

Estrategias de Evaluación Continua y Retroalimentación

Finalmente, es crucial establecer un sistema de evaluación continua que permita obtener

retroalimentación tanto de los estudiantes como del proceso pedagógico en sí mismo, al final de cada sesión, el docente debe realizar un análisis crítico sobre el impacto de la actividad y ajustar la metodología si es necesario. Esto no solo optimizará el proceso de aprendizaje, sino que también permitirá realizar mejoras en tiempo real.

Referencias Bibliográficas

- Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales. (2009). *Principios fundamentales para la promoción de la calidad de la educación inclusiva – Recomendaciones a responsables políticos*. https://www.european-agency.org/sites/default/files/key-principles-for-promoting-quality-in-inclusive-education_key-principles-ES.pdf
- Aguilar, E. C. (2020). La educación transformadora en el pensamiento de Paulo Freire. *Educere*, 24(78), 197-206. <https://www.redalyc.org/journal/356/35663284002/35663284002.pdf>
- Aguilar-Loor, F., Chung-Alvarado, T., Manzaba-Briones, K., & Miño-Herrera, N. (2022). La gamificación mediante *Minecraft Education Edition* para fomentar el aprendizaje colaborativo en el área de historia para estudiantes de bachillerato. *Revista REVICC*, 2(2), 15-20. <https://revicc.ceocapacitacionestrategias.com/index.php/journal/article/view/16>
- Alonso, Á. V., & Mas, M. A. M. (2009). La relevancia de la educación científica: actitudes y valores de los estudiantes relacionados con la ciencia y la tecnología. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 33-48. <https://www.raco.cat/index.php/ensenanza/article/view/132205>
- Álvarez, C. (2011). El interés de la etnografía escolar en la investigación educativa. *Revista Estudios Pedagógicos*, 37(2), 267-279. <http://www.scielo.cl/pdf/estped/v37n2/art16.pdf>
- Aparicio-Gómez, O. (2019). El uso educativo de las TIC. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(1), 211-227. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561059355010>

Ávila, F. A. (2017). Educación social y diversidad para la transformación social. *RES: Revista de Educación Social*(24), 261-264.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6435926>

Balcázar Nava, P., González-Arratia López-Fuentes, N. I., Gurrola Peña, G. M., & Moysén Chimal, A. (2013). *Investigación cualitativa*.

<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4641>

Becker, J. P. (2022, diciembre). El problema educacional en el sur de Tolima, Colombia: propuesta desde la moral social. En *Anales de Teología*, 24(2), 195-218.

<https://revistas.ucsc.cl/index.php/analesdeteologia/article/view/1784>

Beltrán, Y. G., & Ortiz, M. L. E. (2024). TIC como estrategias de mediación en la comprensión lectora de la educación básica y media. *Praxis*, 20(1).

<https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3974>

Benavides, J. A. S. (2024). Conectividad digital y pensamiento computacional en la educación básica primaria rural: un análisis en Pasto, Nariño, Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 11366-11408.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12360>

Bermejo, J. A., Rodríguez, J. T., & García, D. (2019). *Minecraft*, un videojuego educativo aplicado a la educación primaria. *Revista Espacios*, 40(17).

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/a19v40n17p27.pdf>

Boavida, J. (2006). De una didáctica de la filosofía a una filosofía de la educación. *Revista española de pedagogía*, 205-225. <https://www.jstor.org/stable/23766060>

- Bolaños Pabón, G. A., Córdoba Muñoz, D. C., & Granja Moreno, L. G. (2023). Implementación de la herramienta digital Genially como alternativa al refuerzo del proceso de lectoescritura del grado quinto de la Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal Municipio de San Pablo (Nariño). *Universidad de Nariño*.
<https://repositorio.ecci.edu.co/handle/001/3392>
- Castellanos, A. V., Delgado, J. B., & Sierra, B. M. (2014). ¿De qué manera concientizar en el buen uso de las tecnologías de la información y comunicación a los jóvenes de la FESC?. *Revista CONVICCIONES*, 1(1), 18-23.
<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/221>
- Cifuentes Medina, J. E., & Camargo Silva, A. L. (2018). La importancia del pensamiento filosófico y científico en la generación del conocimiento. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(1). <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2047>
- Díaz SanJuan, L. C. (2010). *La observación*.
<http://148.202.167.116:8080/jspui/handle/123456789/2714>
- Dussan, C. P. (2011). Educación inclusiva: Un modelo de diversidad humana. *Educación y Desarrollo Social*, 5(1), 139-150.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386258>
- Elaboración propia. (2024). *Imágenes de apoyo al proyecto educativo sobre filosofía y el filosofar con Minecraft* [Fotografías].
- Estévez, F. J. R., & González, P. M. (2023, diciembre). Los videojuegos como herramienta formativa en educación universitaria: Minecraft en la UCM. En *Ciencias de la comunicación: Valoraciones y experiencias académico-profesionales* (pp. 123-138).

Dykinson.

<https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5708167&publisher=FZ1825#page=123>

Estévez, J. A., Castro-Martínez, J., & Granobles, H. R. (2015). La educación virtual en Colombia: Exposición de modelos de deserción. *Apertura*, 7(1), 1-10.

<https://www.redalyc.org/pdf/688/68838021007.pdf>

Freire, E. E. E., Martínez, M. J., Jaramillo, J. C., & Encalada, R. P. (2018). La implementación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 1(3), 10-17. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/remca/article/view/46>

Galindo Domínguez, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: El caso Minecraft. *Pixel-Bit*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/190424>

García Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/190710>

Google. (2024). *Mapa de Santa Cecilia, Nariño, Colombia* [Mapa]. Google Maps.

<https://www.google.com/maps/place/Santa+Cecilia,+Nari%C3%B1o,+Colombia>

González, D. P. G., Herrera, D. G. G., Berrezueta, L. B. C., & Álvarez, J. C. E. (2020).

Herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes durante la emergencia sanitaria COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 332-350.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610735>

Guillén, G. V. (2004). «Filosofar»: entorno virtual para el aprendizaje en el filosofar. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 25(91), 164-171.

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/cfla/article/view/2221>

Iregui, A. M., Melo, L., & Ramos, J. (2007). Análisis de eficiencia de la educación en Colombia. *Revista de Economía del Rosario*, 10(1), 21-41.

<https://www.redalyc.org/pdf/5095/509555107004.pdf>

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4>

León, A. (2007). Qué es la educación. *Educere*, 11(39), 595-604.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102007000400003&script=sci_abstract&tlng=pt)

[49102007000400003&script=sci_abstract&tlng=pt](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102007000400003&script=sci_abstract&tlng=pt)

Lindo-Salado-Echeverría, C., Sanz-Angulo, P., De-Benito-Martín, J. J., & Galindo-Melero, J. (2015). Aprendizaje del lean manufacturing mediante Minecraft: Aplicación a la herramienta 5S/Lean manufacturing learning by Minecraft: Application to the 5S tool. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (16), 60.

<https://scielo.pt/pdf/rist/n16/n16a06.pdf>

Lobo, S. (2017). Cómo influyen las redes sociales en las elecciones. *Nueva Sociedad*, (269).

<https://biblat.unam.mx/hevila/Nuevasociedad/2017/no269/5.pdf>

Market, O. (1981). La gran lección de Kant sobre la naturaleza del filosofar.

<https://philpapers.org/rec/MARLGL>

Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista Perfiles Libertadores*, 4(80), 73-80.

https://www.academia.edu/download/34712308/9_La_observacion_y_el_diario_de_Campo_en_la_Definicion_de_un_Tema_de_Investigacion.pdf

Mateus, J. C. (2015). Abrumados y fascinados: Las TIC en la subjetividad de los docentes peruanos. *Redes.com: Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, (12), 170-192. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5456601>

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2020). Normatividad.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-358249.html?_noredirect=1

Moulines, C. (2015). Dos gigantes de la filosofía de la ciencia del siglo XX. *Bonalletra Alcompas*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

(2020). Inclusión y Educación: Todas y todas sin excepción. *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374615>

Ortega, D. A. R., Rosales, M. J. H., Chavarria, V. C. M., & Moya, J. G. (2022). La educación tradicional vs La educación virtual. *RECIMUNDO*, 6(4), 689-698.

<https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/1902>

Parra, M. P. (2005). La participación de los estudiantes: ¿un camino hacia su emancipación?

Theoria, 14(1), 26-36. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29900104.pdf>

Prieto, J. H. P., & Moreno, D. (2013). Propuesta didáctica por competencias para la Educación Básica. *Virtualis*, 4(8), 19-32. <https://sgr->

[virtualis.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/76](https://sgr-virtualis.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/76)

Ponce Carrillo, R., & Alarcón Pérez, L. M. (2020). Entornos virtuales para la escritura

académica. Un modelo en Minecraft. *Alteridad. Revista de Educación*, 15(1), 76-87.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86422020000100076&script=sci_arttext

Rico, A. P. (2010). Políticas de educación inclusiva en América Latina: propuestas, realidades y retos de futuro. *Revista de Educación Inclusiva*, 3(2), 125-142.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3276687.pdf>

Rivera Vargas, P., Alonso Cano, C., & Sancho, J. M. (2017). Desde la educación a distancia al e-Learning: emergencia, evolución y consolidación. *Educación y Tecnología*, (10).

<https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/155447>

Roiz, M. (2003). La sociedad persuasora. *Reis. Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (103), 259-262.

<https://www.academia.edu/download/101203209/99717908009.pdf>

Rodríguez, M. (2008). El plan nacional de TIC 2008–2019. *Revista Sistemas*, 104, 14-21.

<https://acis.org.co/archivos/Revista/104/columnista-invitado.pdf>

Rodríguez, O. I. G. (2023). Enseñar filosofía y enseñar a filosofar. En J. G. Díaz Bernal & O. O. Espinel Bernal (Eds.), *Fragmentos. Leer, traducir, dialogar* (p. 281).

https://www.academia.edu/download/95080145/Libro_Fragmentos._Leer_traducir_dialogar_2019.pdf#page=281

Rodríguez Rosero, D. D., Ordoñez Ortega, R. E., & Hidalgo Villota, M. E. (2021).

Determinantes del rendimiento académico de la educación media en el departamento de Nariño, Colombia. *Lecturas de Economía*, (94), 87-126.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-25962021000100087&script=sci_arttext

- Rojas, R. F. O. (2013). La aburrida clase de filosofía: factores de inconformidad entre estudiantes de educación media en el Atlántico.
<https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistacyp/article/download/7404/7652>
- Ruiz, J. R. R. (2014). Los recursos TIC favorecedores de estrategias de aprendizaje autónomo: el estudiante autónomo y autorregulado. *Crescendo*, 5(2), 233-252.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5127645>
- Saez-Lopez, J. M., & Dominguez-Garrido, M. C. (2014). Integración Pedagógica de la aplicación Minecraft Edu en Educación Primaria: un Estudio de Caso (Pedagogical Integration of the Application Minecraft Edu in Elementary School: A Case Study). *Píxel-Bit, Revista de medios y educación*, 45, 95-110.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2532508
- Sagan, C., & Udina, D. (1997). *El mundo y sus demonios*. Barcelona: Planeta.
- Sánchez, X. C., Caparrós, A. T., Beranuy, M., Oberst, Ú. E., & Jordana, C. G. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos del rol online. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport Blanquerna*, 201-220. <https://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/download/144643/196463>
- Saltos, E. R. R., Martínez, M. E. M., & Gámez, M. R. (2020). Importancia de la empatía docente-estudiante como estrategia para el desarrollo académico. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 23-50. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7467931>
- Serrano, M. M. (1981). La influencia social de la televisión: niveles de influencia. *Reis*, (16), 39-55. <https://www.jstor.org/stable/40182966>

- Soler, A. H., Luzón, V. R., Ortega, M. T., & Doménech, J. C. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: una propuesta didáctica con Minecraft para el aula de ciencias. TEXTOS. Revista Internacional de Aprendizaje y Cibersociedad, 19(1).
https://www.researchgate.net/profile/Marta-Talavera-2/publication/292607219_Aplicaciones_educativas_de_los_videojuegos_una_propuesta_didactica_con_Minecraft_para_el_aula_de_ciencias/links/56afaf0708ae9c1968b46a12/Aplicaciones-educativas-de-los-videojuegos-una-propuesta-didactica-con-Minecraft-para-el-aula-de-ciencias.pdf
- Triana, G. J. C., Contreras, C. A. F., & Ramírez, L. A. R. (2023). Streamers, influencers y videojuegos: el efecto del product placement en el contenido gamer. *methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), 10. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9004670.pdf>
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2019). *Plan de desarrollo institucional 2019-2023*. Escuela de Ciencias de la Educación. Recuperado de <https://www.academia.edu/download/96064604/344726387.pdf>
- Uribe, C. E. V. (2006). Siete retos de la educación colombiana para el período 2006–2019. *Pedagogía y Saberes*, (24), 33-41. <https://doi.org/10.17227/01212494.24pys33.41>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Córdor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862023000100151&script=sci_arttext

- Yangali Vicente, J. S., Varón Triana, N. U. B. I. A., & Calla Vásquez, K. M. (2021). Clase espejo, una estrategia de internacionalización pedagógica para fortalecer la competencia investigativa en estudiantes de universidades latinoamericanas. *Zona Próxima*, (35), 3-21.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442021000200003&script=sci_arttext
- Zabala, G. E., Pérez Cerrato, L., Blanco, S., Moran, J. R., & Teragni, M. I. (2016). Minecraft Programable: una herramienta para aprender programación en nivel medio.
<https://notablesdelaciencia.conicet.gov.ar/handle/11336/110298>
- Zamora-Araya, J. A., Jiménez, J. R., & Delgado-Navarro, F. (2020). Uso de herramientas tecnológicas y su impacto en el rendimiento en el curso de Cálculo II de la Universidad Nacional. *Eco Matemático*, 11(1), 20-30.
<https://revistas.ufps.edu.co/index.php/ecomatematico/article/view/2952>

Apéndices

Apéndice A

Formato de aceptación en la Institución Educativa



San Juan de Pasto, 17 de mayo de 2024

Señor.
Cristian España
Rector IE Técnica Agropecuaria Santa Cecilia
Santa Cecilia - San Lorenzo

Respetuoso saludo:

Me dirijo a usted con el fin de solicitar cordialmente, se permita al estudiante de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, Escuela Ciencias de la Educación, programa de Licenciatura en Filosofía, Kevin Andrés Delgado Zea, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1089486631 de la Unión -Nariño, realizar el proyecto aplicado "Minecraft para la educación: la filosofía en escena, una propuesta para filosofar con estudiantes del grado decimo de la IETA Santa Cecilia.", durante el periodo académico 2024-1, y hasta el momento que culmine su proyecto aplicado; lo anterior, con el fin el estudiante logre terminar su proceso de formación como licenciado.

Agradezco de manera infinita su colaboración.

Atentamente,


Alejandro Solarte Suarez
Líder Fractal EGEDU
Zona Centro Sur


 20-05-24



*Aplicado 2023. En colaboración con la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Programa EGEDU
 Santa Cecilia - San Lorenzo
 Zona Centro Sur

Apéndice B

Tabla 1

Diario de Campo 1

Fecha: 22/05/2024

Lugar: IETA Santa Cecilia

Hora de inicio observación: 10:30

Hora de finalización de observación: 13:10

Descripción: Observar el comportamiento de los estudiantes del grado décimo de la IETA Santa Cecilia durante una clase de filosofía impartida por el docente del área, con el fin de identificar sus reacciones ante los métodos pedagógicos y herramientas utilizadas, esto permitirá al docente en formación recopilar información valiosa para la presente investigación.

Percepciones del observador: Durante la observación de la clase de filosofía, se identificaron características propias de una pedagogía tradicional, con el profesor como principal fuente de información y los estudiantes como receptores pasivos, se utilizaron métodos como la exposición magistral y la lectura con guías de apoyo, se evidencia escasa participación por parte de los estudiantes, lo que limita el desarrollo de habilidades críticas propias de la filosofía y el filosofar.

Los estudiantes mostraron signos de desinterés y falta de motivación, lo que sugiere que el método tradicional no fomenta un aprendizaje significativo ni una conexión profunda con el contenido, además, la ausencia de dinámicas interactivas y actividades prácticas limitó las oportunidades de los estudiantes de reflexionar sobre el tema observado en clase.

Estrategias prácticas de trabajo: Para mejor la enseñanza y fomentar un aprendizaje significativo, e interactivo, se pueden implementar diversas estrategias las cuales se plasmarán con mayor detalle en una secuencia didáctica, con base en estas

1. Incorporar discusiones en clase, de ideas: debates y trabajos en grupo para herramientas digitales como Minecraft, videos educativos con el fin de hacer las clases más dinámicas y atractiva.

3. Aprendizaje Basado en Proyectos: Desarrollar proyectos que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos

teóricos en situaciones prácticas y reales, fomentando el aprendizaje experiencial, para ello se utiliza como medio el juego Minecraft.

4.Evaluación Formativa: Realizar una evaluación de tipo convencional, donde el estudiante demuestra sus conocimientos y justifique sus respuestas de acuerdo con su experiencia en el aprendizaje.

Pensamientos expresados por los sujetos en relación con aspectos del campo de trabajo:

Durante la observación y las interacciones con los estudiantes del grado décimo de la IETA Santa Cecilia, se recogieron varios pensamientos y opiniones sobre diferentes aspectos del campo de trabajo educativo:

Relevancia de la Materia: Algunos estudiantes expresaron que encuentran la filosofía interesante pero difícil de relacionar con su vida cotidiana.

Métodos de Enseñanza: Varios alumnos mencionaron que prefieren métodos más interactivos y participativos en lugar de las clases expositivas tradicionales.

Uso de Recursos Tecnológico: Muchos estudiantes mostraron interés en el uso de tecnologías y herramientas digitales en las clases.

Ambiente de Aprendizaje: Los estudiantes valoran, las salidas al aire libre lo consideran un ambiente de aprendizaje inclusivo y respetuoso, donde se sienten seguros para expresar sus ideas y opiniones sin temor a ser juzgados.

Interpretación:

En conclusión, la interpretación de estas observaciones y pensamientos sugiere que, para mejorar la efectividad de la enseñanza de la filosofía, es crucial adoptar estrategias pedagógicas más dinámicas e inclusivas, incorporar métodos interactivos, utilizar tecnologías educativas, proporcionar retroalimentación continua, y conectar los contenidos con aplicaciones prácticas puede contribuir significativamente a un ambiente de aprendizaje más motivador y efectivo para los estudiantes.

Nota. Estos diarios de campo fueron extraídos de las materias de prácticas pedagógicas de observación de la UNAD.

Apéndice C

Tabla 2

Fecha: 23/05/2024

Lugar: IETA Santa Cecilia

Hora de inicio observación: 11:00

Hora de finalización de observación: 13:30

Descripción: Continuar observando el comportamiento de los estudiantes del grado décimo durante una clase de filosofía.

En esta sesión, el docente utilizó nuevamente una metodología tradicional centrada en la exposición oral y la lectura, con un enfoque mayor en preguntas dirigidas, el objetivo de la observación fue identificar si hay cambios en la actitud o en la motivación de los estudiantes en comparación con la sesión anterior, y si los métodos pedagógicos utilizados permiten mayor participación.

Percepciones del observador: En esta ocasión, se observó una ligera mejora en la participación de algunos estudiantes, particularmente cuando se realizaron preguntas más abiertas, sin embargo, la mayoría de los alumnos siguió mostrando signos de desinterés, la dinámica de preguntas y respuestas fue breve y no generó suficiente debate o reflexión, los estudiantes continúan siendo receptores pasivos del conocimiento, y muchos prefirieron no intervenir, manteniéndose callados o distraídos, lo que limita su capacidad de involucrarse críticamente con los conceptos filosóficos presentados.

Estrategias prácticas de trabajo: Fomentar el uso de juegos de rol para representar diferentes escuelas filosóficas, creando debates simulados entre los alumnos, utilizar herramientas digitales interactivas, como presentaciones en formato quiz o herramientas de gamificación que permitan a los estudiantes competir en equipos, facilitando la motivación, incrementar el uso de materiales audiovisuales que permitan a los estudiantes visualizar las ideas filosóficas aplicadas a escenarios actuales y contextos históricos, introduciendo videos animados o fragmentos de películas filosóficas.

Pensamientos expresados por los sujetos: Varios estudiantes expresaron sentirse más cómodos con la clase cuando las preguntas eran abiertas, sin embargo, sienten que el contenido de la materia sigue siendo demasiado abstracto, algunos manifestaron que preferirían clases más cortas con actividades prácticas al final de cada tema para aplicar lo aprendido, un grupo pequeño de estudiantes mostró interés en herramientas tecnológicas que puedan hacer la clase más dinámica, mencionando videojuegos o plataformas interactivas. Interpretación: Las observaciones sugieren que, aunque algunos estudiantes muestran más interés cuando las preguntas se abren a la discusión, la falta de dinámicas interactivas y de variedad en las actividades continúa afectando su motivación, el uso de recursos tecnológicos y actividades más prácticas podría generar un mayor nivel de compromiso con el contenido filosófico, promoviendo una mayor reflexión crítica y ayudando a conectar los conceptos teóricos con situaciones cotidianas y reales para los estudiantes.

Diario de Campo 2

Nota. Estos diarios de campo fueron extraídos de las materias de prácticas pedagógicas de observación de la UNAD.

Apéndice D

Tabla 3

Fecha: 27/05/2024

Lugar: IETA Santa Cecilia

Hora de inicio observación: 10:45

Hora de finalización de observación: 13:30

Descripción: Observar nuevamente la interacción de los estudiantes del grado décimo durante una clase de filosofía, en esta sesión, el docente introdujo algunos ejemplos más contemporáneos relacionados con los temas filosóficos vistos en clase, pero mantuvo un enfoque expositivo tradicional. El objetivo de la observación fue evaluar si estos ejemplos más cercanos a la realidad de los estudiantes generaban mayor interés y participación.

Percepciones del observador: Aunque algunos estudiantes parecieron más atentos al escuchar ejemplos que se relacionaban con situaciones actuales, como dilemas éticos en el uso de la tecnología, el nivel general de participación se mantuvo bajo, muchos de los alumnos continuaron desconectados y varios manifestaron comportamientos de distracción, como el uso de celulares o conversaciones paralelas durante la clase, el enfoque tradicional de la exposición oral con escasa interacción no logró captar la atención sostenida de la mayoría, evidenciando una desconexión entre los temas filosóficos y el contexto cotidiano de los estudiantes.

Estrategias prácticas de trabajo:

1. Utilizar herramientas digitales como Minecraft para crear entornos filosóficos en los que los estudiantes puedan interactuar directamente con los conceptos vistos en clase, fomentando una mayor actividad en la clase y la participación.
2. Iniciar la clase con preguntas abiertas y debates sobre situaciones cotidianas que involucren dilemas filosóficos, permitiendo que los estudiantes reflexionen antes de recibir la exposición teórica.
3. Organizar actividades de reflexión en grupos pequeños, donde los estudiantes puedan discutir temas filosóficos entre ellos y luego presentar sus conclusiones al resto del curso.

Diario de Campo 3

Pensamientos expresados por los sujetos:

1. Algunos estudiantes mencionaron que los ejemplos contemporáneos son útiles para entender mejor la filosofía, pero les gustaría que la clase fuera más interactiva en lugar de solo escuchar.
2. Varios estudiantes expresaron que prefieren actividades más prácticas y que el contenido de la clase se relacionara más con sus propias experiencias.
3. Un pequeño grupo mencionó que se sienten más interesados cuando pueden expresar sus propias opiniones en lugar de solo escuchar las del docente.

Interpretación:

La observación indica que los ejemplos contemporáneos pueden ser una buena herramienta para conectar el contenido filosófico con la realidad de los estudiantes, sin embargo, esto por sí solo no es suficiente para mantener su interés a largo plazo, la falta de interacción y de actividades prácticas sigue afectando la motivación de los estudiantes, las estrategias sugeridas, como el uso de herramientas digitales y dinámicas grupales, podrían facilitar un aprendizaje más activo y reflexivo, permitiendo a los estudiantes comprometerse de manera más profunda con los temas filosóficos.

Nota. Estos diarios de campo fueron extraídos de las materias de prácticas pedagógicas de observación de la UNAD.

Apéndice E

Tabla 4:

Diario de Campo 4

Fecha: 28/05/2024

Lugar: IETA Santa Cecilia

Hora de inicio de observación: 10:40

Hora de finalización de observación: 13:00

Descripción:

Durante esta clase de filosofía, se implementó una actividad grupal donde los estudiantes debían reflexionar sobre un dilema ético presentado por el docente. El objetivo fue observar si esta estrategia generaba una mayor participación y promovía una interacción más profunda entre los alumnos. Se buscó analizar cómo los estudiantes enfrentaban el trabajo en equipo y si lograban vincular las ideas filosóficas con sus propias experiencias.

Percepciones del Observador:

En comparación con las observaciones previas, la dinámica grupal generó una respuesta más positiva por parte de los estudiantes. Se observó un incremento en la comunicación y la colaboración entre los grupos. La mayoría de los alumnos se involucraron activamente en las discusiones, compartiendo opiniones y mostrando interés por el tema. Sin embargo, a pesar de la mejora, algunos estudiantes continuaron desconectados, exhibiendo comportamientos de distracción como revisar sus teléfonos o charlar sobre asuntos ajenos a la clase. La falta de herramientas digitales que promuevan una mayor interacción sigue siendo una limitante en el desarrollo de las clases.

Estrategias Prácticas de Trabajo:

Implementar una fase inicial de motivación que conecte los dilemas filosóficos con experiencias personales o situaciones que los estudiantes enfrentan a diario, permitiendo una mayor identificación con el contenido. Estas

estrategias están especificadas en las secuencias didácticas.

Proporcionar herramientas tecnológicas que faciliten la colaboración entre grupos, como el uso de plataformas en línea donde los estudiantes puedan compartir ideas y construir soluciones conjuntas; en este caso, se sugiere el uso de Minecraft.

Alternar entre actividades grupales y sesiones individuales para permitir a los estudiantes reflexionar sobre los temas filosóficos desde perspectivas personales antes de debatirlas con sus compañeros, como salidas al aire libre.

Pensamientos Expresados por los Sujetos:

Los estudiantes se mostraron más cómodos trabajando en grupos pequeños y expresaron que disfrutaban más cuando pueden compartir ideas entre ellos.

Algunos estudiantes señalaron que los dilemas filosóficos son interesantes, pero les cuesta entender cómo se aplican a su vida diaria.

Otros mencionaron que preferirían tener acceso a herramientas digitales que los ayuden a visualizar mejor los conceptos filosóficos, como el uso de simulaciones o juegos educativos.

Interpretación:

La introducción de actividades grupales y la discusión de dilemas éticos ayudaron a generar un mayor nivel de participación entre los estudiantes. Sin embargo, sigue habiendo una desconexión entre los conceptos filosóficos y su aplicación en la vida cotidiana de los estudiantes. El uso de herramientas digitales, como Minecraft, podría ayudar a salvar esta brecha, proporcionando un entorno interactivo donde los estudiantes puedan explorar estos conceptos de manera más práctica y cercana a su realidad.

Nota. Estos diarios de campo fueron extraídos de las materias de prácticas pedagógicas de observación de la UNAD.

Apéndice F

Tabla 5

Diario de Campo 5

Fecha: 30/05/2024

Lugar: IETA Santa Cecilia

Hora de inicio de observación: 09:30

Hora de finalización de observación: 12:00

Descripción:

En esta sesión de filosofía, se aplicó la secuencia didáctica planificada con el objetivo de que los estudiantes identificaran una problemática ambiental en su comunidad y reflexionaran sobre ella a través de una representación en Minecraft. Se presentaron ejemplos visuales para guiar a los estudiantes en el uso del juego como herramienta de análisis y reflexión. Posteriormente, se organizaron en grupos para construir en Minecraft una representación que reflejara el problema social que identificaron.

Percepciones del Observador:

Los estudiantes mostraron un notable interés durante la presentación del video ejemplo, donde el docente en formación utilizó Minecraft para discutir la sobreexplotación de recursos naturales. Al formar los grupos y comenzar a planear sus representaciones en el juego, se observó un ambiente participativo y dinámico; algunos estudiantes discutían activamente sobre los problemas ambientales que percibían en sus comunidades, mencionando la deforestación y la contaminación del río cercano como los temas más recurrentes.

Sin embargo, no todos los grupos lograron trabajar con la misma fluidez; algunos estudiantes parecían confundidos con el propósito de la actividad y requerían más orientación para conectar las ideas filosóficas con el uso de Minecraft. En estos casos, se evidenció la necesidad de mayor práctica en el uso de herramientas digitales y una orientación más detallada en cuanto al enfoque filosófico del problema.

Estrategias Prácticas de Trabajo:

1. Mayor énfasis en ejemplos guiados: Proporcionar más ejemplos específicos de cómo se puede filosofar sobre problemáticas sociales utilizando Minecraft, detallando el proceso de reflexión.

2. Trabajo en grupos con roles asignados: Asignar roles claros dentro de los grupos, como el "filósofo", que se encargue de asegurar que las reflexiones filosóficas estén presentes en la construcción, y el "constructor", que enfoque la creación en Minecraft.

3. Reflexión individual previa: Antes de iniciar la actividad grupal, hacer que cada estudiante reflexione individualmente sobre la problemática seleccionada para facilitar el trabajo colaborativo en la etapa grupal.

Nota. Estos diarios de campo fueron extraídos de las materias de prácticas pedagógicas de observación de la UNAD.