

**La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la motivación por el estudio de la Filosofía en los estudiantes de grado once del Instituto Educativo Comuneros de Bucaramanga durante el primer semestre de 2025**

Víctor Fabian Galeano López

Asesora

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación, desarrollado como opción de grado que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Instituto Educativo Comuneros de Bucaramanga, Santander, trabajando con estudiantes de grado 11°. El objetivo general fue fortalecer la motivación por el estudio de la filosofía a través de la implementación de estrategias gamificadas, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la gamificación, reconociendo sus efectos en la actitud y disposición hacia el pensamiento filosófico. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la incorporación de dinámicas lúdicas en la enseñanza permitió mejorar significativamente la participación, el interés y el pensamiento crítico de los estudiantes frente a la asignatura.

***Palabras clave:*** Gamificación, Motivación, Filosofía, Estudiantes, Educación

### **Abstract**

This document is the result of a research project developed as a graduation requirement, which enabled reflection on both pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Instituto Educativo Comuneros in Bucaramanga, Santander, involving 11th-grade students. The general objective was to strengthen students' motivation for studying Philosophy through the implementation of gamified strategies, using a qualitative and experimental approach in which gamification was applied, recognizing its effects on students' attitudes and disposition toward philosophical thinking. Based on this research experience, it was concluded that the incorporation of playful dynamics in teaching significantly enhanced students' participation, interest, and critical thinking in relation to the subject.

***Keywords:*** Gamification, Motivation, Philosophy, Students, Education.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Gamificación .....	15
Motivación .....	15
Estudios Filosóficos .....	15
Estrategias Pedagógicas .....	16
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	19
Referentes Éticos .....	19
Herramientas y Métodos .....	21
Enfoque y Tipo de Estudio .....	21
Unidad de Análisis .....	21
Técnicas para la Recolección de Datos .....	22
Categorías para el Análisis de Datos .....	23

Resultados.....	25
Análisis y Discusión .....	29
Conclusiones y Recomendaciones .....	32
Referencias Bibliográficas .....	35
Apéndices.....	37

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	37
--	----

## Introducción

El uso de estrategias pedagógicas en el entorno educativo ha ganado relevancia, especialmente con la incorporación de la gamificación como una herramienta innovadora. Esta estrategia tiene como objetivo transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento y el aprendizaje. En el contexto del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga, surge la necesidad de motivar los intereses de los estudiantes en el área de la filosofía. Esta investigación parte del reconocimiento de que es posible fomentar el aprendizaje mediante dinámicas lúdicas que respondan a los intereses de los jóvenes actuales en el ámbito escolar.

El problema central que originó esta investigación radica en el bajo nivel de motivación y participación de los estudiantes en la asignatura de filosofía, lo que impacta directamente en su rendimiento académico. A pesar de las oportunidades formativas que ofrece esta materia, el aprendizaje se ve limitado por los métodos tradicionales que no se ajustan a las perspectivas y necesidades de los estudiantes. En este contexto, se evidencia la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que incentiven el aprendizaje del pensamiento filosófico de manera atractiva y significativa.

El objetivo general de esta investigación es fortalecer la motivación por el estudio de la filosofía en los estudiantes de grado 11 del Instituto Educativo Comuneros a través de la implementación de estrategias gamificadas. Para ello, se diseñó una intervención pedagógica que incluyó entrevistas semiestructuradas a los estudiantes, actividades lúdicas y un análisis de resultados, todo dentro de un enfoque cualitativo. La recolección de datos se organizó en tres momentos clave: un diagnóstico inicial, una fase de experimentación en el aula y una evaluación del impacto generado.

Uno de los hallazgos más relevantes fue la evolución positiva de los estudiantes en la asignatura de filosofía, quienes mostraron una actitud más participativa. Gracias a la gamificación, no solo aumentó la motivación, sino que también permitió a los estudiantes adquirir un aprendizaje más dinámico y comprensible de los temas filosóficos mediante prácticas lúdicas. En este trabajo se presentan los fundamentos teóricos y la metodología utilizada para obtener los resultados favorables, así como las conclusiones y recomendaciones, con el objetivo de invitar al lector a conocer una experiencia educativa innovadora y contextualizada que podría aportar significativamente a otras prácticas pedagógicas.

## Caracterización

Este estudio se desarrolla en una zona urbana de la ciudad de Bucaramanga (Santander), en la Institución Educativa Comuneros. Aunque la institución cuenta con acceso a medios tecnológicos, su uso es limitado. En 2018, recibió apoyo gubernamental para mejorar su infraestructura y facilitar la implementación de las TIC en las aulas. Sin embargo, persisten dificultades como la falta de capacitación docente y la baja conectividad de los estudiantes a contenidos didácticos.

El grupo está conformado por 31 estudiantes; 14 niños y 17 niñas de la institución educativa que cursan el grado once de secundaria, con edades que oscilan entre los 16 y 18 años. La mayoría de los estudiantes de la institución descienden de familias con un nivel socioeconómico de estrato 2, lo que algunas veces afecta su acceso a tecnología en sus hogares. Sin embargo, aunque un gran número de estudiantes presentan destrezas en el uso de los medios digitales, se evidencia que los estudiantes no adquieren el aprendizaje correcto para el desarrollo de su proceso académico, todo esto ocasionado por la falta de disposición y desarrollo pedagógico por parte de los docentes ocasionando una gran falta de motivación al aprendizaje por parte de los estudiantes

Es importante señalar que actualmente los estudiantes necesitan reforzar habilidades de pensamiento crítico, lógico y argumentativo en la enseñanza de la filosofía. En un contexto actual se analiza la escasez de métodos innovadores por parte de los docentes que ayuden a cautivar el interés y la participación del alumnado. La gamificación nace como una estrategia efectiva, ya que puede transformar y motivar el aprendizaje en una práctica participativa y motivadora. Sin embargo, el entorno presenta desafíos como la limitada familiarización con metodologías de enseñanza alternas por parte de los docentes.

Son varios factores externos que intervienen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de filosofía. En el ámbito social, la escasez de espacios de reflexión que limita el mejoramiento del pensamiento crítico. Desde un ámbito económico, varios estudiantes no tienen acceso a herramientas tecnológicas, dificultando así, una ejecución a las habilidades tecnológicas como la gamificación. Por otra parte, en un ámbito familiar, se ve evidenciado el poco seguimiento en el proceso educativo, debido en mayor parte a los factores laborales. Y por último en el ámbito cultural la sociedad misma ha influido en la percepción de la filosofía como una materia poco práctica para el día a día, reduciendo el interés de los estudiantes a querer ser autónomos y entorpeciendo su carga académica.

## **Planteamiento del Problema**

Los estudiantes del Instituto Educativo Comuneros han demostrado aptitudes sobresalientes en las participaciones escolares durante los debates, exposiciones grupales, mesa redonda, entre otros; demostrando destrezas de argumentación cuando se sienten impulsados en las dinámicas participativas. Además, en las actividades que requieren trabajo en equipo y en las que se implementan un análisis crítico los estudiantes han demostrado un desempeño adecuado en el desarrollo de pensamientos filosóficos, dando opiniones adecuadas para el desarrollo del pensamiento grupal y crítico. Estas habilidades en un entorno grupal muestran la capacidad de involucrarse con el proceso de aprendizaje social y autónomo.

Actualmente, las estrategias pedagógicas propuestas por los docentes se centran en métodos tradicionales como las lecturas extensas y algo complicadas para los estudiantes, como también evaluaciones o presentaciones de ensayos escritos que no promueven el desarrollo cognitivo. Es verdad que ciertos estudiantes logran entender los conocimientos básicos de las premisas filosóficas, sin embargo, a través de la implementación de estos métodos hay una gran parte del aula escolar que muestra apatía o poca participación, lo cual genera el poco desarrollo de habilidades reflexivas y críticas de los estudiantes. Por último, a la falta de actividades lúdicas en las aulas se restringe la capacidad para involucrarse de manera nutritiva en el aprendizaje de la filosofía.

Por tanto, en este contexto donde es importante generar mayor motivación por el aprendizaje de las premisas filosóficas, se considera fundamental introducir estrategias pedagógicas de gamificación como una variable de mediación en el proceso educativo. Estas actividades, que incluyen juegos de rol, simulaciones y concursos de conocimiento o trivias,

pueden generar un entorno dinámico y participativo, favoreciendo la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje.

Por ende, se plantea la hipótesis de que como la implementación de estas estrategias lúdicas puede contribuir significativamente a la motivación del aprendizaje y a la mejora del rendimiento académico dentro de la aulas. Además, este enfoque no solo fortalecería el pensamiento crítico, sino que también, fomentaría el trabajo colaborativo permitiendo un desarrollo integral de las competencias filosóficas.

A pesar de que en la mayoría de los estudiantes poseen destrezas que podrían incrementarse mediante enfoques participativos como lo son los debates, las metodologías tradicionalistas de los docentes no han podido aprovechar plenamente esta capacidad, ya que les hace falta de estrategias dinámicas en la enseñanza de la filosofía en lo que esto tiende limitar el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción colectiva del conocimiento en los estudiantes.

En este contexto, la incorporación de actividades de competencia interactiva representa una alternativa innovadora para cerrar esta brecha y transformar la enseñanza en un proceso más significativo. La presente investigación busca analizar cómo estas estrategias pedagógicas pueden optimizar el aprendizaje de la filosofía promoviendo un entorno que motive el pensamiento, el debate y la colaboración entre los estudiantes.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la motivación por el estudio de la Filosofía en los estudiantes de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga (Santander) a través de la implementación de estrategias pedagógicas de gamificación durante el primer semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la motivación por el estudio de la filosofía en los estudiantes de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga (Santander) a través de la implementación de estrategias pedagógicas de gamificación durante el primer semestre de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga (Santander) a estrategias pedagógicas de gamificación

Movilizar el fortalecimiento de la motivación por el estudio de la filosofía en los estudiantes de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga (Santander) a través de la implementación de estrategias pedagógicas de gamificación

Reconocer los cambios en la motivación por el estudio de la filosofía en los estudiantes de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga (Santander) después de la implementación de estrategias pedagógicas de gamificación

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Para desarrollar una comprensión clara de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza de la filosofía, es fundamental definir los conceptos clave que enmarcan esta investigación, tal como lo señalan Núñez-Naranjo et al., (2025).

#### ***Gamificación***

Se define el uso de elementos y estructuras de juego en contextos no lúdicos para perfeccionar la motivación y el compromiso educativo de los estudiantes. En el ámbito educativo, esta habilidad ha demostrado desarrollar la participación de los estudiantes y mejorar los procesos de aprendizaje. Su aplicación en la enseñanza de la filosofía busca hacer que los estudiantes se involucren en discusiones y reflexiones profundas de manera dinámica y significativa

#### ***Motivación***

Ryan y Deci (2000), en su Teoría de la Autodeterminación explican que la motivación intrínseca es aquella que es impulsada por un interés en común como también el disfrute de la actividad en sí misma, es clave para un aprendizaje efectivo. La gamificación, al fomentar la independencia y el sentido de la competitividad, puede desarrollar esta estimulación cognitiva en el aprendizaje de la filosofía, ayudando a que los estudiantes participen activamente en el análisis y la argumentación filosófica, tal como proponer Zichermann & Cunningham, (2011).

#### ***Estudios Filosóficos***

En la filosofía, la disciplina juega un papel importante en la formación educativa de los estudiantes al permitir que estos desarrollen habilidades como la crítica social, la toma de posturas frente a diversos dilemas morales. Autores como Londoño & Rojas-Devia, (2020) nos

enseña que en la práctica filosófica no solo se basa en acciones teóricas, sino llevarlo a una forma de vida orientada al cultivo de la meditación, el diálogo y el pensamiento. Este enfoque convierte a que la enseñanza y vivir del aprendizaje de la filosofía se convierte en una experiencia transformadora y su propósito no es solo académico, sino existencial. Otro pensamiento sería el de Cubero (2011) sustenta que la filosofía es fundamental para la estabilidad de los pueblos, ya establece y fomenta la empatía social, el razonamiento y la comprensión; y todo esto nace desde la educación. En contextos educativos, estas habilidades son esenciales para sembrar una ciudadanía activa y sensata.

### ***Estrategias Pedagógicas***

En este punto de analiza que la innovación de la pedagógica es en reconocer la búsqueda de formas de promover un aprendizaje y motivaciones que causen importancias entre los estudiantes con el uso de la dinámica del juego. Por ende, la gamificación utiliza elementos del juego en situaciones incompatibles y se establece como una estrategia efectiva para mejorar el compromiso y también la participación de los estudiantes. Por Según Álvarez et al. (2017), la gamificación accede a transformar el aula estudiantil en un entorno dispuesto a las actividades lúdicas donde los estudiantes experimentan la retroalimentación y el autonomía.

### **Referentes Teóricos**

En estudios más recientes sobre gamificación y la enseñanza pedagógica, según Martínez et al., (2024), demostraron que existe un impacto de las estrategias pedagógicas de la enseñanza de la filosofía en la educación secundaria, estos arrojaron muestras de que los estudiantes que tuvieron más participaciones en clases didácticas, desarrollaron un incremento intelectual en el conocimiento sobre el tema a tratar y a su vez, una razón crítica que a comparación de aquellos se basaron en los métodos tradicionales anteriores o de los estudiantes que dieron poca

participaron en las clases. Por ende, este hallazgo fortalece la hipótesis de que el uso de los mecanismos didácticos con los debates o las trivias, proporcionan un aprendizaje a la filosofía y convierte el aula en un espacio participativo entre los estudiantes y docente.

Por otro lado, Colomo-Magaña et al. (2020), realizaron un estudio cualitativo en el que examinaron la percepción que tienen los docentes sobre la gamificación en la enseñanza sin importar sus áreas. Sus resultados, dieron a entender que la mayoría de los docentes consideran que esta estrategia pedagógica mejora en la participación estudiantil en las clases y que también, permite abordar los problemas filosóficos de manera más eficiente. Pero no obstante, también señalaron una escasez en la planificación de estas clases, haciendo que en la gamificación se pueda convertir en una simple actividad recreativa sin una intención pedagógica clara.

En cuanto, la relación que tiene la gamificación y desarrollo del pensamiento crítico, según Rosemberg y Elena (2024), nos expone que, en los juegos pedagógicos especialmente diseñados para la enseñanza de filosofía, pueden estimular el razonamiento lógico, ya que los estudiantes deben analizar los pensamientos de estos autores como también tomar decisiones y justificar sus elecciones. En su estudio experimental con estudiantes de once bachillerato, se observó que la mayoría de aquellos expuestos a dinámicas gamificadas presentaron una mayor capacidad de análisis en debates que aquellos que recibieron clases expositivas.

Además, la investigación que nos proporciona Andrea (2024), resalta, el papel de la gamificación en la evaluación del aprendizaje filosófico. Que nos implementa un sistema de recompensas o desafíos como las trivias en un curso de filosofía en lo cual concluye que los estudiantes demostraron intereses en superar niveles de dificultad progresivos promoviendo una ventaja de conocimientos de manera más autónoma.

Estos estudios evidencian la oportunidad de la gamificación como una herramienta confiable para fortalecer la enseñanza de la filosofía y justificar su implementación en el Instituto Educativo Comuneros. A partir de estas investigaciones se puede argumentar que la inclusión de las dinámicas lúdicas dentro del aula no solo facilita la motivación estudiantil, sino que también fortalece un aprendizaje más profundo y autónomo de conceptos filosóficos.

### **Referentes Técnicos**

En todo el territorio colombiano, el sector educativo está respaldado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), que ha promovido una idea pedagógica que por medio de las habilidades lúdicas como lo es la gamificación, alineada con los principios del Decreto 1075 de 2015, que nos obliga a regular la educación en Colombia (MEN, 2024). También, la UNESCO (2024), que nos enfatiza siempre en sus informes en como debemos tener una alta la calidad en las metodologías para la enseñanza de las humanidades. Resaltando que es indispensable el uso de herramientas lúdicas que nos proporciona una apropiación más acertada del conocimiento filosófico en los contextos escolares.

Adicionalmente la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) últimamente a desarrollado diversas guías metodológicas para la ejecución de estrategias educativas y transformadoras en la enseñanza en el área de las humanidades, subrayando que la gamificación puede ser una técnica eficaz para avivar la participación escolar y fortalece el pensamiento crítico (OEI, 2024). La Secretaría de Educación de Bucaramanga, también ha elaborado ciertos lineamientos determinados en las instituciones con el fin de fortalecer la enseñanza de las ciencias sociales y humanidades, mediante metodologías pedagógicas lo que respalda la pertinencia de este enfoque en el Instituto Educativo Comuneros.

## **Referentes Legales**

El marco normativo que regula la educación en el territorio colombiano tiende a ser amplio y establece principios fundamentales orientados a la innovación pedagógica en todas las instituciones. Por ende, La Ley General de la Educación con la (Ley 115 de 1994) resalta la importancia de diversificar todas las técnicas de la enseñanza con el fin de mejorar la calidad educativa. (El Congreso de Colombia, 1994). Con el Decreto 1290 de 2009, nos obliga que se debe regular la evaluación del aprendizaje, permitiendo la incorporación de estrategias diferenciadas como la gamificación en los procesos de enseñanza.

Otro referente esencial es el Plan Decenal de Educación 2020-2030, que promueve el uso de técnicas para optimizar la eficacia del aprendizaje pedagógico en todas las áreas del conocimiento. El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2024) con la Ley 1804 de 2016, en este fomenta el uso las estrategias de ilustración como las herramientas visuales a todas las instituciones educativas desde la primera infancia hasta la educación superior reconociendo el valor y la importancia del aprendizaje basado en experiencias significativas.

## **Referentes Éticos**

En esta investigación se resaltan los principios éticos y se integrarán garantizando el derecho a la educación y la inclusión educativa con el fin de asegurar que todos los estudiantes participen en igualdad de condiciones y evitando las barreras que generen exclusión entre ellos. Asimismo, se desea aplicar el consentimiento informado a la institución y a los estudiantes de manera clara sobre los objetivos y alcances de la gamificación para que su participación sea voluntaria y consciente a la investigación.

Siguiendo el Código de Ética del Docente Colombiano, se promoverá la responsabilidad docente a cargo en el diseño de estrategias pedagógicas que favorezcan en el desarrollo integral

de los estudiantes, con el fin de fomentar un espacio para el pensamiento crítico, la creatividad y la participación. Además, en concordancia con la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos de la UNESCO, se respetará la autonomía de los estudiantes permitiéndoles expresarse libremente sobre la estrategia implementada.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

Para esta investigación se va a adoptar en un enfoque cualitativo, ya que lo que se busca es comprender las percepciones y motivaciones de los estudiantes del grado 11° frente al aprendizaje de la filosofía. La naturaleza del estudio nos permite examinar y describir las dinámicas del proceso de enseñanza y del aprendizaje, recalcando las interacciones y las respuestas que se puedan emerger a la hora de la implementación de las estrategias. Este enfoque justifica el objetivo principal, ya que no busca medir variables numéricas, sino analizar los cambios que se reflejan en la motivación, luego de la finalización del estudio pedagógico, de los estudiantes dentro de un contexto educativo específico.

El estudio que se llevará a cabo será un estudio experimental, dado que se realizará una intervención pedagógica basándose en habilidades de gamificación para observar y analizar sus efectos en la motivación por la lectura de textos filosóficos de los estudiantes. Por ello, se trabajará con un grupo de estudiantes de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros en clases de filosofía, aplicando una práctica de aprendizaje transformadora para evaluar su impacto intelectual e innovador en comparación con el método tradicional. La elección de un estudio experimental permite manejar la variable independiente, en este caso, la gamificación, y analizar sus efectos en la motivación y el aprendizaje de la filosofía.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis de este estudio está conformada por un grupo focal de 6 estudiantes representando 1 niño y 5 niñas de los 31 estudiantes del curso de grado 11° del Instituto Educativo Comuneros de la ciudad de Bucaramanga, Santander. Este grupo, será el foco central

de la investigación, ya que se busca comprender cómo la gamificación puede transformar su experiencia educativa en la asignatura de filosofía.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para la recopilación de datos, se efectuarán diferentes técnicas cualitativas alineadas con cada uno de los objetivos del estudio. Para el primer objetivo, que tiene como finalidad explorar el acercamiento de los estudiantes a estrategias pedagógicas de gamificación, se utilizarán las técnicas de entrevista semiestructurada y la observación participante. Las observaciones directas accederán a registrar las conductas de los estudiantes frente a la instrucción de la filosofía a lo que se identificara los niveles de participación, interés y disposición de la clase. La entrevista semiestructurada, se aplicará a un grupo focal de (6 estudiantes) de los 31 que conforman el grupo del grado 11° a algunos a los que proporcionarán información sobre sus percepciones y expectativas respecto al uso de la gamificación en el aula.

Para el segundo objetivo, que busca el fortalecimiento de la motivación de la gamificación por el estudio de la filosofía, por ende, se aplicara un juego de trivias acompañado de una actividad motriz, (tipo agilidad), lo que se busca es evaluar los conocimientos vistos a lo largo de las clases con el docente a cargo y ponerlo en practica en la actividad y así despertando la motivación de los estudiantes mediante la actividad física, se utilizarán los registros audiovisuales en las sesiones. Los registros audiovisuales servirán como material de análisis y de documentación que nos ayudarán a evaluar el nivel de contribución del estudiante, interacción y disfrute de las actividades durante las secciones.

Para el tercer objetivo, que consta en reconocer los cambios en la motivación por el estudio de la filosofía después de la implementación de las estrategias gamificadas, se aplicará de nuevo la técnica de entrevista semiestructurada. Lo que se busca es analizar las reacciones de los

estudiantes proporcionando información sobre el impacto de la gamificación y la motivación en el aprendizaje durante las clases.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Para la interpretación de los datos recopilados se establecerán cuatro categorías de análisis alineadas con los objetivos del estudio, que son:

La primera categoría es la motivación estudiantil que accederá a examinar los niveles de interés de los estudiantes antes y después de la implementación de la gamificación en el aula. También se buscará inspeccionar los aspectos como la participación y la satisfacción de cada una de las dinámicas pedagógicas, a su vez, el deseo de perpetuar la filosofía a través de estas estrategias.

La segunda categoría es la interacción del docente y alumnado que se centrará en evaluar en cómo la gamificación aviva el trabajo colaborativo, los debates colectivos y la edificación de conocimientos de manera más conjunta. Se examinarán los niveles de interacción entre estudiantes con el docente, así como la capacidad de argumentación y expresión de las ideas.

La tercera categoría pertenece al desarrollo del pensamiento crítico en la cual se inspeccionará en cómo la gamificación fortifica la capacidad de análisis y la argumentación de los estudiantes en relación con los conceptos y conocimientos filosóficos tomados a lo largo de clase. Estas categorías pretenden extraer conclusiones reveladoras sobre el impacto de la gamificación y la motivación de la filosofía suministrando informaciones acertadas para futuras estrategias pedagógicas.

La cuarta categoría hace referencia a la vinculación Lúdico-Pedagógica, está centrada en los métodos en los que los estudiantes están asociados con los recursos gamificados e implementados en el proceso de educación de la filosofía. En esta categoría se analiza cómo los

elementos del juego (desafíos y recompensas) afectan las acciones disciplinarias de los estudiantes para participar activamente en las actividades propuestas. Además, se considera un grado de motivación y compromiso de que los estudiantes se afronten a las percepciones que se desarrollan para las experiencias de ocio y el aprendizaje filosófico de esta metodología. Esta categoría nos permite determinar si el uso de la gamificación promueve conexiones más íntimas y positivas que están más cerca del contenido filosófico del aula y la dinámica general.

## Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Antes de la ejecución de la estrategia gamificada, los estudiantes del Instituto Educativo Comuneros mostraban una relación distante hacia la asignatura de filosofía. A través de entrevistas semiestructuradas y observaciones realizadas por los docentes, se evidenció que los estudiantes percibían esta materia como aburrida y poco conectada con su cotidianidad. Expresiones como "no le entendemos bien" o "el profe habla y uno no le pone atención o se queda dormido" fueron recurrentes entre los participantes, reflejando una falta de motivación e interés hacia el aprendizaje filosófico.

Durante las actividades exploratorias con los estudiantes se pudo reflejar en su mayoría confusión, aburrimiento o desconexión de la materia. En las conversaciones fuera de clase o en los recreos, algunos estudiantes declararon que no hallaban un sentido práctico a la asignatura y en comparación con las otras materias, uno llegaba a "dormir" en la clase, ya que la filosofía no les interesa mucho.

En esta etapa se permitió caracterizar el punto de partida de la población respecto a la variable: que existe un bajo nivel de motivación y una insuficiente afección con la filosofía. Este diagnóstico se puede considerar un punto clave para la estructuración de un modelo pedagógico, orientada precisamente a transformar esa percepción de una clase aburrida a una

animada a través de dinámicas pedagógicas más significativas y participativas, como lo propone la gamificación.

Por su parte, en la fase de experimentación se emplearon diversos recursos pedagógicos gamificados que fueron diseñados para provocar un aprendizaje lúdico y reflexivo. Las dinámicas incluyeron retos filosóficos, debate entre estudiantes, trivias virtuales, recursos audiovisuales en torno a temas como la ética, la existencia o el conocimiento de los pensadores contemporáneos, todo propuesto por el docente a cargo. Pero también dando ciertas intervenciones por parte del investigador, para la llevar a cabo la clase más lúdicas y amena. La respuesta de los estudiantes desde un momento inicial fue elocuentemente más activo y entusiasta en comparación con las observaciones previas a la intervención.

En la gran ayuda de los registros de los grupos focales se pudo evidenciar un cambio notable en la participación y el interés de los estudiantes. Frases como "me gusto me pareció interesante las clases", "con usted profe no me parecen aburridas las clases", o "usted profe podemos expresarnos, porque con el profesor no", fueron las que más llamaron la atención. Además, se observó un incremento en la calidad de los debates espontáneos o participativos de los estudiantes en los conceptos filosóficos en relación con la cotidianidad, lo que sugiere una apropiación más profunda de los temas.

La gamificación permitió que los estudiantes no solo participaran por el incentivo de los juegos, sino que también mostraban mayor disposición para preguntar y reflexionar. Por lo que se puede proponer como en esta etapa se ratifica que el componente lúdico no redujo el rigor filosófico sino por al contrario facilitó un entorno más placentero promoviendo una mayor disposición a aprender.

Después de la implementación de la estrategia gamificada, se realizó una entrevista con el grupo focal inicial. En esta se evidenció una percepción más positiva hacia la asignatura, acompañada de nuevas observaciones que mostraban el agrado de los estudiantes frente a los cambios introducidos, incentivando una mayor motivación.

Los datos recolectados identificaron transformaciones en la actitud, la motivación y la participación de los estudiantes en el área de filosofía. A diferencia del momento inicial, la mayoría manifestó una apropiación más significativa de los contenidos y reconoció el valor de esta asignatura en su vida cotidiana. Ya no veían la filosofía como un saber lejano o aburrido, sino como un espacio para el pensamiento propio y la expresión de ideas.

Un cambio especialmente destacado fue el de un estudiante del grupo focal que, al inicio, afirmó: “Las clases con el profesor son para dormir, no se entiende nada”. Sin embargo, al finalizar las sesiones gamificadas, el mismo estudiante expresó: “Gracias a la exigencia y la participación de nosotros como grupo, las clases lúdicas nos motivaron en filosofía”.

Otro estudiante comentó: “Antes sentía que la filosofía era solo palabras raras, ahora la entiendo y me hace pensar en lo que me pasa todos los días”.

Estas comparaciones permiten evidenciar el contraste entre una actitud inicial de rechazo y una actitud final de mayor interés y valoración hacia la asignatura y una postura final de interés, reflexión y apropiación del conocimiento filosófico. A la par, se evidenció que los estudiantes pudieron responder preguntas filosóficas y mantener una posición de discusión, lo que indica un fortalecimiento de la autoestima intelectual. También se han observado mejoras en la comunicación y las habilidades auditivas, y son elementos esenciales del trabajo filosófico. En la entrevista muchos estudiantes notaron que el juego les permitió comprender conceptos más difíciles y combinarlos con su realidad. Un ejemplo fue la que puso uno de los participantes en el

grupo focal comentó: “Cuando hicimos el reto de las preguntas, entendí que las decisiones me ayudan ser a lo que soy”.

En comparación con los datos iniciales con los finales los cambios en las relaciones estudiantiles y los pensamientos filosóficos son notables. La ejecución de la gamificación no sólo aumentó la motivación de los estudiantes, sino que también aproximaron a que es un modelo pedagógico innovador también es importante la escolarización tradicional porque desempeña un papel a la autoridad sin embargo, los resultados sugieren que este tipo de estrategias educativas son altamente efectivas para movilizar aspectos ontológicos, especialmente en grupos de población que no son desafiados por este campo de conocimiento

## Análisis y Discusión

A partir de los resultados obtenidos en este estudio, se evidenció una motivación notable en los estudiantes y una relación clara entre la implementación de la estrategia de gamificación y su participación en la clase de filosofía. Durante el proceso investigativo, se exploró cómo los elementos lúdicos dentro del aula influyen en el interés de los estudiantes hacia una asignatura que suele percibirse como compleja o lejana.

Al comienzo del estudio, se notó cierto escepticismo frente a la propuesta de gamificación, especialmente en las niñas, quienes relacionaban la filosofía con dinámicas más serias y tradicionales. Sin embargo, esta percepción fue cambiando en la medida en que los estudiantes empezaron a notar que los temas filosóficos se podían aplicar a situaciones de su vida diaria. Esto coincide con lo que plantea Martínez Hita et al. (2024), al señalar que el vínculo entre el juego y la filosofía aún es nuevo, pero con mucho potencial educativo.

Durante la fase de implementación, el uso de herramientas lúdicas permitió un acercamiento más activo y participativo a los contenidos. Los estudiantes mostraron mayor disposición a involucrarse y también lograron comprender mejor los temas tratados. Esto respalda la idea de que la gamificación puede ser útil para fomentar la reflexión crítica, como señalan Zichmann y Cunningham (2011). Además, se vio que los recursos tecnológicos y las estrategias de juego cambian la forma en que los estudiantes se relacionan con el contenido, haciéndolo más accesible y significativo.

En cuanto a los cambios en la forma de entender la filosofía, se observó que los estudiantes comenzaron a verla no solo como teoría, sino como algo útil para pensar sobre su vida cotidiana y sus valores. En las entrevistas realizadas al final, muchos expresaron que las actividades les ayudaron a conectar lo aprendido con sus propias experiencias. Esto coincide con

lo dicho por Rondoño y Rojas Devia (2020), quienes destacan que enseñar filosofía de forma más dinámica puede favorecer la reflexión personal.

Al comparar estos resultados con otras investigaciones, se encontraron coincidencias con lo planteado por Rosenberg y Elena (2024), quienes afirman que el juego puede fortalecer el diálogo filosófico entre estudiantes. Por otro lado, Cubero (2011) expresa dudas sobre este enfoque, al considerar que podría restarle seriedad a la disciplina. No obstante, en este estudio se observó que la gamificación no solo mantiene el nivel del aprendizaje filosófico, sino que lo enriquece al generar nuevas formas de participación.

Entre las limitaciones encontradas, está el tamaño reducido de la muestra, ya que solo se trabajó con un grado y no en otras instituciones, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados. Además, el poco tiempo disponible para aplicar las actividades pudo influir en la profundidad de los cambios observados, sobre todo en lo relacionado con los aspectos más personales y reflexivos. Como indican Álvarez et al. (2017), el efecto de estas estrategias depende también de la calidad del vínculo que se genere entre los estudiantes y el contenido.

Desde lo práctico, se encontró que la gamificación es una herramienta útil para transformar la forma en que se enseña, haciéndola más cercana e interesante. Según Gutiérrez y Vázquez (2024), esta metodología ayuda a desarrollar habilidades como el pensamiento crítico y la argumentación. Por esto, los resultados de este estudio podrían contribuir a pensar en propuestas educativas más activas y participativas, especialmente en áreas como las humanidades.

En resumen, el estudio muestra que la gamificación puede mejorar tanto la motivación como la comprensión de los estudiantes en filosofía. Aunque los hallazgos son positivos, se sugiere seguir investigando su impacto a largo plazo. Sería útil explorar cómo distintos tipos de

juegos influyen en el pensamiento filosófico, teniendo en cuenta aspectos como la diversidad cultural, los estilos de aprendizaje y las características propias de cada grupo de estudiantes.

## Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió corroborar que el uso de la gamificación como estrategia pedagógica tiene un impacto significativo en la motivación hacia el estudio de la filosofía en los estudiantes del Instituto Educativo Comuneros. Desde las primeras actividades se evidenció una disposición en los estudiantes, también mostraron mayor participación en las clases e interés en los temas en la que se involucraron en los retos propuestos. El uso de estas estrategias permitió reconocer la percepción inicial de los estudiantes ya que era muy distante a una más emotiva.

Hallazgos que responden a la pregunta de investigación planteada, ya que permite afirmar que la gamificación si se integra de manera más específica y con los objetivos claros se puede lograr una motivación en los estudiantes. Los resultados evidencian que los objetivos específicos propuestos fueron logrados en la medida en que se logró caracterizar el acercamiento inicial de los estudiantes a la filosofía como también cuando se diseñaron e implementaron actividades gamificadas pertinentes se evaluaron cambios notables en la actitud y el compromiso frente al aprendizaje.

En el aspecto ontológico los estudiantes fueron movilizados no solo en términos académicos sino también el uso de la gamificación al ser una estrategia centrada para el estudiante, sino que posibilitó experiencias que llevaron a la reflexión y la construcción de sentido a través de los contenidos filosóficos. Los estudiantes no solo respondieron con interés a las dinámicas lúdicas, sino que lograron articular ideas propias y construir argumentos manera crítica a los problemas de la realidad. Esto representa un avance en la unidad de análisis porque permite reconocer cómo el sujeto se transforma al interactuar con el conocimiento de forma activa. La investigación evidencia que es posible hacer de la enseñanza de la filosofía una

experiencia ontológicamente significativa, siempre que se diseñen escenarios pedagógicos que conecten con la experiencia de los estudiantes.

La variable generó un impacto positivo en los estudiantes ya que las dinámicas lúdicas pudieron despertar el entusiasmo e incentivar la motivación por aprender de la filosofía, logrando así una mayor implicación al saber y a la participación en los estudiantes. Aunque no todo fue favorable a la investigación, se identificaron algunos aspectos menos efectivos como la dificultad del investigador a la hora de mantener la atención continua en algunos estudiantes o también las interferencias por parte de agentes externos al aula. Aun así, el balance general fue favorable en términos motivacionales y pedagógicos.

Este estudio contribuye a la literatura pedagógica al demostrar que el uso de la gamificación puede llegar a ser una herramienta convencional en la enseñanza de las asignaturas que son vistas como poco llamativas al estudiante. Metodológicamente se resalta la combinación entre las observaciones y experiencias prácticas con los estudiantes permite obtener una visión contextualizada del fenómeno. Como también la propuesta pedagógica desarrollada puede servir como base para nuevas iniciativas en otros niveles educativos o en diferentes áreas del conocimiento.

Se recomienda incorporar estrategias de gamificación de forma sistemática en el plan de estudios del área de la filosofía, incluyendo elementos, por ejemplo: dinámicas colaborativas como los debates, también se puede utilizar las ayudas audiovisuales, trivias y evaluaciones. Igualmente, se sugiere capacitar al profesorado en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en el juego, que mantengan el rigor un académico, pero a través de lenguajes más cercanos al estudiante ya que esto favorecería a una mayor apropiación del saber filosófico.

Para futuras investigaciones sería pertinente ampliar la muestra poblacional no solo aplicarlo en un salón, sino a los demás grados que se enseñe la filosofía esto permitiría obtener una visión más integral del fenómeno. Como también se sugiere en explorar nuevas variables como en indagar en la utilización de las herramientas TIC para el aprendizaje en relación con la gamificación en el ámbito filosófico esto sería valioso de evaluar el impacto de plataformas digitales

### Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J., Colón, A., & Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. *https://www.academia.edu/*, 12.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6224871>
- Andrea, L. (2024, 22 mayo). La gamificación como medio para fortalecer la enseñanza de la filosofía en la Institución Educativa Etnoeducativo Puerto Saija- Timbiquí, Cauca.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61821>
- Colomo-Magaña, E, et al., (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información Tecnológica*, 31(4), 233-242. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642020000400233>
- Cubero, L. (2011). Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. *Revista Española de Pedagogía*, 0. <https://doi.org/10.22550/2174-0909.2959>
- Gutiérrez, E y Vázquez, E. (2024), “Juegos recreativos para el desarrollo del equilibrio motriz en los niños de Educación Inicial”. UTC. Pujilí 113 p.
- Londoño, C. & Rojas-Devia, J. (2020). Crisis y práctica filosófica en la educación. *Praxis & Saber*, 11(25), 153-176. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9910>
- Martínez, M., Miralles, P., & Gómez, C.. (2024). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 26, 1-18. Obtenido de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/4616>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Decreto 1075 de 2015. Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. <https://www.mineducacion.gov.co/> (Asegúrate de incluir la URL exacta si vas a usarla en formato digital)

Ministerio de Educación Nacional. (2024). Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política pública para el desarrollo integral de la primera infancia de Cero a Siempre.

<https://www.mineducacion.gov.co/>

Núñez-Naranjo, A., et al., (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1-2), 36-50.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2956>

Rosemberg, V., & Elena, R.. (2024). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el discurso argumentativo en los estudiantes de sexto (6) de la Institución Educativa Rural Estados Unidos, sede La Unión. <http://hdl.handle.net/11371/7003>

Ryan, R.y ; Deci, E. Motivaciones intrínsecas y extrínsecas: definiciones clásicas y nuevas direcciones. *Psicología Educativa Contemporánea*, v. 25, p. 54-67, 2000.

UNESCO. (2024). Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos.

<https://unesdoc.unesco.org/>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

*[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vfgaleanol\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EuEfnYqcJR5AvZni1tOSxV8BpgvmKcXOj4x9CJBtCt1iDw?e=xB4gGB](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/vfgaleanol_unadvirtual_edu_co/EuEfnYqcJR5AvZni1tOSxV8BpgvmKcXOj4x9CJBtCt1iDw?e=xB4gGB)*