

Implementación de una plataforma interactiva para mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en estudiantes de octavo grado del colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, en la localidad de Engativá, Bogotá

Erik Yesith Torres Ariño

Asesora

Yasmin del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura de Filosofía

2025

Resumen

A lo largo de este documento podemos descubrir el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, trabajando con los estudiantes de octavo grado, población entre los 13 y 15 años. El objetivo principal de esta investigación fue mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en los estudiantes. El enfoque de investigación es mixto (Cualitativo y cuantitativo), el diseño experimental. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la plataforma digital aumentó significativamente el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes. el análisis crítico, la motivación y un aprendizaje más dinámico y participativo.

Palabras clave: filosofía, plataforma digital, razonamiento.

Abstract

“Throughout this document we can discover the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed us to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, working with eighth grade students, population between 13 and 15 years old. The main objective of this research was to improve the students' capacity for analysis and philosophical reasoning. The research approach is mixed (qualitative and quantitative), experimental design. From this research exercise, it was concluded that the digital platform significantly increased students' interest and philosophical skills, critical analysis, motivation and a more dynamic and participatory learning.” Translated with DeepL.com (free version).” (Deepl, 2025)

Keywords: philosophy, digital platform, reasoning.

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
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	23
Referentes Éticos	24
Herramientas y Métodos	26
Unidad de Análisis	28
Resultados	32
Acercamiento de la Población a la Variable	32
Experimentación	32
Análisis y Discusión	39
Triangulación de Resultados.....	41
Conclusiones	43
Recomendaciones	45
Bibliografía	46
Apéndices.....	50

Lista de Tabla

Tabla 1 <i>Cambios observados en el aspecto ontológico</i>	37
---	----

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	50
--	----

Introducción

La implementación de tecnologías digitales en la educación ha transformado significativamente la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento, es fácil reconocer que en el contexto educativo actual, donde la motivación y el interés de los estudiantes son cruciales para el éxito académico, es fundamental explorar nuevas metodologías que integren herramientas digitales, de allí que este estudio se centra en la utilización de una plataforma digital interactiva para mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, ubicado en el barrio el Minuto de Dios, Bogotá D.C. La relevancia de este tema radica en la necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas a las demandas de las nuevas generaciones, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo.

Los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI han mostrado una falta de interés y motivación en las clases de filosofía, lo cual limita su capacidad de análisis crítico y razonamiento, este problema es preocupante, ya que la filosofía desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento reflexivo y en la formación de ciudadanos capaces de cuestionar y comprender el mundo que los rodea. Estudios previos han demostrado que las metodologías tradicionales pueden no ser suficientes para captar la atención de los estudiantes en un entorno educativo cada vez más influenciado por la tecnología. Por ello, es necesario explorar alternativas innovadoras que permitan conectar con los estudiantes de manera más efectiva.

El objetivo general de esta investigación fue mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, mediante la implementación de actividades en una plataforma digital interactiva y didáctica. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo y experimental, donde se evaluaron los

efectos de la plataforma digital en el aspecto ontológico de los estudiantes. La recolección de datos se realizó a través de entrevistas semiestructuradas, observaciones en aula, videos de actividades y cuestionarios post-experiencias.

El hallazgo más relevante de la investigación fue el aumento significativo en la motivación y el interés de los estudiantes hacia la filosofía, así como la mejora en sus habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico. La plataforma digital demostró ser una herramienta eficaz para transformar la percepción de la filosofía y fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo. Invitamos al lector a revisar el contenido completo del informe para comprender en profundidad cómo se llegó a estos resultados y explorar las recomendaciones y conclusiones derivadas de este estudio.

Caracterización

El Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, se encuentra ubicado en el barrio El Minuto de Dios, en la localidad de Engativá, Bogotá D.C. Este sector se caracteriza por su dinámica mezcla de áreas comerciales y residenciales, lo que genera un entorno diverso y vibrante.

Geográficamente, el colegio está situado diagonal a la Universidad Minuto de Dios y rodeado de varias instituciones educativas, incluyendo colegios y hogares infantiles. Esta ubicación estratégica facilita el acceso a recursos educativos y comerciales, beneficiando tanto a los estudiantes como a sus familias. La población del barrio está compuesta principalmente por familias de estratos socioeconómicos 3 y 4, cuyos padres suelen tener estudios técnicos, tecnológicos o profesionales, e incluso algunos cuentan con estudios de posgrado. Este perfil socioeconómico influye en las expectativas y necesidades educativas de la comunidad, reflejando una demanda por una educación de alta calidad y con estándares internacionales.

La población participante en este proyecto de investigación son los estudiantes del Colegio Siglo XXI, específicamente los del grado 8°, cuyas edades oscilan entre los 13 y 15 años. Esta diversidad de edades implica una amplia gama de necesidades educativas y de desarrollo, lo que requiere un enfoque pedagógico adaptado a sus contextos específicos. El colegio ofrece educación desde primaria hasta bachillerato, incluyendo el programa de Bachillerato Internacional (IB), lo que refleja su compromiso con estándares educativos globales y la formación integral de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes provienen de familias de clase media trabajadora, con padres que tienen estudios superiores, lo que influye en las expectativas académicas y el apoyo que reciben en casa. Además, la población estudiantil es mixta, con una representación equilibrada de género y una diversidad cultural que enriquece el ambiente educativo y fomenta el respeto intercultural.

Las necesidades de aprendizaje de los estudiantes están fuertemente influenciadas por su entorno socioeconómico y educativo. Entre estas demandas se destacan el desarrollo de habilidades tecnológicas, esenciales para competencias digitales como el uso de herramientas digitales para la investigación; habilidades de comunicación, que incluyen la capacidad de trabajar en equipo y presentar ideas de manera clara; y el fomento de valores y competencias sociales, como la responsabilidad cívica y la resolución de conflictos. Sin embargo, existen factores que afectan el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes, como limitaciones en el acceso a recursos educativos, condiciones familiares que influyen en su estabilidad emocional, y la falta de un entorno seguro y de apoyo comunitario. Estas circunstancias pueden generar disparidades en el aprendizaje y afectar el rendimiento académico.

Finalmente, los factores contextuales que influyen en el aprendizaje de los estudiantes incluyen las condiciones sociales, económicas y familiares en las que se desenvuelven. La interacción entre compañeros, el acceso a espacios comunitarios y recreativos, y la estabilidad emocional en el hogar son aspectos clave que impactan su desarrollo académico y personal. Un entorno positivo fomenta la motivación y el compromiso con el aprendizaje, mientras que un entorno desfavorable puede generar distracciones y dificultades adicionales. Por lo tanto, es fundamental considerar estos factores externos e internos en el diseño de estrategias educativas que aborden las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo, efectivo y adaptado a su realidad contextual. (XXI, 2025)

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI han mostrado un interés notable y participativo en los diversos espacios de aprendizaje que ofrece la institución, tanto en áreas académicas como en momentos de descanso y recreación. Sin embargo, se ha observado una marcada falta de interés y motivación en las clases de filosofía, lo cual limita significativamente su capacidad de análisis crítico y de razonamiento. Esta situación es preocupante, ya que la filosofía desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento reflexivo y en la formación de ciudadanos capaces de cuestionar y comprender el mundo que los rodea. La desmotivación hacia esta disciplina no solo afecta su desempeño académico en el área, sino que también limita su capacidad para abordar problemas complejos desde una perspectiva crítica y analítica.

En la actualidad, los docentes de filosofía del colegio han implementado diversas estrategias pedagógicas, como el uso de guías didácticas, la promoción del pensamiento racional y la creación de espacios de debate, con el objetivo de fomentar el interés y la comprensión de los estudiantes. No obstante, estas estrategias no han logrado el impacto esperado, ya que no consiguen captar la atención de los estudiantes ni adaptarse plenamente a sus necesidades e intereses. Esto sugiere que las metodologías tradicionales pueden no ser suficientes para abordar las demandas de un entorno educativo cada vez más influenciado por la tecnología y las dinámicas propias de las nuevas generaciones. Por ello, es necesario explorar alternativas innovadoras que permitan conectar con los estudiantes de manera más efectiva.

Ante esta problemática, se plantea la implementación de una plataforma en línea como herramienta complementaria para las clases de filosofía. Esta plataforma buscaría ofrecer un enfoque dinámico y didáctico, que motive a los estudiantes a profundizar en los contenidos

filosóficos y a desarrollar habilidades de análisis crítico. Se espera que, al integrar recursos digitales interactivos, como videos, juegos educativos, foros de discusión y actividades multimedia, los estudiantes encuentren un mayor interés en la filosofía y logren una comprensión más profunda de sus conceptos. Además, esta herramienta podría facilitar la labor de los docentes, permitiéndoles diversificar sus métodos de enseñanza y adaptarse a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Finalmente, es evidente que existe una brecha educativa en el interés y la comprensión de textos filosóficos entre los estudiantes de octavo grado, lo cual afecta no solo su rendimiento en filosofía, sino también en otras áreas relacionadas que requieren habilidades de pensamiento crítico y análisis. La implementación de recursos digitales interactivos representa una oportunidad para superar esta dificultad, fomentando un aprendizaje más significativo y motivador. Este proyecto busca, por tanto, contribuir al desarrollo de competencias filosóficas y críticas en los estudiantes, al mismo tiempo que promueve un entorno educativo innovador y adaptado a las necesidades del siglo XXI.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, a través de la implementación de actividades en una plataforma en línea interactiva y didáctica en el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la capacidad de análisis y razonamiento filosófico en los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, a través de la implementación de actividades en una plataforma en línea interactiva y didáctica en el primer semestre del 2025

Objetivos Específicos

Identificar las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en relación con la filosofía.

Desarrollar actividades en una plataforma digital que integre recursos interactivos, como videos, juegos educativos, foros de discusión y actividades multimedia, con el fin de hacer más dinámica y atractiva la clase de filosofía.

Reconocer el mejoramiento en el análisis y razonamiento filosófico de los estudiantes de octavo grado por el uso de la plataforma digital.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Por medio del presente marco conceptual se centra en cuatro conceptos clave que son fundamentales para abordar el problema de investigación sobre cómo aumentar el interés y la capacidad de análisis crítico en los estudiantes de octavo grado del colegio El Minuto de Dios Siglo XXI mediante el uso de una plataforma en línea, estos conceptos son: pensamiento crítico, aprendizaje en línea, gamificación e interés escolar; cada uno de estos términos se define y se sustenta en la literatura académica relevante, proporcionando una base teórica sólida para la investigación.

Estos conceptos, respaldados por autores y libros reconocidos en el campo de la pedagogía y la filosofía, proporcionan un marco teórico robusto para evaluar el impacto de la implementación de una plataforma en línea en el interés y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes. Este marco conceptual guiará el desarrollo de la investigación y la formulación de estrategias educativas efectivas.

Pensamiento Crítico

Se reconoce el pensamiento crítico como la capacidad de analizar y evaluar la lógica, coherencia y credibilidad de argumentos y afirmaciones. Implica la reflexión sobre ideas y la aplicación de un enfoque sistemático y riguroso para juzgar la veracidad de la información presentada, de allí que se pueda destacar la importancia del pensamiento crítico para el desarrollo de una población crítica la cual permite desarrollar habilidades de análisis, toma de decisiones y a su vez evaluación. (Burns, 2016)

Según lo anterior, se plantea que el pensamiento crítico como una habilidad esencial que permite a los estudiantes no solo absorber información si no que a la vez facilita el poder

cuestionarla y evaluarla de una manera efectiva aumentando el desarrollo de ciudadanos informados y responsables que permitan la facilidad en la toma de decisiones por medio de un estudio de análisis profundo y reflexivo García Velázquez nos habla a su vez como es necesario generar integralmente el desarrollo del pensamiento crítico en el contexto educativo por medio del abordaje de estrategias y metodologías que permitan fomentar esta habilidad en los estudiantes. (García Velázquez, 2020) mientras que Lipman nos habla de dichos referentes críticos pero a la vez vincula la dimensión creativa como base fundamental para el desarrollo del ámbito educativo (Lipman M. , 2023-04-01)

Aprendizaje en Línea

Anderson T. El aprendizaje en línea se refiere a la adquisición de conocimientos y habilidades a través de plataformas digitales y recursos en internet, a través de este tipo de aprendizaje se puede llegar a tener una mayor flexibilidad y accesibilidad para los estudiantes; facilitando el acceso a recursos educativos diversos que pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más personalizado y efectivo. (Anderson, 2008)

El aprendizaje en línea ha revolucionado la educación al ofrecer una alternativa flexible y accesible a la educación tradicional. Permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y acceder a una amplia gama de recursos educativos, lo que puede mejorar significativamente su experiencia de aprendizaje, a su vez es necesario reconocer que en la actualidad las herramientas digitales que permiten mejorar la educación desde un enfoque distinto implementando nuevos métodos que facilitan la construcción de nuevos aprendizajes (Bates, 2015)

Gamificación

La gamificación es la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos como la educación, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Utiliza mecánicas de juego como puntos, niveles, recompensas y desafíos para hacer el aprendizaje más atractivo y participativo. Ripoll nos ayuda a descubrir la definición de gamificación desde una perspectiva teórica pero a la vez desde un aspecto práctico aplicando la gamificación en los diversos contextos educativos teniendo en cuenta tanto beneficios y metodológicos (Ripoll O. &.-T., 2016), una vez que se incorporan elementos lúdicos en el aula, la gamificación puede aumentar significativamente el interés y la participación de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y entretenido. (Kapp K. M., 2012)

La gamificación aprovecha el poder de los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador. Al introducir elementos de juego en el entorno educativo, se puede aumentar la participación de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico haciéndolo más llamativo para ellos. Jane McGonigal presenta el cómo los juegos pueden aplicarse en la estructura educativa facilitando la resolución de problemas del mundo real (McGonigal, 2011)

Interés Escolar

Cuando hablamos del interés escolar nos podemos referir al grado de motivación y entusiasmo que los estudiantes muestran hacia sus actividades académicas y el aprendizaje en general. Dewey J. nos habla sobre la importancia y la motivación intrínseca relacionada al proceso educativo (Dewey, 1916), este interés puede ser influenciado por factores internos, como la curiosidad y la relevancia percibida del contenido, y factores externos, como el entorno educativo y las estrategias de enseñanza (Hidi, 2006)

Referentes Teóricos

Los referentes teóricos son conceptos, teorías y modelos que proporcionan una base conceptual y metodológica para una investigación, la cual nos ayuda a contextualizar el problema de investigación, orientando el diseño del estudio y guiar el análisis de los datos.

A continuación, estaremos viendo diversos autores que nos servirán como Los referentes teóricos que fundamentan nuestra investigación, a su vez se tiene en cuenta teorías de diversos autores que tienden a profundizar nuestra investigación.

Las teorías focalizadas en el pensamiento crítico de Matthew Lipman se centran en el desarrollo de habilidades de razonamiento y reflexión en los estudiantes; Lipman argumenta que el pensamiento crítico es esencial para la educación y debe ser cultivado desde una edad temprana. (Lipman M. , 2023)

El artículo de Morales Bautista y Díaz-Barriga Arceo (2021) titulado "Pensamiento crítico a través de un caso de enseñanza: una investigación de diseño educativo" nos permite tener una base sólida para el desarrollo del pensamiento crítico en el contexto educativo. Se tiene en cuenta a la vez que dicho pensamiento crítico se orienta hacia el analizar el desempeño de las habilidades; la teoría del pensamiento crítico, según Morales Bautista y Díaz-Barriga Arceo, se fundamenta en la capacidad de los estudiantes para cuestionar, evaluar y tomar decisiones informadas sobre temas complejos. En su investigación, los autores utilizan un caso de enseñanza en formato electrónico (e-caso) para abordar el tema de la violencia en las relaciones de pareja adolescente. Este enfoque permite a los estudiantes reflexionar sobre sus propias ideas y desarrollar soluciones para los dilemas presentados en el caso, dentro del campo metodológico podemos encontrar un renfoque mixto que permite combinar tanto métodos cualitativos como cuantitativos. Morales y Diaz destacan la importancia de aplicar casos de enseñanza en formato

electrónico lo cual destaca la participación e interacción activa de los estudiantes con el material adecuado desarrollando ideas propias y habilidades como la toma de decisiones y evaluación. Esta teoría nos permite descubrir una base sólida para la implementación de estrategias en el campo educativo que permitan fomentar el pensamiento crítico y a su vez aumentar el interés y las capacidades de análisis de los estudiantes (MORALES BAUTISTA, 2021)

Una teoría que fortalecen el aprendizaje en línea en donde Curtis J. Bonk y Charles R. Graham destaca la importancia de integrar plataformas digitales con la enseñanza tradicional para mejorar el aprendizaje. Esta teoría enfatiza la flexibilidad y accesibilidad del aprendizaje en línea. (Bonk, 2008) a su vez dentro del artículo de Lagla-Chicaiza, Martínez-Guerrero, González-Albarracín y Cerna-Sandoval (2023) titulado "Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente" nos proporciona una base sólida para el análisis de las tendencias pedagógicas contemporáneas y su impacto en la práctica docente. Este estudio se centra en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y su influencia en la formación de los docentes. La teoría de las estrategias pedagógicas innovadoras, según Lagla-Chicaiza et al., se fundamenta en la necesidad de superar las estructuras autoritarias y centradas en el profesor, adoptando enfoques tecnológicos y constructivistas que enfatizan la participación del estudiante en la construcción del conocimiento destacando la importancia de la educación socioemocional, se reconoce el aprendizaje basado en colaboración como una estrategia clave que permite el mejoramiento de la calidad del aprendizaje por medio de la metodología descriptiva, se tiene en cuenta que los métodos tradicionales de enseñanza tienen una necesidad de adaptarse a las tendencias pedagógicas actuales, es necesario implementar estrategias de pedagogía como el aprendizaje activo por medio de la construcción de un aprendizaje basado en proyectos lo cual permite a los estudiantes interactuar y reflexionar sobre sus propias ideas y

reflexiones aumentando la adopción de enfoques tecnológicos y constructivistas, las cuales permiten implementar estrategias innovadoras para la solución de la problemática planteada dicha metodología permite que el desarrollo de las habilidades críticas y colaborativas permite que los estudiantes comprendan y aumenten el interés y la capacidad de análisis crítico mediante el uso de plataformas en línea y estrategias innovadoras (Lagla-Chicaiza, 2023)

La gamificación según Karl M. Kapp se centra en la aplicación de elementos de juegos en el contexto educativos para aumentar la motivación y a la vez el compromiso de los estudiantes; se argumenta a su vez que la gamificación tiene el objetivo de hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo implementando mecánicas de juego implementando un aprendizaje interactivo y entretenido, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes, transformando el aprendizaje pasivo a un aprendizaje activo (Kapp K. M., 2012), mientras en el artículo de Ripoll y Pujolà (2016) titulado "La gamificación en la educación superior" se nos proporciona una base teórica y práctica para aplicar la gamificación en contextos educativos. Por medio de la cual y en concordancia se destaca que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiante tal como Karl Kapp lo plantea; la investigación de Ripoll y Pujolà subraya la importancia de diseñar actividades gamificada que sean relevantes y desafiantes para los estudiantes; se tiene presente que no solo aumenta la motivación intrínseca, sino que también promueve el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades críticas; cuando se logra integrar el elemento de juego en el currículo educativos puede llegar a crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo; las teorías de la gamificación de Karl M. Kapp y la investigación de Ripoll y Pujolà tienen presente dichas estrategias gamificada pueden

transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia interactiva y motivadora en los estudiantes mejorando así el interés y la capacidad de análisis. (Ripoll O. &.-T., 2016)

La teoría del Interés Escolar de John Dewey presenta la importancia de la motivación como algo intrínseco en el dentro del proceso educativo; Dewey argumenta que el interés escolar es crucial y necesario para el éxito académico y el desarrollo de los estudiantes, esta teoría se encuentra relacionada con las anteriores debido a la importancia del interés escolar, en su obra de “Democracia y educación” (1916), Dewey aborda el interés escolar como un elemento fundamental para tener un aprendizaje efectivo que sostiene el interés genuino de los estudiantes en el contenido educativo crucial para mantener el desarrollo intelectual y moral de los estudiantes; Dewey plantea que el aprendizaje es relevante y a su vez está conectado con las experiencias y necesidades de los estudiantes para fomentar un compromiso auténtico y significativo enfatizando la importancia de la educación democrática donde los estudiantes participan activamente en su proceso educativo y en la toma de decisiones. (Dewey, 1916)

Mihaly Csikszentmihalyi en su obra “Fluir (Flow) Una psicología de la felicidad” (1990) Introduce el término flujo, describiendo un estado mental en el cual la persona se inmersa en una actividad con un enfoque y disfrute intenso, dicho estado es alcanzable cuando las habilidades de una persona están bien equilibradas con los desafíos de la tarea en cuestión planteando la experiencia altamente motivadora creando un entorno de aprendizaje Óptimo la cual se comenta que dicho flujo es esencial crear un entorno de aprendizaje desafiante pero alcanzable logrando establecer objetivos claros que permitan metas claras y comprensibles facilitando de esta forma una retroalimentación inmediata; fortaleciendo el interés escolar en los estudiantes; de dicha forma se manifiesta que la problemática del interés escolar no se ve limitado solo por la falta de actividades si no que va más allá relacionándose con aspectos psicosociales y solo cuando se

alcanza el equilibrio adecuado se puede hablar del “Flujo” según Csikszentmihalyi fomentando de manera intrínseca en los estudiantes el interés y la motivación la cual pueden transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia más atractiva y motivadora aumentando de esta forma el interés y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes (Csikszentmihalyi, 1990).

Para finalizar la resolución de Problemas Popper en su obra “ La lógica de la investigación Científica” (1991) nos presenta que la teoría de la resolución de problemas la cual consiste en el proceso de identificar, analizar y a la vez resolver diferentes problemas de manera sistemática, a su vez Popper habla que la resolución de conflictos es una habilidad esencial para el pensamiento crítico y el aprendizaje, reconociendo que el conocimiento avanza a través de un ciclo de hipótesis y refutaciones la cual consiste en probarlas y revisarlas; se tiene en cuenta que el proceso de la resolución de problemas implica varios pasos claves la cual implica la identificación del problema, la formulación de hipótesis teniendo presente la prueba de la hipótesis ampliando la refutación y revisión de las mismas, fomentando un pensamiento crítico riguroso y una actitud científica hacia el aprendizaje y la resolución de problemas en el artículo "Pensamiento crítico a través de un caso de enseñanza: una investigación de diseño educativo" de Morales Bautista y Díaz-Barriga Arceo (2021), se puede llegar a decir que el pensamiento crítico se realiza a través de casos de enseñanza e investigación, la cual permite analizar constantemente el desarrollo de los estudiantes, distinguiendo a la vez que la resolución de conflictos es una habilidad que surge con la implementación de nuevas estrategias y métodos de enseñanza (Popper, 1991)

Referentes Técnicos

El documento "Textos fundamentales, edición de 2022" de la UNESCO contiene los textos y modificaciones aprobados en la 41ª reunión de la Conferencia General de la UNESCO.

Este documento proporciona directrices y marcos operativos para la implementación de políticas educativas y culturales a nivel internacional; por medio de este documento se puede identificar y evaluar el impacto de diversas estrategias, como la gamificación, en el interés y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes. Por medio de este documento se logran recopilar directrices y marcos operativos aprobados por la Conferencia General de la UNESCO, dichas directrices y marcos son esenciales para la implementación de políticas educativas y culturales a nivel internacional; una de las directrices educativas que plantea este documento es proponer un marco para desarrollar políticas educativas que promuevan la equidad, la inclusión y la calidad en la educación, la cual incluye estrategias para mejorar el acceso a la educación, la formación de docentes, y la integración de tecnologías educativas, a su vez se logran abordar las políticas culturales que permiten acercarse a la preservación y la promoción de la diversidad cultural implementando metodologías creativas; la edición del 2022 asegura que dichas directrices están alineadas con desafíos y necesidades a nivel global fortaleciendo cada vez más el ejercicio de la educación, el documento “Textos fundamentales, edición de 2022” nos habla sobre la importancia de la gamificación y el cómo las políticas educativas pueden integrar la gamificación como estrategia para mejorar el interés y la capacidad de análisis crítico de los estudiantes (UNESCO, 2022)

Referentes Legales

En referencia a la investigación se tiene presente la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación): Esta ley es fundamental para orientar los procesos educativos en Colombia, estableciendo las bases para la prestación del servicio educativo y garantizando el derecho a una educación de calidad. (Colombia C. d., 1994), y la Ley 1620 de 2013 (Ley de Convivencia Escolar): Esta ley busca promover la convivencia escolar y la formación para el ejercicio de los

derechos humanos, sexuales y reproductivos. Establece mecanismos para prevenir y mitigar la violencia escolar. (Congreso de Colombia, 2013) ambas leyes periten una mejor construcción del proyecto de investigación fortaleciendo el derecho a la educación; A su vez el Decreto 1075 de 2015 (Decreto Único Reglamentario del Sector Educación): Este decreto compila y actualiza las normas reglamentarias del sector educativo en Colombia, facilitando su consulta y aplicación. (Colombia M. d., 2015), un punto importante también a tener en cuenta son las normativas institucionales que permiten el fortalecimiento de la acción docente y la directriz estudiantil, la cual permite velar por el cumplimiento de las normas y directrices facilitando el conocimiento de los tipo de faltas dentro de una institución. (BERNAL, 2024)

Referentes Éticos

El referente ético que se aborda en la investigación es la integridad, la cual se define como un principio fundamental en la investigación, ya que garantiza que el proceso y los resultados sean confiables y respetuosos con los estándares éticos; Este principio implica llevar a cabo la investigación de manera honesta y transparente. A su vez encontramos aspectos claves que se deben resaltar para tener la integridad en la investigación: Precisión en la recolección de Datos. Es crucial que los datos sean recolectados de manera precisa y sistemática. Esto implica utilizar métodos de recolección de datos que sean apropiados para el tipo de investigación y asegurarse de que los datos sean registrados de manera exacta. Evitar la Manipulación. Los datos deben ser presentados tal como se recolectaron, sin alteraciones o manipulaciones que puedan sesgar los resultados. Esto incluye evitar la omisión de datos que no se ajusten a las hipótesis iniciales. Verificación de Datos. Implementar procedimientos de verificación para asegurar la exactitud de los datos recolectados. Esto puede incluir la revisión de los datos por parte de múltiples investigadores o el uso de técnicas de triangulación para confirmar la validez de los

datos. **Presentación Clara y Honesta.** Los resultados de la investigación deben ser presentados de manera clara y honesta, sin omitir información relevante. Esto implica describir los métodos utilizados, los datos recolectados y los análisis realizados de manera detallada y comprensible.

Reconocimiento de Limitaciones. Es importante reconocer y comunicar las limitaciones de la investigación. Esto incluye discutir posibles fuentes de error, sesgos y cualquier factor que pueda haber influido en los resultados. **Acceso a Datos y Métodos.** Siempre que sea posible, proporcionar acceso a los datos y métodos utilizados en la investigación para que otros investigadores puedan replicar el estudio y verificar los resultados. Esto fomenta la transparencia y la reproducibilidad en la investigación científica. **Declaración de Conflictos de Interés.** Los investigadores deben declarar cualquier conflicto de interés que pueda influir en la interpretación de los resultados. Esto incluye relaciones financieras, personales o profesionales que puedan afectar la objetividad de la investigación.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico sobre la cual estaremos desarrollando el estudio de investigación es un enfoque Mixto; Según la revista electrónica “Metodología de la investigación. McGraw-Hill” Durante los años 1960 a 1970, sin otorgarles el nombre de diseños mixtos, se propusieron una serie de estudios e investigaciones en los cuales se procedió a mezclar los enfoques cualitativos y cuantitativos, en áreas del conocimiento como la medicina criminalística (Hernández-Sampieri, 2014) dando a conocer la importancia de la implementación de nuevos enfoques dentro de la investigación; Por otra parte, Johnson y Onwuegbuzie (2004) definieron los diseños mixtos como “(...) el tipo de estudio donde el investigador mezcla o combina técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (Hernández-Sampieri, 2014) permitiendo así captar un mayor impacto en el desarrollo de la investigación y a la vez en la implementación de la misma, dicho enfoque facilita de esta forma el reconocer los resultados y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe destacar que el enfoque metodológico mixto es el más adecuado para abordar el problema de investigación planteado, ya que combina métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo una comprensión más completa y detallada del fenómeno. Este enfoque es ideal para investigar la falta de interés y motivación en las clases de filosofía, así como para evaluar el impacto de una plataforma en línea interactiva y didáctica.

A nivel cuantitativo se plantea como objetivo el poder medir el impacto de la plataforma en línea en términos de mejora en las habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico,

por medio de pruebas estandarizadas y cuestionarios para obtener datos objetivos y cuantificables sobre el rendimiento de los estudiantes proporcionan datos precisos y comparables que permiten evaluar la efectividad de la intervención.

A nivel cualitativo se tiene el objetivo de explorar las percepciones, experiencias y opiniones de los estudiantes y docentes sobre la plataforma en línea por medio de entrevistas y grupos focales para obtener una comprensión más profunda de las razones detrás de la desmotivación y las posibles soluciones capturando de esta forma diversos matices y detalles que los datos cuantitativos podrían pasar por alto, proporcionando una visión holística del problema.

Las ventajas que se tienen al implementar el enfoque mixto son las siguientes:

Riqueza de Datos: Combina la solidez de los datos cuantitativos con la profundidad de los datos cualitativos.

Triangulación: Permite validar los resultados mediante la comparación de datos obtenidos de diferentes métodos.

Flexibilidad: Facilita la adaptación del estudio a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes y docentes.

El tipo de estudio sobre la cual realizamos nuestra investigación es un tipo de estudio Experimental; este tipo de estudio es adecuado para esta investigación porque permite evaluar el efecto causal de la implementación de la plataforma en línea sobre el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes (Hernández-Sampieri, 2014). En un estudio experimental, se puede tener en cuenta lo siguiente:

Grupo Experimental: Implementar la plataforma en línea con un grupo de estudiantes de octavo grado.

Grupo de Control: Mantener las clases de filosofía tradicionales con otro grupo de estudiantes de octavo grado.

Comparación de Resultados: Comparar los resultados de ambos grupos para determinar el impacto de la plataforma en línea.

A su vez se debe tener presente que el tipo de estudio experimental tiene ciertas ventajas que ayudan a controlar y mantener estable la investigación tal como lo son:

Control de Variables: Permite controlar variables externas que podrían influir en los resultados.

Causalidad: Facilita la identificación de relaciones causales entre la intervención (plataforma en línea) y los resultados (mejora en el análisis y razonamiento filosófico).

Evidencia Empírica: Proporciona evidencia empírica robusta sobre la efectividad de la plataforma en línea.

Tanto el enfoque metodológico mixto y el estudio experimental son adecuados para abordar el problema de investigación, ya que permiten una evaluación integral y rigurosa del impacto de la plataforma en línea en el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes. Este enfoque garantiza que se obtengan datos cuantitativos y cualitativos que proporcionen una comprensión completa y detallada del fenómeno estudiado.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis en esta investigación será los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI. Este grupo será el foco principal del análisis para evaluar el impacto de la implementación de una plataforma en línea interactiva y didáctica en su interés y habilidades filosóficas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos tendremos presentes diversas actividades e instrumentos que permitirán tener una mayor comprensión de nuestra unidad de análisis, para este momento se tienen presente los procesos que nos ayudaran a dar respuesta y solución a nuestros objetivos.

Para dar respuesta al objetivo número uno, que busca identificar las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en relación con la filosofía. tendremos como instrumentos de recolección de datos:

Entrevistas Semiestructuradas: Realizar entrevistas por medio de un formulario Google con los estudiantes para explorar sus percepciones y preferencias de aprendizaje.

El material o producto o Muestra a Analizar son precisamente los cuestionarios completados por los estudiantes.

A raíz de la aplicación del instrumento de recolección de datos se pasa al análisis del material recogido (producto o Muestra) como son las notas de observación, transcripciones de entrevistas.

Para dar respuesta al objetivo número dos que busca desarrollar actividades en una plataforma digital que integre recursos interactivos, como videos, juegos educativos, foros de discusión y actividades multimedia, con el fin de hacer más dinámicas y atractivas las clases de filosofía. Los instrumentos de recolección de datos serán los siguientes:

Videos de la Actividad: Los estudiantes graban videos aplicando lo aprendido en el aula por medio de la plataforma digital.

El material o producto o Muestra a Analizar son precisamente videos de las actividades, realizadas por los estudiantes.

Para dar respuesta al objetivo número tres, reconocer el mejoramiento en el análisis y razonamiento filosófico de los estudiantes de octavo grado por el uso de la plataforma digital, los instrumentos de recolección de datos serán los siguientes:

Creación de material: Para dar respuesta a este objetivo se tiene en cuenta que los estudiantes luego de utilizar la plataforma crean material didáctico como infografías para evaluar su percepción del mejoramiento en sus habilidades filosóficas en el reconocimiento de conceptos.

A raíz de la aplicación del instrumento de recolección de datos se pasa al análisis del material recogido (producto o Muestra) como son las notas o material didáctico (infografía) realizado por los estudiantes entrevistados.

Categorías para el Análisis de Datos

Motivación e Interés en el área de Filosofía. Esta categoría se refiere al nivel de motivación y el interés que los estudiantes muestran hacia las clases de filosofía antes y después de la implementación de la plataforma en línea, teniendo en cuenta aspectos como las actitudes y las percepciones de los estudiantes sobre la filosofía, a su vez por medio de esta categoría de análisis podremos evaluar cambios en la motivación e interés lo cual nos permitirá determinar si la plataforma en línea ha logrado captar la atención de los estudiantes y hacer las clases más atractivas.

Habilidades de Análisis Crítico, Participación y Compromiso. Esta categoría se centra en la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades propuestas por la plataforma en línea, abordando aspectos como son los comportamientos y niveles de interacción en el entorno educativo permitiendo reconocer que la participación y el compromiso son indicadores clave del éxito de la plataforma en fomentar un aprendizaje dinámico y participativo, además nos permite medir la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar argumentos filosóficos de manera crítica.

Percepciones de los Estudiantes. Esta categoría recoge las opiniones y percepciones de los estudiantes sobre la plataforma en línea y su utilidad en el aprendizaje de la filosofía, teniendo presente las experiencias subjetivas y valoraciones personales ayudando de esta forma a comprender que las percepciones de los estudiantes proporcionan información valiosa sobre la efectividad y aceptación de la plataforma, así como sobre posibles áreas de mejora.

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; Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

El acercamiento generado a la población variable se realiza de forma directa y por medio de instrumentos que permiten cumplir con nuestro primer objetivo (Identificar las necesidades y preferencias de aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en relación con la filosofía).

Dicho acercamiento se ve reflejado por medio de una entrevista Semiestructurada la cual revelo que los estudiantes mostraban una falta de interés general en la filosofía debido a la percepción de que los contenidos eran abstractos y poco relevantes para su vida cotidiana. Sin embargo, expresaron una preferencia por métodos de enseñanza más interactivos y visuales, motivo por la cual se pueden tener presente lo siguiente:

Hallazgos Clave

Preferencia por actividades dinámicas y visuales.

Necesidad de contextualizar los contenidos filosóficos en situaciones prácticas y cotidianas.

Interés en el uso de tecnologías y recursos digitales para el aprendizaje.

Experimentación

En esta fase de la aplicación de la investigación, se puede dar respuesta a nuestro segundo objetivo la cual consiste en (desarrollar actividades en una plataforma digital que integre recursos interactivos, como videos, juegos educativos, foros de discusión y actividades multimedia, con el fin de hacer más dinámicas y atractivas las clases de filosofía)

A raíz de la implementación de la plataforma digital se observó un aumento significativo en la participación y el compromiso de los estudiantes. Los videos, las observaciones y la creación de infografías indicaron que los estudiantes interactuaban activamente con los recursos digitales, mostrando mayor interés y motivación.

Hallazgos Clave

Incremento en la Participación y el Compromiso. Durante las actividades interactivas, se observó que los estudiantes estaban más involucrados y participaban aún más por medio de los juegos educativos sobre la filosofía moderna y Descartes, facilitando su aprendizaje

Preferencia por los Juegos Educativos y Videos. Los estudiantes mostraron una clara preferencia por los juegos educativos y videos como herramientas de aprendizaje, encontrándolos más atractivos y fáciles de entender aumentando la facilidad en el aprender y reconocer conceptos.

Creación de Infografías. La actividad se amplió con la creación de infografías, lo que permitió a los estudiantes sintetizar y presentar visualmente los conceptos filosóficos aprendidos.

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo varias actividades prácticas utilizando la plataforma digital, a continuación, observaremos algunos resultados obtenidos.

Actividad: “Conociendo a Descartes”

Los estudiantes participaron en juegos interactivos sobre la filosofía moderna y Descartes, donde debían resolver problemas filosóficos y tomar decisiones basadas en los principios de Descartes; por medio de esta actividad podemos observar que los estudiantes mostraron un alto nivel de entusiasmo y compromiso. Por ejemplo, en un juego donde debían aplicar el método cartesiano para resolver un dilema ético, el 85% de los estudiantes completaron el juego con éxito y expresaron que disfrutaron la actividad, los estudiantes aluden los juegos les

ayudaron a entender mejor los conceptos filosóficos y a aplicar el pensamiento crítico de manera práctica.

A su vez dentro del mismo desarrollo de las clases los estudiantes visualizaron videos educativos sobre la vida y obra de Descartes, seguidos de actividades de reflexión y análisis, de lo que podemos deducir que los videos fueron bien recibidos, con un 90% de los estudiantes indicando que los videos les ayudaron a comprender mejor los conceptos filosóficos. Las actividades de reflexión posteriores mostraron una mejora en la capacidad de los estudiantes para resumir y analizar los contenidos filosóficos.

Para terminar con la aplicación del instrumento de investigación se motiva a los estudiantes a crear una infografía en grupo para poder sintetizar y presentar visualmente los conceptos filosóficos aprendidos sobre Descartes, se puede observar que dicha actividad facilito a los estudiantes expresar su comprensión de manera creativa y visual. Las infografías mostraron una clara comprensión de los conceptos y una capacidad para comunicar ideas complejas de manera sencilla.

Identificación de Variaciones

Para dar respuesta al objetivo número tres, reconocer el mejoramiento en el análisis y razonamiento filosófico de los estudiantes de octavo grado por el uso de la plataforma digital), se aplica una entrevista o encuesta Post-Experiencias, en la cual se puede observar que se muestra una mejora notable en las habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico de los estudiantes, así como su participación en las actividades. Sin embargo, se observó que algunos estudiantes tuvieron dificultades con ciertas actividades, lo que indica la necesidad de un acompañamiento más cercano y motivador para ayudarles a comprender mejor los contenidos.

Hallazgos Clave

Mejora en las Habilidades de Análisis Crítico y Razonamiento Filosófico. Los datos comparativos obtenidos antes y después de la intervención indican un aumento significativo en la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar argumentos filosóficos, lo cual se puede observar con la fluidez al hablar sobre sus puntos de vista o pensamientos.

Aumento en la Confianza de los Estudiantes para Participar en Debates Filosóficos. Las entrevistas revelaron que los estudiantes se sienten más seguros y dispuestos a participar en debates filosóficos. Un estudiante mencionó: "Antes me daba miedo hablar en clase porque no estaba seguro de mis respuestas, pero ahora me siento más preparado y confiado para compartir mis ideas."

Percepción Positiva de la Plataforma Digital como una Herramienta Efectiva para el Aprendizaje de la Filosofía. La mayoría de los estudiantes valoraron positivamente la plataforma digital, destacando su utilidad para entender conceptos complejos de manera más accesible. Un estudiante comentó: "La plataforma hizo que la filosofía fuera más interesante y fácil de entender. Los juegos y videos realmente ayudaron."

Necesidad de Acompañamiento Más Cercano. Algunos estudiantes tuvieron dificultades con ciertas actividades, lo que sugiere la necesidad de un acompañamiento más cercano y motivador. Esto incluye sesiones adicionales de apoyo y orientación para ayudarles a comprender mejor los contenidos y participar activamente en las actividades.

Uso de Dispositivos Móviles y Distracción. Se observó que el uso de dispositivos móviles durante las actividades puede causar distracción en algunos estudiantes. Es importante establecer normas claras sobre el uso de dispositivos para minimizar las distracciones y maximizar el enfoque en las actividades.

Producción de Material. La creación de infografías y otros materiales visuales ayudó a los estudiantes a sintetizar y presentar los conceptos filosóficos de manera creativa. Sin embargo, algunos estudiantes necesitaron apoyo adicional para producir material de alta calidad.

Tabla 1*Cambios observados en el aspecto ontológico*

Instrumentos	Antes	Después
Percepción y Actitudes	Los estudiantes mostraban una actitud apática hacia la filosofía, considerándola aburrida y difícil de entender. Las entrevistas iniciales revelaron que muchos estudiantes no veían la relevancia de la filosofía en su vida cotidiana.	Tras la implementación de la plataforma digital, se observó un cambio positivo en las percepciones y actitudes de los estudiantes. Ahora consideran la filosofía como una materia interesante y relevante.
Comportamiento	La participación en clase era baja, con pocos estudiantes dispuestos a contribuir a las discusiones filosóficas	Se observó un aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes la cual mostraron una mayor interacción y colaboración, con estudiantes debatiendo activamente y compartiendo sus puntos de vista.
Cuestionarios Post-experiencias	Al principio podríamos decir que solo el 30% de los estudiantes se sentían seguros al participar en debates filosóficos.	Luego de la aplicación se puede observar un aumento significativo del 75% de los estudiantes reportaron sentirse seguros y competentes al participar en debates filosóficos explicando sus ideas
Entrevista oral de Percepción	Las entrevistas iniciales mostraron que los estudiantes tenían dificultades para entender y aplicar conceptos filosóficos.	Las entrevistas finales indicaron que los estudiantes encontraron la plataforma digital útil para mejorar su comprensión y aplicación de los conceptos filosóficos. Sin embargo, algunos estudiantes mencionaron la necesidad de apoyo adicional para comprender mejor ciertos contenidos.

Nota. Esta tabla tiene como fin realizar una comparación de datos antes y después de la aplicación de la investigación en la población de muestra.

Análisis y Discusión

Los resultados generales obtenidos en la investigación muestran un impacto positivo en el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes de octavo grado tras la implementación de una plataforma digital interactiva, este análisis se centrará en discutir los hallazgos en relación con los objetivos específicos de la investigación, resaltando la importancia de la variable “Plataforma digital” y su influencia en el aspecto filosófico de los estudiantes.

El acercamiento inicial de la población a la variable se realizó mediante entrevistas semiestructuradas y observación en aula. Los estudiantes mostraban una falta de interés general en la filosofía, considerándola abstracta y poco relevante para su vida cotidiana. Sin embargo, expresaron una preferencia por métodos de enseñanza más interactivos y visuales. Estos hallazgos confirmaron la hipótesis de que los estudiantes necesitan un enfoque más dinámico y contextualizado para motivarse en el aprendizaje de la filosofía.

De allí que durante la fase de experimentación o la implementación de la plataforma digital se descubrió un aumento significativo en la participación y el compromiso de los estudiantes. Los juegos educativos, videos y la creación de infografías facilitaron el aprendizaje de la filosofía moderna y Descartes, cabe destacar que estos son los temas abordados según el currículo de la institución, estos resultados están alineados con las teorías de gamificación y aprendizaje en línea mencionadas en los referentes teóricos, demostrando la pertinencia de utilizar recursos digitales interactivos para mejorar el interés y la comprensión de los estudiantes.

Tras la intervención por medio de la plataforma digital, se pudieron observar cambios, se observaron cambios positivos en las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes. Los cuestionarios post-experiencias y entrevistas finales indicaron una mejora notable en las habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico. Por ejemplo, el

porcentaje de estudiantes que se sienten seguros al participar en debates filosóficos aumentó del 30% al 75%. Cabe destacar la importancia de aumentar el apoyo tal como lo manifiestan algunos estudiantes, debido a dificultades con el uso de la plataforma o temáticas abordadas, de allí la necesidad de un acompañamiento más cercano para comprender mejor ciertos contenidos.

Por medio de esta investigación se llegaron a encontrar que todo lo abordado en la investigación coincide con los resultados de estudios previos sobre la efectividad de la gamificación y el aprendizaje en línea en el contexto educativo, se tiene presente que las investigaciones de Creswell y Hernández-Sampieri han demostrado que los métodos mixtos y el uso de tecnologías educativas pueden mejorar significativamente el interés y las habilidades de los estudiantes, a su vez surgen algunas diferencias que se observan pero estas varían según diversas variables propias del contexto educativo tal como lo son el uso de dispositivos móviles y la distracción.

Se puede descubrir que el estudio se ve limitado por diversos factores como lo son el tamaño de la muestra y el tiempo limitado para la implementación de la plataforma digital, a su vez otro de los factores que limitan el estudio de investigación es el uso de los dispositivos móviles durante las actividades la cual en ocasiones llego a causar distracción en algunos estudiantes; Estas limitaciones pudieron influir en los hallazgos, sugiriendo la necesidad de establecer normas claras sobre el uso de dispositivos y proporcionar sesiones adicionales de apoyo en futuras investigaciones.

Una de las implicaciones básicas que tiene la aplicación de esta investigación en el contexto educativo es que dicha implementación de la plataforma digital interactiva puede contribuir a mejorar el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más dinámico y participativo, por medio de estos hallazgos se puede informar el

desarrollo de políticas educativas en la institución, promoviendo el uso de tecnologías y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para concluir, la plataforma digital ha demostrado ser efectiva para mejorar el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes de octavo grado. Sin embargo, es necesario proporcionar un acompañamiento más cercano y establecer normas claras sobre el uso de dispositivos móviles, a su vez frente a futuras investigaciones se podrían explorar la implementación de plataformas digitales en otros contextos educativos y evaluar el impacto de diferentes tipos de recursos interactivos en el aprendizaje de la filosofía, cabe destacar que es necesario continuar alimentando la plataforma con material didáctico como se ha venido desarrollando a través de la interacción con los estudiantes y sus mismos aportes educativos.

Triangulación de Resultados

Después de describir los resultados cualitativos y cuantitativos, se realizó una triangulación para lograr identificar los resultados que son coincidentes dentro de la investigación.

Resultados Cualitativos

En el campo cualitativo podemos descubrir que los datos obtenidos principalmente por medio de entrevistas semiestructuradas y observaciones en aula revelan que los estudiantes mostraban una preferencia por métodos de enseñanza más interactivos y visuales, y una necesidad de contextualizar los contenidos filosóficos en situaciones prácticas y cotidianas. Además, se observó un aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes tras la implementación de la plataforma digital.

Resultados Cuantitativos

Dichos resultados se obtuvieron mediante cuestionarios post-experiencias y encuestas. Los cuales indicaron que hubo una mejora significativa en las habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico de los estudiantes. Un ejemplo claro es el porcentaje de estudiantes que se sienten seguros al participar en debates filosóficos aumentó del 30% al 75%.

Resultados Coincidentes

Los puntos coincidentes revelados por medio de esta investigación son:

Incremento en la Participación y el Compromiso.

Preferencia por Métodos Interactivos.

Percepción Positiva de la Plataforma Digital.

En la triangulación realizada se confirma que la implementación de una plataforma digital interactiva ha tenido un impacto positivo en el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes de octavo grado.

Conclusiones

La investigación sobre la implementación de una plataforma digital interactiva para mejorar el interés y las habilidades filosóficas de los estudiantes de octavo grado del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI ha demostrado resultados positivos. Los estudiantes mostraron un aumento significativo en la motivación y el interés hacia la filosofía, prefiriendo métodos de enseñanza interactivos y visuales como juegos educativos y videos; Además, la plataforma digital mejoró las habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico de los estudiantes, aumentando su confianza para participar en debates filosóficos. Sin embargo, se identificó la necesidad de un acompañamiento más cercano para algunos estudiantes y la importancia de establecer normas claras sobre el uso de dispositivos móviles para minimizar distracciones, de allí que es necesario reconocer que la plataforma es una herramienta eficaz para fomentar el análisis, pero es necesario tener variables en cuenta.

La investigación permitió lograr avances importantes en la unidad de análisis, evidenciados por el cambio positivo en las percepciones y actitudes hacia la filosofía. Inicialmente, los estudiantes mostraban una actitud apática y consideraban la filosofía como irrelevante. Tras la implementación de la plataforma digital, los estudiantes comenzaron a ver la filosofía como una materia interesante y relevante, observando además, un aumento en la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades filosóficas y facilitando la comprensión y aplicación de conceptos filosóficos, mejorando las habilidades de análisis crítico y razonamiento, los estudiantes demostraron mayor confianza para participar en debates filosóficos, mejorando sus habilidades de análisis y razonamiento crítico

La variable utilizada en la investigación, la plataforma digital interactiva, tuvo un impacto significativo en la población de estudio. Los estudiantes mostraron un aumento en la

motivación y el interés hacia la filosofía, así como una mejora en sus habilidades de análisis crítico y razonamiento filosófico. Los logros incluyen una mayor participación en clase, una percepción más positiva de la filosofía y una mayor confianza para participar en debates filosóficos cabe tener en cuenta que algunos aspectos fueron menos efectivos, debido a esto algunos estudiantes tuvieron dificultades con ciertas actividades, lo que sugiere la necesidad de un acompañamiento más cercano y motivador. Además, el uso de dispositivos móviles durante las actividades causó distracción en algunos estudiantes, indicando la importancia de establecer normas claras sobre su uso.

los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente sobre la efectividad de la gamificación y el aprendizaje en línea en el contexto educativo. La investigación confirma que las plataformas digitales pueden mejorar significativamente el interés y las habilidades de los estudiantes en áreas complejas como la filosofía y además se tiene presente que la investigación aporta novedades metodológicas al combinar enfoques cualitativos y cuantitativos, proporcionando una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Estos hallazgos pueden influir en futuras investigaciones, sugiriendo la exploración de plataformas digitales en otros contextos educativos y la evaluación de diferentes tipos de recursos interactivos en el aprendizaje de la filosofía.

Recomendaciones

Para mejorar las prácticas educativas basadas en los hallazgos de esta investigación en el contexto del Colegio El Minuto de Dios Siglo XXI, se pueden implementar estrategias que faciliten la Integración de Recursos Digitales, continuando en el uso de la plataforma digital interactiva, incorporando más juegos educativos, videos y actividades multimedia que contextualicen los contenidos filosóficos en situaciones prácticas y cotidianas, mantener a su vez un acompañamiento personalizado por medio de secciones adicionales de apoyo y orientación, tener presente las normas para el uso de los dispositivos móviles y aumentar la participación de producción de material visual para la implementación y actualización de la plataforma, reconocer también la participación de los estudiantes por ultimo mantener periódicamente una evaluación para revisar avances y realizar ajustes cuando sea necesario.

Para obtener una visión más completa del fenómeno, se pueden explorar los siguientes ajustes metodológicos y presentar nuevas variables como lo son la ampliación de la Muestra, incluyendo una muestra más grande y con diversidad de estudiantes, realizar constantemente un estudio que permita observar los efectos de la plataforma a lo largo del tiempo además, mantener relación con los docentes que implementan la plataforma digital realizando cada trimestre un feedback o una retroalimentación sobre la implementación de la plataforma, teniendo en cuenta aspectos a mejorar y estrategias adicionales que puedan apoyar en aprendizaje de los estudiantes.

Referencias Bibliográfica

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Obtenido de https://www.aupress.ca/app/uploads/120146_99Z_Anderson_2008-Theory_and_Practice_of_Online_Learning.pdf
- Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age*. Vancouver:: Tony Bates Associates Ltd. Obtenido de <https://pressbooks.pub/teachinginadigitalagev3spanish/>
- BERNAL, A. L. (2024). *Manual de convivencia*. Bogota Dc.
- Bonk, C. J. (2008). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco: Pfeiffer. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/26872610_The_Handbook_of_Blended_Learning_Global_Perspectives_Local_Designs
- Burns, T. &. (2016). *Essential Study Skills: The Complete Guide to Success at University*. London: SAGE. Obtenido de https://uk.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/74301_Burns_Essential_Study_Skills.pdf
- Colombia, C. d. (1994). *Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación)*. (Vol. 41). Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Colombia, M. d. (2015). *Decreto 1075 de 2015 (Decreto Único Reglamentario del Sector Educación)*. (Vol. 49). Obtenido de <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>
- Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013 (Ley de Convivencia Escolar)*. (Vol. 48). Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós. Obtenido de

<https://books.google.com.co/books?id=PvWbDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>

Deepl. (20 de 04 de 2025). Obtenido de Translated with DeepL.com (free version).

Dewey, J. (1916). *Democracia y educación*. Madrid: Morata. Obtenido de

https://www.academia.edu/97306640/Dewey_John_Democracia_y_Educacion

García Velázquez, L. M. (2020). *Pensamiento crítico para el aprendizaje*. (U. N. México., Ed.)

Mexico. Obtenido de

<https://librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/3690/9786073081603.pdf?sequence=1>

Hernández-Sampieri, R. F.-C.-L. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. (Vol.

XV). Costa Rica. Obtenido de

https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf

Hidi, S. &. (2006). *The Four-Phase Model of Interest Development*. *Educational Psychologist*.

Obtenido de <https://es.scribd.com/document/327070621/Modelo-Desarrollo-4fases-Con-Cambios>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and*

Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and*

Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer. Obtenido de

<https://books.google.com.co/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Lagla-Chicaiza, M.-G. G.-A.-S. (2023). Las estrategias pedagógicas innovadoras: un análisis crítico en la formación docente. *Pol. Con.*, 8(11), 320-337. *Polo del Conocimiento:*

Revista científico - profesional, 8(11), 320-337. Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252201>

Lipman, M. (2023). *El lugar del pensamiento en la educación*. IAPC. Obtenido de

https://www.bing.com/search?q=El+lugar+del+pensamiento+en+la+educaci3n.&cvid=e13cfdb4ba8549fda9b539c10ab01962&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIABBFgdKyBggAEEUYOTIGCAEQABhAMgYIAhAAGEAyBggDEAAYQDIGCAQQABhAMgYIBRAAGEAyBggGEAAYQDIGCAcQABhAMgYICBAAGEDSAQgxNzQ3ajBqNKgCALACA

Lipman, M. (2023-04-01). *El lugar del pensamiento en la educación*. Octaedro. Obtenido de

<https://archive.org/details/mathew-lipman.-el-lugar-del-pensamiento-en-la-educacion/mode/1up>

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. London: Jonathan Cape,. Obtenido de <https://resumenlibros.lat/libro/la-realidad-est-rota-reality-is-broken-summary>

Morales Bautista, M. L.-B. (2 de Julio de 2021). . Pensamiento crítico a través de un caso de enseñanza: una investigación de diseño educativo. *Sinéctica*(56), 215. Recuperado el 2025, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2021000100404

Popper, K. (1991). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Tecnos. Obtenido de

<https://revista.fder.edu.uy/index.php/rfd/article/view/406>

Ripoll, O. &-T. (2016). *La gamificación en la educación superior*. Barcelona: UOC. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/709841712/LA-GAMIFICACION-EN-LA-EDUCACION-SUPERIOR-Ripoll>

Ripoll, O. &-T. (2016). *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Barcelona: Octaedro. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/208140/1/gamificacio%cc%81n.pdf>

UNESCO. (2022). *Textos fundamentales*. Paris: Unesco. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380873_spa

XXI, C. M. (25 de 03 de 2025). *Historia* . Obtenido de Colegio el minuto de Dios siglo XXI: <https://colegiominutodediossigloxxi.edu.co/historia>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eytorresar_unadvirtual_edu_co/Erlwj5czza1EofFO1o0koccB](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eytorresar_unadvirtual_edu_co/Erlwj5czza1EofFO1o0koccB)

[pLv_iKt54npGRyku0dLRaA?e=PN9mwD](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eytorresar_unadvirtual_edu_co/Erlwj5czza1EofFO1o0koccBpLv_iKt54npGRyku0dLRaA?e=PN9mwD)