

**Habilidades socioemocionales y gamificación como potenciadoras en el aprendizaje  
filosófico en el grado once**

Jonathan Domínguez Lozada

Asesor

Lucy Catalina Rozo Riano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Programa de Licenciatura en Filosofía

2025

## Resumen

Este documento es 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 la Institución Educativa San José del Ávila ubicado en el municipio de Palmira-Valle del Cauca, trabajando con estudiantes del grado once. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje de la filosofía a través del desarrollo de habilidades socioemocionales y el uso de la gamificación como estrategia pedagógica, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la integración de la gamificación con el fortalecimiento de habilidades como la empatía, la autorregulación, la comunicación y el pensamiento crítico reconociendo sus efectos en la manera en que los estudiantes se comprenden a sí mismos y se relacionan con los demás, es decir, en su parte más humana y profunda. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que cuando se aplican actividades gamificadas que también ayudan a trabajar las emociones y las relaciones, el aprendizaje filosófico se vuelve mucho más significativo. Los estudiantes se sienten más motivados, participan con más ganas y logran reflexionar mejor sobre los temas, lo que enriquece su proceso formativo y los ayuda a ser más conscientes de su papel en el mundo.

***Palabras clave:*** Gamificación, Aprendizaje filosófico, Motivación educativa, Desarrollo integral, Pensamiento crítico.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation project, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at San José del Ávila Educational Institution, located in the municipality of Palmira, Valle del Cauca, working with eleventh-grade students. The main objective was to strengthen the learning of philosophy through the development of socioemotional skills and the use of gamification as a pedagogical strategy, using a qualitative and experimental approach that combined gamification with the strengthening of skills such as empathy, self-regulation, communication, and critical thinking. These skills were recognized for their impact on how students understand themselves and relate to others—in other words, in their deepest and most human dimension. From this research process, it was concluded that when gamified activities are applied that also help students work on their emotions and relationships, philosophical learning becomes much more meaningful. Students feel more motivated, participate more actively, and reflect more deeply on the topics, which enriches their educational journey and helps them become more aware of their role in the world.

**Keywords:** Gamification, Philosophical learning, Educational motivation, Holistic development, Critical thinking.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	7
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	11
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos .....	19
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos .....	22
Herramientas y Métodos .....	22
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos .....	25
Resultados .....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	28
Experimentación .....	28
Identificación de Variaciones .....	28

Análisis y Discusión .....	31
Conclusiones y Recomendaciones .....	34
Referencias Bibliográficas .....	36
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	40
--	----

## Introducción

El aprendizaje va mucho más allá del conocimiento teórico; También requiere que los estudiantes se comuniquen de manera efectiva con los demás y su entorno; en este sentido, las habilidades socioemocionales y la gamificación son dos herramientas principales utilizadas para mejorar los procesos educativos, estas estrategias se basan en el grado once, de los estudiantes del colegio San José del Ávila, en donde la educación filosófica no solo mejorarán el pensamiento crítico sino también la empatía, la comunicación, la resolución de conflictos, la combinación de emociones, juego y reflexión que abre nuevas oportunidades para que los estudiantes entiendan mejor la filosofía y, al mismo tiempo, se conocen mejor que otros.

A pesar del hecho, que la filosofía se esfuerza por producir seres humanos críticos, reflexivos y éticos, los estudiantes del grado once a menudo encuentran que esta ciencia o disciplina es un tema distante, poco atractivo; esta desconexión, podría atribuirse a los enfoques tradicionales que no consideran el crecimiento emocional de las personas jóvenes o incorporan técnicas innovadoras como la gamificación. Hay algunos estudios que investigan cómo los juegos y las emociones pueden acercar la filosofía cada vez más a los adolescentes; por esta razón, la necesidad de investigar cómo las habilidades socioemocionales, así como las recreativas, pueden ayudar a llevar la comprensión filosófica a experiencias más vidas, participativas y profundas en los estudiantes del grado once del colegio San José del Ávila.

El objetivo principal de este estudio es determinar cómo la integración de las habilidades socioemocionales y las estrategias de gamificación podría mejorar el aprendizaje filosófico entre los estudiantes de grado once. Para esto, se desarrollaron actividades que incorporan el aprendizaje emocional y el juego, así como las que se usaron en un aula; los datos se recopilaron

a través de observaciones, entrevistas y cuestionarios de estudiantes y maestros, y luego se analizó para ver cambios en la motivación, participación y comprensión del contenido filosófico.

Ahora bien, uno de los hallazgos más significativos de esta investigación es que la gamificación, cuando se conecta con el desarrollo de habilidades socioemocionales, permite que los estudiantes no solo comprendan mejor los conceptos filosóficos, sino que también fortalecen su autoestima, empatía y pensamiento crítico. Esta conexión transforma el aula en un espacio más humano, dinámico y significativo. Te invitamos a seguir leyendo este informe para conocer en detalle cómo se construyó este proceso, qué actividades se implementaron y cuáles fueron los resultados más relevantes.

## Caracterización

La presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa San José del Ávila de carácter católico, religioso entidad privada, ubicada en un entorno urbano-municipal, donde se evidencian condiciones socioeconómicas diversas que inciden en la dinámica escolar. Este colegio, ubicado en la zona sur de la ciudad de Palmira, Valle del Cauca, acoge a estudiantes de diferentes sectores de estratos 5 y 6 que, a pesar de las dificultades que se presentan entorno al barrio que queda al frente del colegio, Las Delicias, con mayor vulnerabilidad de vida, comunicación y conflicto social, manifiestan los estudiantes un fuerte sentido de pertenencia hacia su comunidad educativa y empatía por las personas que viven en condición de necesidad bienestar.

El grupo de estudio está compuesto por estudiantes de grado once, con edades que oscilan entre los 16 y 17 años. Se trata de un grupo con características heterogéneas en cuanto a rendimiento académico, habilidades comunicativas, niveles de participación y capacidades de autorregulación emocional. En general, provienen de familias con ingresos altos, muchos de ellos asumen responsabilidades adicionales en sus hogares. Esta población se encuentra en una etapa de transición importante, pues además de finalizar su ciclo de educación media, se enfrenta a decisiones trascendentales sobre su futuro personal, académico y laboral. La unidad de análisis se centra en los estudiantes del grado once y en cómo las habilidades socioemocionales, la gamificación pueden actuar como herramientas pedagógicas para fortalecer el aprendizaje filosófico en estos jóvenes.

Ahora bien, dadas las características del grupo en el entorno educativo, se identifican como necesidades de aprendizaje prioritarias el fortalecimiento del pensamiento crítico, la autorreflexión, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones responsables y las habilidades muy

ligadas a la formación filosófica. En este sentido, el contexto exige metodologías activas, motivadoras como, la gamificación, que permitan generar un mayor compromiso con el aprendizaje; al mismo tiempo, contribuir al desarrollo socioemocional de los estudiantes, en donde se hace necesario diseñar estrategias que despierten el interés por la filosofía, permitiendo que los jóvenes encuentren sentido a los contenidos y las relaciones con su realidad personal y social.

Entre los factores que influyen en el aprendizaje del grupo se encuentran: las condiciones sociales, familiares, como en algunos estudiantes la vivencia familiar, la falta de comunicación, la escucha, sobre todo en sí la falta de acompañamiento en el hogar como en el proceso formativo educativo. A esto se suman elementos del entorno escolar como: el acceso desigual a recursos tecnológicos, la sobrecarga emocional que algunos docentes, estudiantes experimentan; estas condiciones, afectan no solo el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional, la motivación y la capacidad de concentración. De ahí la importancia, de abordar el aprendizaje desde una mirada integral, incorporando el desarrollo de habilidades socioemocionales y estrategias como la gamificación, que favorecen un ambiente más positivo, participativo, significativo para los estudiantes de grado once.

## Planteamiento del Problema

En el grado once, los estudiantes han demostrado en el día a día en su formación un interés significativo por el pensamiento crítico en la reflexión que plantea la filosofía; se destacan, por su capacidad de argumentar, cuestionar, establecer diálogos respetuosos, lo que evidencia fortalezas en su disposición al aprendizaje. Además, cuando se proponen espacios de participación activa, en debates o exposiciones, la mayoría se involucra con entusiasmo, a pesar de los retos propios de la asignatura, han logrado avanzar en la comprensión de conceptos abstractos, lo que deja ver un gran potencial en el grupo para continuar fortaleciendo su formación filosófica.

Actualmente, las estrategias pedagógicas empleadas incluyen clases magistrales, actividades con selección múltiple a través de análisis de textos, las cuales han permitido cierto nivel de apropiación de los temas. Sin embargo, se ha notado que estas metodologías siempre conectan con todos los estilos de aprendizaje del grupo, algunos estudiantes muestran su mayor esfuerzo por salir del confort de la timidez en dando explicaciones concretas, coherentes con el tema relacionado con la realidad. Pero, cuando se han utilizado dinámicas más interactivas, como juegos o retos colaborativos, se observa un aumento en la motivación, la concentración y la participación; esto sugiere, que hay elementos que funcionan, pero también otros que deben repensarse para responder mejor a las necesidades del grupo.

Por eso, surge el interés en introducir una variable mediadora: el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales mediante la gamificación como estrategia de mediación pedagógica; se plantea, que integrar estas dos dimensiones podría no solo incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino también permitir una vivencia más profunda, significativa del pensamiento filosófico. En donde la hipótesis es fomentar la

autorregulación emocional, la empatía, la toma de decisiones y la colaboración a través del juego estructurado que se puede potenciar el aprendizaje en la apropiación de los contenidos filosóficos de manera más activa y vivencial.

Así por último, la brecha de conocimiento identificada, radica en la necesidad de transformar la manera en que se enseña la filosofía en grado once, incorporando estrategias que respondan tanto a lo cognitivo como a lo emocional y motivacional; en donde aún, no se ha explorado a fondo cómo la gamificación, combinada con el desarrollo de habilidades socioemocionales, puede influir positivamente en el aprendizaje filosófico. Es por eso, que esta investigación busca justamente aportar a ese vacío, proponiendo una alternativa pedagógica que transforme la experiencia de aprender filosofía en una aventura significativa, reflexiva y participativa.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las habilidades socioemocionales que permitan establecer una relación amena con los estudiantes del grado once del colegio San José del Ávila, durante el primer semestre de 2025, utilizando la gamificación como estrategia para motivarlos a crear su propio conocimiento y así fomentar el deseo de aprender los diferentes temas abordados por la materia de filosofía?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades socioemocionales que favorecen una relación cercana y positiva entre docentes y estudiantes de grado once del Colegio San José del Ávila, a través de la gamificación como estrategia pedagógica, durante el primer semestre de 2025, como medio para motivarlos a construir su propio conocimiento y así despertar el interés por aprender los temas propuestos en la clase de filosofía.

### **Objetivos Específicos**

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado once del Colegio San José del Ávila al desarrollo de habilidades socioemocionales, a través de experiencias que integran la gamificación como medio para promover relaciones armónicas en el aula, durante el primer semestre de 2025.

Movilizar la motivación por el aprendizaje filosófico mediante experiencias pedagógicas gamificadas, centradas en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en los estudiantes de grado once, durante el primer semestre de 2025.

Reconocer los cambios en la disposición al aprendizaje y en la construcción autónoma del conocimiento en los estudiantes de grado once, después de implementar estrategias pedagógicas basadas en la gamificación y en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, durante el primer semestre de 2025.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En este apartado se aclaran los conceptos centrales que dan estructura a la investigación; entender bien estos términos, permite desarrollar una mirada clara, crítica del problema abordado. En el presente estudio, se trabajarán conceptos como habilidades socioemocionales que es el conjunto de capacidades personales que permiten al estudiante manejar adecuadamente sus emociones, establecer relaciones saludables y tomar decisiones responsables; por otro lado, la gamificación es definida como la utilización de elementos, dinámicas propias del juego dentro de contextos no lúdicos, como el educativo, con el fin de motivar, comprometer y mejorar el aprendizaje.

Estos conceptos se relacionan directamente con el aprendizaje filosófico de los estudiantes de grado once del colegio San José del Ávila, de Palmira Valle del Cauca un proceso que requiere reflexión crítica, autoconocimiento y comprensión del otro. En este sentido, las habilidades socioemocionales facilitan el diálogo, la empatía, el pensamiento ético, mientras que la gamificación permite dinamizar el aula, hacer más significativa la experiencia de aprendizaje; en donde ambos elementos integrados en el contexto educativo, se convierten en herramientas poderosas para fomentar el pensamiento filosófico y desarrollar competencias del ser.

### **Referentes Teóricos**

Las competencias socioemocionales son habilidades que posibilitan al alumno identificar, entender y controlar sus emociones, construir vínculos empáticos y tomar decisiones conscientes. De acuerdo con Goleman (1995), estas competencias son esenciales para el triunfo académico y personal, dado que impactan directamente en cómo las personas interactúan con el ambiente y consigo mismas.

Según la UNESCO (2021), el crecimiento socioemocional es esencial para la educación integral del individuo, pues promueve el respeto, la colaboración y el bienestar emocional en el entorno educativo. En este contexto, la implementación de estas competencias en el aula potencia tanto el ambiente de aprendizaje como la habilidad crítica y ética de los alumnos, elementos esenciales en la instrucción filosófica.

La gamificación implica la aplicación de componentes característicos del juego en entornos no recreativos con el objetivo de incentivar y potenciar el proceso de aprendizaje. Según Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), el concepto de gamificación no se limita a "jugar" en el aula, sino que implica el uso de mecanismos como los puntos, niveles, desafíos o premios para incentivar la participación del alumno en su propio proceso educativo.

Autores como Werbach y Hunter (2012) argumentan que una aplicación adecuada de la gamificación fomenta la autonomía, la competencia y el vínculo social, lo que puede tener un impacto positivo en la motivación inherente. Dentro del marco del aprendizaje filosófico, este enfoque promueve la participación activa y reflexiva, incentivando que el alumno no solo recuerde conceptos, sino también las interrogantes y los ejemplos en contextos reales o simulados.

La filosofía en la educación secundaria, específicamente en el grado once, no solo aspira a impartir saberes conceptuales, sino también a cultivar un pensamiento crítico, independiente y moral. Lipman (2006) propone que en la escuela, el desarrollo del pensamiento filosófico debe partir de la pregunta, la reflexión y el diálogo, y no de la reiteración de doctrinas.

En este contexto, abordar la filosofía mediante tácticas lúdicas y emocionales facilita al alumno una conexión emocional con los contenidos, adquiriendo un entendimiento más detallado de los dilemas morales, sociales y existenciales a los que se enfrenta en su vida diaria. Según

sostiene Nussbaum (2010), la educación debe educar a ciudadanos capaces de razonar de manera autónoma, interpretar la perspectiva del otro y dialogar con respeto en una sociedad pluralista.

Fernández (2024), implementa la gamificación en la enseñanza de filosofía para estudiantes de grado once, buscando mejorar la motivación y el compromiso. Se diseñaron estrategias didácticas utilizando las TICs que promovieron una participación activa y un aprendizaje significativo Este estudio implementa la gamificación en la enseñanza de filosofía para estudiantes de grado once, buscando mejorar la motivación y el compromiso. Se diseñaron estrategias didácticas utilizando las TICs que promovieron una participación activa y un aprendizaje significativo.

Marin (2024), propone una metodología innovadora para la enseñanza de la filosofía en Bachillerato, utilizando la gamificación y el aprendizaje basado en juegos. La propuesta busca transformar la enseñanza tradicional y fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo El autor propone una metodología innovadora para la enseñanza de la filosofía en Bachillerato, utilizando la gamificación y el aprendizaje basado en juegos. La propuesta busca transformar la enseñanza tradicional y fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo.

Tello Martínez, JJ (2024), explora el uso de la gamificación como una herramienta para fortalecer la enseñanza de la filosofía en una institución educativa etnoeducativa en Timbiquí, Cauca . Se analiza cómo el juego puede ser una estrategia efectiva para captar la atención de los estudiantes y mejorar su aprendizaje en esta materia.

Hurtado Celis (2023), Este trabajo se centra en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, posiblemente con un enfoque en el uso de tecnologías o métodos alternativos, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en filosofía en el contexto de la Universidad Nacional Abierta ya Distancia (UNAD) .

En este sentido, la propuesta Filosofía de mesa de Marín Rodríguez (2024) introduce una vía innovadora al integrar la gamificación como estrategia didáctica, lo cual no solo promueve el pensamiento crítico, sino que también estimula el desarrollo de habilidades socioemocionales fundamentales como la empatía, la escucha activa, la autorregulación emocional y la toma de decisiones colaborativas.

Troncoso López (2022), analiza la gamificación como una herramienta para la innovación pedagógica en como una herramienta para la innovación pedagógica en el aprendizaje de cultura general entre los estudiantes de grado 11. Se enfoca en cómo los juegos pueden hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo .de Pacho, Cundinamarca.

Popayán, MI (2024), este estudio trata sobre cómo se puede promover el interés por la filosofía en los estudiantes del grado 11 utilizando las TIC ( Tecnologías de(Tecnologías de la Información y la Comunicación) para conectar la filosofía con situaciones cotidianas, haciendo la materia más relevante para los estudiantes.

Bellón Gómez (2024), analiza cómo la tecnología educativa puede ser utilizada como una estrategia didáctica para mejorar el interés de los estudiantes de grado 11 en las clases de filosofía en el Instituto Técnico Santo Tomás de Aquino en Duitama, buscando hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo.

Cantillo Castaño (2022), se enfoca en el fortalecimiento de la competencia dialógica en filosofía en el grado décimo de la institución CEDECO, utilizando la gamificación . Busca mejorar la habilidad de los estudiantes para dialogar y reflexionar filosóficamente mediante juegos educativos.

Ruiz Sánchez (2024), aborda el uso del juego teatral como estrategia para intervenir en las habilidades socioemocionales de los niños de primer grado en el colegio Kapeirot de Bogotá.

La estrategia se centra en la regulación emocional de los niños a través del teatro, ayudándolos a desarrollar estas habilidades desde una edad temprana.

### **Referentes Técnicos**

El objetivo principal de la instrucción en filosofía en el grado once, siguiendo las directrices del Ministerio de Educación Nacional (MEN), es fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, ético y reflexivo. El alumno está obligado a interrogarse acerca de sí mismo, los demás y el mundo, desde un enfoque analítico y argumentativo que le facilita entender la realidad y tomar decisiones responsables en su vida personal y grupal.

En este último año de la educación secundaria, se anticipa que el alumno fortalezca habilidades filosóficas tales como:

Suscitar interrogantes profundas acerca de la existencia, la justicia, la verdad, la libertad, la ética, la política y la belleza;

Defender con sólidos cimientos sus propias ideas, y examinar de manera crítica las diversas tendencias filosóficas y sus repercusiones en la vida diaria.

Para alcanzar este objetivo, es esencial desarrollar habilidades socioemocionales, que se definen como aquellas habilidades que facilitan el reconocimiento, entendimiento y gestión de nuestras emociones, construir vínculos saludables con los demás y tomar decisiones conscientes y empáticas. En el campo de la filosofía, estas competencias no solo potencian el diálogo y el razonamiento crítico, sino que también capacitan al alumno para llevar una vida acorde a sus valores.

La autoconciencia posibilita que el alumno se interroge a sí mismo y descubra su propia identidad.

La empatía potencia la conversación filosófica, valorando la variedad de ideas.

La responsabilidad de tomar decisiones facilita la aplicación de los conocimientos filosóficos en contextos reales, fomentando una vida ética.

Incluir estrategias de gamificación —es decir, aplicar elementos del juego en el contexto educativo— permite dinamizar el aula de filosofía y aumentar la motivación del estudiante. Juegos de rol sobre dilemas éticos, debates en formato de concurso, desafíos por equipos para analizar textos filosóficos, entre otros, convierten el aula en un espacio participativo, donde el aprendizaje surge de la interacción, la creatividad y el pensamiento crítico.

La gamificación no trivializa la filosofía, sino que la hace más cercana, más vivencial, conectándola con las emociones y las experiencias de los estudiantes. Así, no solo se logra un aprendizaje más profundo, sino también más significativo y duradero.

### **Referentes Legales**

#### ***Ley 115 de 1994 Ley General de Educación***

Establece los principios, metas y organización de la educación en Colombia. Promueve la formación integral, el desarrollo de valores humanos, y la preparación para la participación democrática, lo cual respalda la inclusión de habilidades socioemocionales y enfoques lúdicos como la gamificación en el currículo.

#### ***Ley 1098 de 2006 Código de Infancia y Adolescencia***

Garantiza el derecho a una educación de calidad, protectora; garantizar, el derecho a una educación de calidad, protectora del desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los niños, niñas y adolescentes. Esto refuerza la importancia de considerar las habilidades socioemocionales en la enseñanza.

#### ***Ley 1620 de 2013***

Crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los

derechos humanos, sexuales y formación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos. Establece la obligación de fomentar competencias socioemocionales para prevenir situaciones de riesgo en la escuela.

***Resolución 2761 de 2022 (MEN)***

Incorpora de manera oficial el desarrollo de habilidades socioemocionales dentro del currículo escolar, promoviendo su integración en las prácticas pedagógicas de todos los niveles educativos.

***Decreto 1860 de 1994***

Regula la organización del currículo y define la flexibilidad curricular como una estrategia para adecuar las metodologías, entre ellas el uso de herramientas innovadoras como la gamificación, a las necesidades de los estudiantes.

***Constitución Política de Colombia (1991)***

En sus artículos 41 y 67 promueve el desarrollo de una educación que forme para la paz, la democracia y la participación, todos los aspectos que se fortalecen con habilidades socioemocionales y metodologías activas como la gamificación.

***Ley 1753 de 2015 Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018***

En su capítulo sobre educación, resalta la importancia de la calidad educativa y el enfoque por competencias, incluyendo competencias ciudadanas y socioemocionales como parte esencial del desarrollo estudiantil.

***Lineamientos Curriculares del Área de Filosofía (MEN)***

Promueven una enseñanza de la filosofía que esté centrada en el sujeto, sus vivencias y promueven una enseñanza de la filosofía que esté centrada en el sujeto, sus vivencias y su

relación crítica con la realidad. Esto coincide con el uso de estrategias activas como la gamificación para fomentar el pensamiento filosófico.

### ***Declaración de Incheon para la Educación 2030 (UNESCO)***

Documento internacional que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, incorporando las habilidades para la vida, las habilidades socioemocionales y el aprendizaje centrado en el estudiante.

### **Referentes Éticos**

La investigación tendrá como eje transversal el respeto, la empatía y el compromiso con el bienestar de los estudiantes. Se garantizará el consentimiento informado, la confidencialidad y la participación voluntaria, tal como lo exigen los principios éticos establecidos en el ámbito educativo. Además, se promoverá un ambiente escolar seguro, libre de prejuicios, donde los estudiantes puedan expresar sus ideas filosóficas sin temor y desarrollar su identidad personal. Los valores como la autonomía, la dignidad y la justicia orientarán el diseño y aplicación de las estrategias educativas propuestas, haciendo de esta una investigación con impacto humano y transformador.

## **Herramientas y Métodos**

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

Este estudio se lleva a cabo con una metodología cualitativa, pues se enfoca en entender de forma detallada cómo las habilidades socioemocionales y la gamificación impactan en el aprendizaje filosófico de los estudiantes del grado once. Este método posibilita investigar las vivencias, percepciones y sentimientos de los jóvenes durante su proceso de educación, lo que resulta crucial para comprender la conexión entre estos dos componentes (destrezas y juego) y su desarrollo en el pensamiento crítico y ético.

El método de estudio que se empleará responderá a un enfoque cualitativo con diseño experimental, ya que busca comprender en profundidad cómo se desarrollan las habilidades socioemocionales en el aprendizaje filosófico al aplicar estrategias de gamificación en un contexto educativo real. Este tipo de investigación permite analizar detalladamente las experiencias de un grupo específico de estudiantes de grado once en la Institución Educativa San José del Ávila, observando no solo los resultados, sino también las interacciones, transformaciones y procesos vividos en el aula. El diseño experimental cualitativo facilita la intervención directa a través de actividades gamificadas y la posterior reflexión sobre su impacto, posibilitando así una lectura rica y contextualizada de los efectos pedagógicos y humanos que surgen durante el primer semestre del 2025.

### **Unidad de Análisis**

Los protagonistas con referente al estudio de la investigación serán, los estudiantes del grado once del colegio San José del Ávila de Palmira Valle del Cauca.

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

Para el primer objetivo , es conocer o explorar el conocimiento de los estudiantes del grado once en las habilidades socioemocionales que implica en la investigación de la filosofía, con métodos sencillos, como pedirles que hagan dibujos, tener charlas informales con ellos, hacer observaciones directas en el aula y aplicar algunas entrevistas con preguntas semiestructuradas que les ayude a fortalecer su pensamiento crítico en relación con la realidad. Estas actividades me van a ayudar a entender cómo se sienten, qué piensan y cómo viven ciertos temas que luego se van a trabajar en profundidad; lo que se va a realizar en esta parte será: dibujos, juegos interactivos, debates, exposiciones, preguntas con selección múltiple con análisis de textos, etc.

Ahora bien, en el segundo objetivo lo que se busca es activar o poner en práctica las habilidades socioemocionales usando la gamificación como estrategias que implique recoger a diario reflexiones de escritos por parte de los estudiantes que den explicación sobre la dinámica que se ha fundamentado para el fortalecimiento de su capacidad perceptiva; por parte mía, hacer una descripción analítica del énfasis de desarrollo de los juegos en clase. Aquí me interesa ver cómo reaccionan, cómo se relacionan con los demás, qué emociones surgen y cómo resuelven problemas de forma creativa.

Para el tercer objetivo, que implica evaluar si se produjeron cambios tras trabajar las habilidades socioemocionales con actividades lúdicas, realizaré encuestas tras la experiencia, como también algunas entrevistas en las que los estudiantes expresen sus emociones y realizar una especie de evaluación de lo que han aprendido y su aplicación pero de forma virtual en la misma clase, que solo me permiten es el informe de observación y de redacción; con el objetivo,

de examinar si existen diferencias entre cómo eran en el pasado y cómo reflexionan o se comportan en el presente.

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

Fomentar competencias socioemocionales como la empatía, la escucha atenta, la gestión de las emociones y la colaboración en el marco del estudio filosófico.

Promover el razonamiento crítico y reflexivo mediante tácticas lúdicas e interactivas que faciliten el análisis de problemas filosóficos de forma divertida e interactiva.

Aumentar la motivación y la implicación de los alumnos a través de la implementación de dinámicas lúdicas en la educación filosófica.

Fomentar un entorno de aprendizaje inclusivo y activo en el que los alumnos puedan manifestar sus pensamientos y discutir en un entorno de respeto y creatividad.

### ***Principios Metodológicos***

Enseñanza fundamentada en el diálogo y la argumentación: Se fomenta la comunicación eficaz y la manifestación de pensamientos en un ambiente seguro y estimulante.

Empleo de tácticas lúdicas: Componentes como puntos, medallas, niveles, desafíos y relatos envolventes contribuyen a organizar el aprendizaje filosófico de forma cautivadora.

Enfoque en el aprendizaje socioemocional: Se fomenta la gestión de las emociones, la empatía y la cooperación en el estudio y solución de dilemas filosóficos.

Evaluación formativa y significativa: Se emplean sistemas de feedback constante a través de retos y objetivos filosóficos.

### ***Estructura del Método***

Fase 1: Introducción (Inmersión Filosófica y Desarrollo Socioemocional):

Juego de Figuras o roles: Cada alumno adopta un papel en una comunidad filosófica (Por ejemplo, Sócrates, Aristóteles, Kant, Nietzsche, filósofos de la actualidad, etc.).

Indagación de la Dimensión Emocional: Pensamiento inicial acerca de las emociones y valores en relación con el asunto filosófico que se va a abordar.

Proceso de Motivación: Los alumnos obtienen un "mapa del saber" en el que deben superar distintos grados para progresar en la indagación filosófica.

Fase 2: Desarrollo (Retos Filosóficos y Juegos de Argumentación)

Retos Filosóficos gamificados

Propósito de la Cuestión Filosófica: Los alumnos deben plantear interrogantes detalladas acerca de un asunto filosófico y obtener puntos por la profundidad de sus interrogantes.

Discusión sobre la Supervivencia: En equipo, los alumnos tienen que adoptar una posición filosófica en un escenario de dilema moral, obteniendo galardones dependiendo de la calidad de sus argumentos y la capacidad para escuchar y reaccionar.

Sala de Escape Filosófico: Mediante pistas y enigmas, los alumnos deben desentrañar conceptos fundamentales de la filosofía y solucionar problemas de razonamiento lógico.

Fase 3: Aplicación (Creación y Reflexión Filosófica)

Retos Creativos: Los alumnos crean su propio juego, narración interactiva o juego recreativo fundamentado en un concepto filosófico estudiado.

Bitácora de Pensamientos: Cada alumno redacta o registra sus pensamientos acerca de lo que ha aprendido, resaltando la influencia del proceso en su razonamiento y sentimientos.

Fase 4: Evaluación y Retroalimentación

Sistema de Metas y Grados: Se aprecia el avance de cada alumno en función de su implicación, inventiva y razonamiento.

Reflexión en Equipo: Se lleva a cabo un último diálogo filosófico en el que los alumnos manifiestan cómo las actividades influyeron en su modo de pensar y sentir.

### ***Recursos y herramientas***

Plataformas de juego digitales: Kahoot, Classcraft, Socrative, Educación Minecraft.

Elementos Físicos: Cartas de dilemas, paneles de discusión, cuadernos de reflexión crítica.

Realización y Juego de Figuras: Descripción de filósofos y ilustración de conversaciones filosóficas.

### ***Beneficios del método***

Mayor dedicación y entusiasmo de los alumnos.

Fomentar el razonamiento crítico y capacidades de argumentación.

Potenciación de la empatía, la escucha atenta y la colaboración grupal.

Establecimiento de un entorno dinámico, inclusivo y relevante para el estudio de la filosofía.

## **Resultados**

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Los resultados evidencian que los estudiantes presentan inicialmente bajos niveles de conexión entre sus emociones y el aprendizaje filosófico, lo cual refleja la necesidad de trabajar el componente socioemocional dentro de esta área. Sin embargo, también se muestra una alta receptividad hacia enfoques innovadores como la gamificación, lo que abre una puerta significativa para diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan ambas variables: el pensamiento filosófico y las habilidades socioemocionales. La integración de juegos, retos éticos, simulaciones y debates gamificados podría estimular la participación activa, el trabajo colaborativo y la reflexión ética desde la experiencia personal del estudiante.

### **Experimentación**

Durante la fase de experimentación se trabajó con los estudiantes del grado once del colegio San José del Ávila, una propuesta que combinaba actividades de gamificación (como juegos filosóficos, retos en grupo y trivias con recompensas) junto al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales (empatía, trabajo en equipo, escucha activa, etc.). frente a esto, realice dos preguntas, que son las siguientes:

#### ***¿Qué pasó Durante las Actividades?***

Los estudiantes del grado once, se mostraron mucho más motivados, participativos y comprometidos; al principio, en los diarios reflexivos, algunas escribían cosas como “la filosofía me parece aburrida”, o “no entiendo para qué sirve esto”, pero conforme a lo relativo de sus respuestas, avanzamos con dinámicas más lúdicas, colaborativas, en donde empezaron a leer frases como: “por primera vez siento que puedo debatir sin pelear” o “comprendí mejor el dilema ético cuando lo actuamos en clase”.

### ***¿Qué Muestran los Resultados?***

Hubo una mejora significativa en varios aspectos claves en el interés por la filosofía subió de 4.5% a 8.2 %, lo cual indica que ahora los estudiantes la encuentran más atractiva, en donde la participación en clase se duplicó, lo que se evidencia en debates más activos y respetuosos. Por consiguiente, los aspectos como la empatía , la resolución de conflictos y la colaboración grupal también mejoraron notablemente; y lo más importante, la comprensión conceptual pasó de 5.0% a 8.6% es decir, los estudiantes no solo se sintieron más cómodos, sino que realmente entendieron mejor los contenidos filosóficos.

### **Identificación de Variaciones**

Previo a la intervención, los estudiantes del grado once del colegio San José del Ávila, reflejaron una postura pasiva ante el aprendizaje de la filosofía, considerándola como un estudio abstracto, poco relacionado con su vida diaria y sin dinamismo. En sus primeras respuestas, muchos manifestaban que "la filosofía es complicada de comprender", "no tiene relación con nuestras vidas" o que "no tenían idea de cómo involucrarse de manera activa en la clase".

Tras la intervención, al incorporar dinámicas de gamificación como misiones, retos filosóficos, personajes con valores éticos y áreas de introspección emocional dirigida, se notaron transformaciones significativas en su compromiso, implicación y en la manera en que interactuaban con los contenidos filosóficos y con sus pares. Los alumnos empezaron a manifestar que "la filosofía ahora tiene sentido", que "pueden vincular lo que han aprendido con sus emociones y elecciones cotidianas" y que "el trabajo en equipo y el juego les permitieron pensar desde diversas perspectivas".

Respecto a las competencias socioemocionales, se potenciaron aspectos como la empatía, la autogestión y la conciencia social. Por ejemplo, en las encuestas finales, el 78% de los

alumnos expresó haber aprendido a escuchar y entender de manera más efectiva las ideas ajenas, en comparación con un 45% inicial. Igualmente, la proporción de alumnos que manifestaron sentirse más confiados al manifestar sus pensamientos y sentimientos en el aula se elevó del 52% al 85%. Además, se nota un avance en la habilidad de los alumnos para autoreflexionar sobre sus propias convicciones, valoraciones éticas y elecciones individuales, lo que fortalece la naturaleza filosófica del aprendizaje, la gamificación, al brindar a los usuarios la oportunidad de enfrentar dilemas éticos en entornos simulados, promovió el razonamiento crítico y la elaboración de argumentos fundamentados en valores.

En resumen, la intervención generó una transformación ontológica perceptible en los alumnos, quienes ya no se perciben como meros receptores de saber, sino como actores activos de su propio proceso de aprendizaje, capaces de conectar lo filosófico con su mundo interno y con las circunstancias que los envuelven. Estos hallazgos nos motivan a continuar indagando en la profundidad de la pedagogía lúdica y emocional como medio para estimular en los jóvenes no solo el razonamiento crítico, sino también una mayor comprensión de sí mismos y de los demás.

### **Análisis y Discusión.**

Al concluir la intervención educativa, los hallazgos mostrados demuestran un progreso considerable en la forma en que los estudiantes del grado once se vinculan con el aprendizaje de la filosofía, debido al desarrollo de sus capacidades socioemocionales, al empleo de la gamificación; este estudio, se basa en el propósito principal de la investigación: verificar cómo estas dos herramientas pueden potenciar la experiencia filosófica en el entorno educativo, en donde se llevará a cabo el análisis teniendo en cuenta la variable principal, competencias socioemocionales potenciadas a través de la gamificación, su impacto en el aspecto ontológico de los alumnos, o sea, en su manera de ser, comportarse y interactuar en el entorno educativo.

En un principio, los estudiantes mostraban una cierta indiferencia hacia el aprendizaje filosófico, lo percibían como algo abstracto, poco vinculado con su existencia; esta postura, se veía respaldada por restricciones en competencias como la empatía, el control emocional y la toma de decisiones. Sin embargo, ya se anticipaba que a través de tácticas pedagógicas innovadoras podría surgir una transformación; sorprendió gratamente, la velocidad a la que algunos estudiantes empezaron a manifestar interés, participación activa al implementar actividades de gamificación que les facilitaban la expresión emocional y la colaboración con otros.

En la fase experimental, se demuestra que la gamificación, mediante juegos filosóficos, desafíos en equipo y actividades digitales, funcionó como un enlace efectivo para potenciar las capacidades socioemocionales. Los estudiantes del grado once, no solo adquirirían una mejor comprensión de los conceptos filosóficos, sino que lo hacían vinculando sus emociones y las de sus pares; esto concuerda, con las propuestas de escritores como Daniel Goleman y Martha Nussbaum, quienes sostienen que el crecimiento emocional promueve el razonamiento crítico y

la reflexión ética. Por lo tanto, se corroboran las teorías del aprendizaje activo como adecuadas para este tipo de intervención.

Uno de los descubrimientos más relevantes fue el cambio en el comportamiento de varios estudiantes, que empezaron a manifestar mayor empatía, prestaban más atención a la escucha, debatían ideas con consideración en donde demostraban disposición para dialogar. Mediante entrevistas, encuestas, se identificaron testimonios que mostraron estos cambios. Por ejemplo, un estudiante sostuvo que "la clase dejó de ser simplemente un aprendizaje de conceptos, y se transformó en un lugar para reflexionar sobre mí mismo y sobre los demás". Este tipo de observaciones tienen un profundo efecto en el aspecto ontológico, aproximando a los estudiantes a una experiencia más genuina y reflexiva del aprendizaje.

Al contrastar estos hallazgos con investigaciones previas; de acuerdo con Goleman (1995), estas competencias son esenciales para el triunfo académico y personal, dado que impactan directamente en cómo las personas interactúan con el ambiente y consigo mismas. Según la UNESCO (2021), el crecimiento socioemocional es esencial para la educación integral del individuo, pues promueve el respeto, la colaboración y el bienestar emocional en el entorno educativo. Se nota una concordancia con estudios que han investigado la gamificación en entornos educativos; por ejemplo, investigaciones anteriores indican avances en la motivación en el ambiente escolar, pero escasas han tratado de manera directa la conexión entre esta táctica y el crecimiento filosófico de los estudiantes del grado once. En este contexto, esta investigación brinda una perspectiva innovadora que enriquece el área, demostrando que la gamificación no solo es recreativa, sino también intensamente educativa.

Como cualquier estudio, este también presentó restricciones. La muestra fue pequeña y el periodo de intervención no facilitó la realización de un seguimiento a largo plazo;

adicionalmente, algunos estudiantes demostraron resistencia al cambio de metodología al comienzo. Estas circunstancias podrían influir en cierta medida en la extrapolación de los resultados. Se aconseja en futuros estudios extender el periodo de aplicación, incorporar otras instituciones y tener en cuenta factores externos como el ambiente familiar o social.

Los descubrimientos presentan oportunidades fascinantes para implementar esta propuesta en otros niveles e incluso en otras disciplinas; incluir de forma deliberada, las capacidades socioemocionales, emplear la gamificación como instrumento de enseñanza puede cambiar el modo en que se imparte y se experimenta la educación. Esta experiencia podría servir como modelo para innovar en sus métodos de enseñanza, reforzando no solo el saber, sino también la educación integral del estudiante en su entorno de cada día con las situaciones de la realidad.

Para finalizar, podemos afirmar que la fusión de competencias socioemocionales y la gamificación posee un gran potencial para potenciar el aprendizaje filosófico, en donde los estudiantes no solo mejoraron su aprendizaje, sino que también se modificaron en su esencia. Basándonos en estos hallazgos, se plantea la cuestión: ¿qué otras disciplinas del saber podrían aprovechar esta sinergia? Se recomienda investigar su influencia en áreas como la ética, la historia o la literatura, y valorar el efecto en diferentes grupos de personas, incluyendo a estudiantes con requerimientos educativos especiales.

## Conclusiones y Recomendaciones

Durante el estudio, se evidenció que la implementación de estrategias fundamentadas en la gamificación, sumada al fortalecimiento de habilidades socioemocionales, contribuyó de manera significativa al aprendizaje de la filosofía en estudiantes del grado once. Los hallazgos revelan que estas herramientas no solo contribuirán a alcanzar los objetivos propuestos, sino que también dieron una respuesta clara a la interrogante de investigación acerca de cómo estas variables pueden impulsar el proceso de enseñanza.

El estudio posibilitó la movilización intensa del aspecto ontológico, o sea, el entendimiento del ser y la reflexión del alumno acerca de sí mismo y su ambiente. Se demuestra que, al desarrollar competencias como la empatía, la autorregulación y la conciencia emocional, los alumnos no solo potenciaron su rendimiento escolar, sino que también alcanzaron un entendimiento personal y filosófico más profundo de los asuntos abordados.

La variable clave, la gamificación, ejerció un efecto significativo en la motivación y la implicación activa de los alumnos. A pesar de que en ciertas situaciones la dinámica de juego no resultó tan eficaz para todos, en términos generales se observó un avance en la actitud de los alumnos respecto a la materia. Igualmente, las competencias socioemocionales funcionaron como un enlace entre el contenido filosófico y la experiencia personal del alumno, produciendo aprendizajes más relevantes.

Las contribuciones de este análisis pueden constituir el fundamento para futuros estudios en el ámbito de la instrucción filosófica y otras áreas del conocimiento. Además, proporciona nuevas perspectivas metodológicas al fusionar instrumentos recreativos con el crecimiento emocional. Esto posibilita pensar en métodos más humanos, dinámicos y eficaces para impartir

filosofía, especialmente en entornos educativos donde generalmente se considera una materia complicada o poco próxima.

Se aconseja que, en situaciones parecidas, se implementen tácticas lúdicas como respaldo a la instrucción filosófica, junto con un esfuerzo continuo en el fortalecimiento de competencias socioemocionales. Esto podría implicar actividades más interactivas, desafíos en equipo, medallas o juegos de rol, que incentiven al alumno y le faciliten la conexión emocional con los contenidos.

Para futuros estudios, resultaría beneficioso incorporar variables novedosas como la inteligencia emocional o la autorreflexión filosófica para mejorar los análisis. Además, se podrían hacer modificaciones en la metodología, como extender la duración de la aplicación de la estrategia o trabajar con distintos grupos de edad, con el fin de observar transformaciones a largo plazo y una mayor variedad de perfiles de los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Bellón Gómez, LD (2024). *Mejorar el interés hacia la clase de filosofía, utilizando la tecnología educativa como estrategia didáctica en estudiantes de grado 11 del Instituto Técnico Santo Tomás de Aquino, Duitama*. [ Trabajo de grado Institucional [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/59088/ldbellog.pdf>
- Cantillo Castaño, AE (2022). *Fortalecimiento de la competencia dialógica en el área de filosofía desde la gamificación en el grado décimo de la institución CEDECO* [ Trabajo de grado , Universidad [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repositorio.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53628/legarciari.pdf>
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. República de Colombia. <https://www.constitucioncolombia.com>
- Declaración de Incheon. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y marco de acción para la realización del ODS 4*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>
- Decreto 1860 de 1994. (1994). *Por el cual se reglamenta la organización de la jornada escolar, el currículo y la evaluación del rendimiento del educando*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.mineduccion.gov.co>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. E. (2011). De los elementos del diseño de juegos a la jugabilidad: Definiendo la “gamificación”. En Actas de la 15ª Conferencia Académica Internacional MindTrek: Visualizando los Entornos de los Medios del Futuro. ACM. pp. 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Fernández Sánchez, AP (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje en el área de filosofía en el grado once*. [Trabajo de grado , Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD ] . Repositorio Institucional UNAD .  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61848/Apfernandezs.pdf>
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional: Por qué puede ser más importante que el consciente intelectual*. Libros Bantam.
- Marin, E. (2024). *Metodología innovadora para la enseñanza de la filosofía en Bachillerato: Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. [Trabajo de grado de Maestría, Universidad Internacional de la Rioja] Archivo digital.  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/17220/Marin%20Rodriguez%2C%20Eiden%20Gael.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hurtado Celis, GA (2023). *La gamificación como estrategia didáctica y motivacional, para promover el pensamiento crítico en los estudiantes del grado 5 de la institución educativa Liceo Freire de Pitalito Huila* [Trabajo de pregrado, Universidad Nacional Abierta ya Distancia – UNAD.] Repositorio Digital.  
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/58484/1/gahurtadoc.pdf>
- Lipman, M. (2006). *Filosofía para niños: Propuestas para una reforma educativa* . Ediciones de la Torre.
- Ley 1098 de 2006. (2006). *Por la cual se expide el Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. <https://www.icbf.gov.co>
- Ley 115 de 1994. (1994). *Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. <https://www.mineducacion.gov.co>

- Ley 1620 de 2013. (2013). *Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*. <https://www.mineducacion.gov.co>
- Ley 1753 de 2015. (2015). *Por la cual se expide el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018: Todos por un nuevo país*. Diario Oficial No. 49.538. <https://www.dnp.gov.co>
- Lineamientos curriculares del área de filosofía. (1998). *Lineamientos curriculares: Filosofía*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co>
- Marín Rodríguez, EG (2024). *Filosofía de mesa: El arte de pensar jugando. Una propuesta didáctica de gamificación y aprendizaje basada en juegos para la enseñanza de la filosofía en Bachillerato* [Trabajo de grado de maestría, Universidad Nacional Abierta ya Distancia – UNAD]. Repositorio UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61848>
- Nussbaum, MC (2010). *Sin fines de lucro: Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Katz Editores.
- Popayán, MI (2024). *Promoviendo el interés por la filosofía en la vida cotidiana a través de las TIC en los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Liceo Moderno Plateño* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta ya Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/63040/Mypopayann.pdf>
- Ruiz Sánchez, A. (2024). *Habilidades socioemocionales en niños de grado primero del colegio Kapeirot, Bogotá, mediante el juego teatral como estrategia para la intervención en la regulación emocional* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta ya Distancia –

UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/64616/aruizsan.pdf>

Tello Martínez, JJ (2024). *La gamificación como medio para fortalecer la enseñanza de la filosofía en la Institución Educativa Etnoeducativo Puerto Saija, Timbiquí, Cauca* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61821/jjtellom.pdf>

Troncoso López, F. (2022). *La gamificación como innovación pedagógica en el aprendizaje de la cultura general en estudiantes de grado 11° de la IED Instituto Técnico Agrícola, Pacho, Cundinamarca* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/47697/1/ftroncosol.pdf>

UNESCO. (2021). *Marco de competencias socioemocionales: Hacia una educación integral*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

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

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Para ganar: Cómo el pensamiento creativo puede revolucionar su negocio*. Prensa digital de Wharton.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1gBpf7zYvnyXeaSqfliGORJ3yUIV5FMLg?usp=sharing>