La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del pensamiento filosófico en los estudiantes de undécimo grado de la institución educativa San José – Sahagún, Córdoba

Estudiante

Andrés Antonio Montiel Caré

Asesor

Mg. Pedro Juan Gamero

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación Intercultural

2025

Agradecimientos

Desde lo más sincero quiero agradecerle primero que todo al todo poderoso por la oportunidad de este proceso formativo, segundo a la institución de educación superior UNAD quien me ha dado una formación sólida en el proceso investigativo, además agradezco profundamente a director de proyecto aplicado profe Pedro Gamero por su presta atención en todo este camino.

Y finalmente darle gracias a mi madre Luz Caré pro su apoyo en todo mi proyecto de vida quien ha creído en mi sueño de ser un gran maestro que transforma la educación desde el territorio.

Seguidamente darle gracias a mi madre Luz Caré por su apoyo en todo mi proyecto de vida quien ha creído en mi sueño de ser un gran maestro que transforma la educación desde el territorio, y finalmente agradecerle el apoyo a mi pareja Gladis Salcedo porque siempre me ha dado mensajes de apoyo y esperanza para cumplir con mis metas profesionales.

Resumen

Este trabajo estudia cómo el uso de una secuencia didáctica gamificada, basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), puede contribuir al fortalecimiento del pensamiento filosófico en estudiantes del undécimo grado de la Institución Educativa San José, ubicada en Sahagún, Córdoba. La investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, utilizando herramientas como entrevistas, diarios de observación y registros de participación de los estudiantes, mientras que en la secuencia se incorporó actividades que empleaban recursos digitales y la gamificación, con el propósito de fomentar el interés, la motivación y un aprendizaje significativo en relación con el liberalismo filosófico. Los hallazgos indican que la estrategia promovió la participación activa de los estudiantes, creó dinámicas de aprendizaje más interesantes, mejorando el pensamiento crítico y argumentativo. Igualmente, se demostró que la adopción de tecnologías educativas ayuda a vencer la visión de la filosofía como un área de poca importancia, haciendo más dinámicos e inclusivos los procesos de enseñanza y aprendizaje. En síntesis, la gamificación, incorporada a la práctica pedagógica, es un método relevante e innovador para permite el fortalecimiento del pensamiento filosófico en la educación media.

Palabras clave: Gamificación, Pensamiento filosófico, Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), Aprendizaje significativo, Educación media.

Abstract

This paper studies how the use of a gamified teaching sequence, based on a Virtual Learning Object (VLO), can contribute to strengthening philosophical thinking in eleventh-grade students at the San José Educational Institution, located in Sahagún, Córdoba. The research was conducted with a qualitative approach, utilizing tools such as interviews, observation diaries, and student participation logs. The sequence incorporated activities that used digital resources and gamification, with the aim of fostering interest, motivation, and meaningful learning related to philosophical liberalism. The findings indicate that the strategy promoted active student participation, created more interesting learning dynamics, and improved critical and argumentative thinking. Likewise, it was demonstrated that the adoption of educational technologies helps overcome the perception of philosophy as a subject of little importance, making the teaching and learning processes more dynamic and inclusive. In short, gamification, incorporated into pedagogical practice, is a relevant and innovative method that allows for the strengthening of philosophical thinking in secondary education.

Keywords: Gamification, Philosophical thinking, Virtual Learning Object (VLO), Meaningful learning, Secondary education.

Tabla de Contenido

Introducción 10

Justificación 12

Planteamiento del Problema o Necesidad 14

Objetivos 16

Marco Referencial 17

Diseño Metodológico 28

Resultados 32

Conclusiones 83

Recomendaciones 85

Referencias Bibliográficas 87

Apéndices 90

Lista de Tablas

Tabla 1 *Pregunta 1: Definición de la gamificación según los estudiantes*.....32

Tabla 2 *Pregunta 2: Experiencias previas con gamificación en el ámbito educativo*.....33

Tabla 3 *Pregunta 3: Tipos de juegos útiles para el aprendizaje de filosofía*.....34

Tabla 4 *Pregunta 4: Percepciones sobre el aprendizaje mediante el juego*.....35

Tabla 5 *Pregunta 5: Juegos y dinámicas recordadas en relación con la filosofía*.....36

Tabla 6 *Pregunta 6: Juegos más motivadores para aprender filosofía*.....38

Tabla 7 *Pregunta 7: Juegos y comprensión de los conceptos filosóficos*.....39

Tabla 8 *Pregunta 8: Juegos que favorecen el aprendizaje de la filosofía*.....40

Tabla 9 *Pregunta 9: Juegos y dinámicas que fortalecen el aprendizaje filosófico*.....41

Tabla 10 *Pregunta 10: Uso de tecnologías para aprender filosofía*.....42

Tabla 11 *Propuesta: Explorando el liberalismo a través de la gamificación*.....46

Tabla 12 *Pregunta 1: Importancia de los juegos mediante tecnologías en los procesos educativos*.....71

Tabla 13 *Pregunta 2: Contribución de la gamificación a clases más dinámicas y atractivas*.....72

Tabla 14 *Pregunta 3: Tecnologías y gamificación en la construcción de conocimientos significativos y divertidos*.....73

Tabla 15 *Pregunta 4: Reflexión profunda sobre temas y conceptos filosóficos*.....74

Tabla 16 Pregunta 5: Comparación entre métodos tradicionales y gamificación en filosofía.....76

Tabla 17 *Pregunta 6: Cambios en la forma de pensar o abordar problemas filosóficos*.....77

Tabla 18 *Pregunta 7: Continuidad de la gamificación en filosofía y otras asignaturas*..... ……..…78

Tabla 19 *Pregunta 8: Ventajas y desventajas de la gamificación en filosofía*.....80

Tabla 20 *Pregunta 9: Importancia de la filosofía para la formación crítica en la sociedad*.....81

Tabla 21 *Pregunta 10: Reflexión final sobre la experiencia de aprendizaje con gamificación*.....82

Lista de Figuras

Figura 1 *Sesión 1 – Introducción al pensamiento filosófico mediante gamificación*.....61

Figura 2 *Sesión 2 – Dinámica gamificada sobre filosofía antigua y sus pensadores*.....63

Figura 3 *Sesión 3 – Juego de roles para la comprensión del racionalismo y empirismo*.....64

Figura 4 *Sesión 4 – Actividad gamificada: dilemas éticos y pensamiento crítico*.....66

Figura 5 *Sesión 5 – Escape room filosófico: explorando el liberalismo a través del juego*……..…..67

Lista de Apéndices

Apéndices A *Entrevista semiestructurada inicial*…….....90

Apéndices B *Bitácoras de observación 1, 2 y 3*…….....92

Apéndices C *Validación por juicio de expertos*…….....94

Apéndices D *Consentimiento informado*…….97

Introducción

El objetivo de este trabajo es examinar cómo una secuencia didáctica gamificada, basada en un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), puede contribuir a potenciar el pensamiento filosófico en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa San José, ubicada en Sahagún – Córdoba, superando la idea de que es un área abstracta, complicada o "tediosa", y convirtiéndola en una experiencia que motive a los estudiantes, sea relevante para ellos y esté próxima a su vida diaria; por medio de la gamificación, se buscó promover un aprendizaje crítico, participativo y activo que posibilitara a los estudiantes adueñarse de los conceptos filosóficos, especialmente aquellos vinculados con el liberalismo, desde una perspectiva más amena y lúdica.

Este trabajo se sitúa en la línea de investigación de las TIC, o sea, Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el campo educativo; específicamente en lo relacionado con estrategias didácticas innovadoras que utilicen las TIC. La incorporación de OVA y gamificación se debe a la búsqueda de herramientas pedagógicas que faciliten el aprendizaje filosófico mediante experiencias interactivas y digitales, lo cual promueve no solo el desarrollo de habilidades académicas, sino también el fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo.

El núcleo problémico que guía la investigación se basa en el desafío mostrado por los estudiantes para motivarse y comprometerse con el estudio de la filosofía a través de métodos tradicionales, que ponen énfasis en leer y memorizar textos. Esta circunstancia produce desinterés y una participación limitada en el aula, lo que dificulta entender conceptos filosóficos y ponerlos en práctica en la vida diaria. En esta situación, se hace necesario poner en marcha opciones pedagógicas novedosas que, a través de las TIC y de dinámicas lúdicas, consigan llamar la atención de los estudiantes, fomentar el pensamiento crítico y favorecer la apropiación del contenido. En síntesis, la gamificación, cuando se combina con un Objeto Virtual de Aprendizaje, se propone como solución a este núcleo problemático, ya que ofrece una metodología que puede

combinar la motivación, la interacción y el aprendizaje significativo en la enseñanza de la filosofía.

Justificación

La gamificación es una estrategia pedagógica fundamentada que probado ser un recurso que puede incrementar la motivación, el interés y la creatividad de los estudiantes (Marín-Díaz, 2015, p. 1), su aplicación en campos que se consideran tradicionalmente densos o poco atractivos, como la filosofía, pretende redefinir el aprendizaje y crear experiencias educativas más activas, reflexivas y con significado. En la actualidad, se requiere ir más allá de las formas tradicionales de enseñanza centradas en la lectura y la explicación magistral para enseñar filosofía, pues estas metodologías suelen ser tediosas y restringen la participación activa de los estudiantes. Galeano (2025) sostiene que el uso de métodos novedosos aumenta la inclinación de los estudiantes hacia el estudio de la filosofía, lo que contribuye tanto a su interés por superar los desafíos académicos como a su participación en clase (p. 32).

La filosofía tiene como objetivo fomentar la reflexión acerca de la verdad y el comportamiento humano. Según López (2022), el filósofo Sócrates decía que esta disciplina es "la indagación de la verdad como criterio para determinar lo que el ser humano debe hacer y como regla para su comportamiento" (p. 35). Siguiendo esta línea, fomentar el pensamiento filosófico en la educación secundaria no solo posibilita que se adquieran conceptos académicos, sino también que se desarrollen ciudadanos críticos y transformadores, capaces de afrontar los desafíos sociales y culturales a su alrededor y es que los resultados académicos y las observaciones pedagógicas en la institución educativa objeto de estudio muestran que el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo es bajo, lo cual indica la necesidad de aplicar tácticas didácticas capaces de cambiar esta situación.

La inclusión de la gamificación como estrategia didáctica en filosofía ayuda a lograr mitigar dicha necesidad, ya que transforma el aprendizaje en una experiencia activa, amena y participativa. Según Burke (2012), la gamificación es una herramienta esencial para el futuro de la

educación porque promueve el compromiso, el desarrollo de ideas nuevas y la consolidación de aprendizajes que perduran en el tiempo (p. 13), por lo que vislumbra como un recurso no solo adicional, sino fundamental para replantear la enseñanza de la filosofía desde una perspectiva de innovación pedagógica. Además, esta propuesta se sitúa en el contexto de la línea de investigación Filosofía y Educación, su finalidad es robustecer el entendimiento de los fundamentos filosóficos a través de prácticas que sean innovadoras y transformadoras, las cuales promuevan tanto la formación ciudadana como el pensamiento crítico y se conecta también con el enfoque intercultural al aceptar la diversidad social y cultural de entornos como el de Sahagún, Córdoba.

En este contexto, la gamificación se propone como una estrategia inclusiva que promueve el diálogo, la reflexión y la apreciación de la diversidad, contribuyendo a edificar una educación equitativa y relevante. La presente investigación es fundamental debido a que pretende brindar un enfoque metodológico que no solamente mejore el desempeño académico, sino que además desarrolle estudiantes innovadores, reflexivos y críticos, implicados con su propia realidad cultural, social y personal.

Planteamiento del Problema o Necesidad

La filosofía es una disciplina esencial para educar a ciudadanos que sean críticos, reflexivos y participativos. Según la UNESCO (2021), la enseñanza de filosofía desde edades tempranas promueve el análisis crítico de la realidad, el pensamiento independiente y el respeto a la diversidad cultural, asimismo, afirma que la filosofía es fundamental para fomentar el diálogo entre culturas, así como la paz y la justicia social; habilidades que son necesarias en las sociedades contemporáneas. Por otro lado, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017) en Colombia, por medio del Documento N.° 14, afirma que la filosofía no tiene que ser un área secundaria, sino que se debe entender como un conocimiento esencial para entender la vida, interrogar la realidad de manera crítica y contribuir a formar ciudadanía.

Pese a su importancia, la filosofía se enfrenta a numerosos desafíos en el escenario actual de la educación, pues esto se evidencia en diversas investigaciones realizadas en los últimos años, las cuales demuestran que en numerosas instituciones educativas, la instrucción de este campo se basa principalmente en la memorización y la transmisión de contenidos, lo que restringe el progreso de habilidades argumentativas y críticas (Figueroa, 2021).

En cuanto a los resultados de las pruebas SABER 11 en Colombia, estas muestran que los niveles de competencias vinculadas a la lectura crítica y la reflexión argumentativa son bajos, pues la mayor parte de los estudiantes se encuentra en niveles medios o bajos en estas habilidades, según lo demuestra el ICFES (2023), lo que evidencia la importancia de reforzar tácticas novedosas que fomenten el razonamiento filosófico.

En esta misma línea, la aparición de tecnologías digitales en el ámbito pedagógico ha creado nuevas circunstancias para la enseñanza y el aprendizaje, a pesar de que hay autores que advierten que la tecnología puede propiciar un "olvido del ser" y una pérdida de valores esenciales (Aguilar & Chamba, 2019), otros señalan que, si se utiliza correctamente, fomenta aprendizajes

significativos, aumenta la motivación y estimula la creatividad en el aula (Mamani & Ticona, 2024; Salazar et al., 2025), que al combinarse con la gamificación en ambientes educativos, se ha establecido como una estrategia pedagógica novedosa que genera un incremento de la participación y el compromiso de los estudiantes.

Concretamente, se han observado problemas asociados con el área de filosofía en la Institución Educativa San José, que se encuentra en Sahagún (Córdoba), a través de la observación directa durante 2023, se notó un notable desinterés en los estudiantes de grado once por esta área; este desinterés se manifiesta en comportamientos de apatía, escasa participación en el aula y la idea de que la filosofía no tiene utilidad práctica, comportamientos que se asocian con la preponderancia de métodos tradicionales, que se enfocan en leer textos y en las exposiciones magistrales, los cuales no son muy motivadores para los estudiantes.

Esta circunstancia también se manifiesta en los resultados institucionales, ya que la Institución Educativa San José ocupó el lugar 8181 en las pruebas ICFES del año 2023 a nivel nacional, con una media de 234 puntos, según el ranking de GIPDATA (2024); evidencia de la apremiante necesidad de poner en marcha estrategias que potencien habilidades como el análisis crítico, la argumentación y la reflexión. Asimismo, se encontraron elementos socioculturales que impactan en la capacidad de los estudiantes para acceder a experiencias educativas justas y de alta calidad, como las restricciones tecnológicas y la marginación social.

De lo anterior surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la gamificación como estrategia didáctica permite el desarrollo del pensamiento filosófico en los estudiantes de undécimo grado de la Institución Educativa San José, Sahagún – Córdoba?.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el aporte de una secuencia didáctica gamificada, apoyada en un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), al fortalecimiento del pensamiento filosófico en estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa San José, Sahagún – Córdoba.

Objetivos Específicos

Diagnosticar las percepciones y experiencias iniciales de los estudiantes frente al uso de la gamificación en el aprendizaje de la filosofía.

Diseñar e implementar una secuencia didáctica gamificada sobre el liberalismo, incorporando el OVA como recurso central.

Evaluar los resultados de la implementación mediante entrevistas, bitácoras de observación y evidencias de participación estudiantil.

Marco Referencial

Antecedentes

La necesidad de reforzar el pensamiento crítico, argumentativo y reflexivo de los estudiantes ha hecho que la enseñanza filosófica en la educación secundaria sea un tema de numerosas investigaciones y debates a nivel regional, nacional e internacional. En este contexto, varias experiencias han investigado tácticas novedosas, incluida la gamificación, para abordar el desinterés de los estudiantes con respecto a esta área.

La UNESCO (2021, 2023) resalta la importancia de incorporar la filosofía dentro de los planes de estudio de secundaria en el ámbito internacional, afirmando que esto fomenta el pensamiento crítico, la solución pacífica de desacuerdos y la ciudadanía global, pues la filosofía es fundamental a la hora de afrontar fenómenos actuales como la intolerancia cultural, la desinformación; perspectivas que muestran que la enseñanza de la filosofía va más allá del simple traspaso de saberes teóricos y se transforma en un instrumento esencial para la convivencia ciudadana y para la vida democrática.

Desde una perspectiva más pragmática, Aguilar y Chamba (2019) indican que el rápido desarrollo de la tecnología ha producido un "olvido del ser" gradual, lo cual tiene un impacto negativo en la aplicación de principios y valores en la vida diaria. En este marco, los escritores subrayan que la gamificación tiene el potencial de ser una herramienta para combatir el desinterés por campos humanísticos como la filosofía, al propiciar experiencias de aprendizaje más dinámicas y con mayor significado. Siguiendo la misma línea, Quizhpi y Vergara (2022), en una investigación llevada a cabo en la Universidad de Cuenca - Ecuador, llevaron a cabo la gamificación para fomentar la lectura filosófica, logrando así que los estudiantes se mostraran más motivados y desarrollaran habilidades de análisis y reflexión crítica con mayor solidez;

resultados que confirman que el recurso lúdico-didáctico no solo atrae la atención de los estudiantes, sino que también fortalece habilidades filosóficas que, por lo general, han sido complicadas de establecer en el salón de clases.

Por otro lado, Peña (2021), en un proyecto educativo realizado en Ecuador, también investigó el papel que desempeñaba la gamificación como método de enseñanza inclusivo, metodología que favorece el aprendizaje de los contenidos, pero que además impulsa la participación igualitaria de estudiantes con diferentes necesidades educativas, lo que fortalece la inclusión dentro del aula, según su estudio. Estos hallazgos demuestran que la gamificación tiene un efecto doble: incentiva y promueve la participación, a la vez que disminuye las barreras de exclusión en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Domínguez (2025), llevó a cabo una investigación que combinó el desarrollo de competencias socioemocionales en filosofía con la gamificación, llegando a generar el interés e involucramiento de los estudiantes de manera activa en procesos reflexivos que conectaban los contenidos filosóficos con sus propias experiencias y emociones, lo cual propició el aprendizaje significativo de los mismos. Así mismo, Díaz (2024) a través de un proyecto de filosofía, mediante la herramienta digital Book-Creator, logró que los estudiantes a partir de la gamificación, terminaran la elaboración de un libro digital, por medio del cual los estudiantes participaron de manera activa en la elaboración del recurso, fomentando un sentimiento de pertenencia hacia el aprendizaje mientras que mejoraron sus habilidades críticas y reflexivas.

Siguiendo esa misma línea, Torrez (2025) demostró que el uso de plataformas interactivas con tecnologías de la información y comunicación en filosofía aumentó la motivación de los estudiantes y mejoró las capacidades de razonamiento crítico, facilitando la intervención en exposiciones, debates y sustentaciones críticas, lo que a su vez aumentó las habilidades comunicativas que son necesarias para la vida académica y social.

Por otra parte, Geney (2024) implementó un proyecto digital en la Escuela Normal Superior Lácides Iriarte de Sahagún - Córdoba, enfocado en reforzar la identidad cultural de Córdoba en estudiantes de primaria, mostrando resultados asociados al uso de herramientas digitales con un enfoque lúdico-motivador, como estrategia importante a la hora de crear aprendizajes significativos y al interés de los estudiantes, lo que demuestra que la introducción de estrategias innovadoras guiadas por TIC en la región produce efectos positivos en el proceso educativo. Estos antecedentes evidencian que, pese a que se han registrado experiencias exitosas en la implementación de la gamificación para reforzar el aprendizaje en filosofía y campos relacionados, por lo cual es preciso poner en práctica propuestas pedagógicas que incorporen estrategias novedosas, como la gamificación, con el objetivo de atender a las necesidades específicas de los estudiantes y fomentar el pensamiento filosófico de forma dinámica, relevante e inclusiva.

Marco Teórico

La Enseñanza de la Filosofía en la Educación Media

La filosofía en la educación media desempeña un papel fundamental en la formación, pues fomenta que los estudiantes la capacidad de cuestionar, argumentar y tomar decisiones éticas y cívicas informadas, además de transmitir contenidos. La relevancia de la filosofía en la educación de ciudadanos críticos y comunicativos, que puedan afrontar los retos complejos del presente, ha sido enfatizada por entidades internacionales como UNESCO (2023). De manera similar, las directrices nacionales para la enseñanza de la filosofía apuntan a que esta debería favorecer la creación de independencia intelectual y el desarrollo como ciudadano, evitando que se transforme en un conocimiento desvinculado de la vida social (MEN, 2020).

Sin embargo, la enseñanza de la filosofía se enfrenta a desafíos constantes que limitan su efectividad en términos educativos. Diversas investigaciones han registrado, en el ámbito pedagógico, que en un gran número de instituciones prevalecen métodos de enseñanza basados en la exposición magistral y la memorización de textos, disminuyendo las posibilidades de diálogo, reflexión y práctica filosófica dentro del aula (Figueroa, 2020). Esta metodología explica las razones por las cuales los estudiantes, en muchos contextos, consideran la filosofía un campo abstracto, difícil o irrelevante para su vida diaria; una visión que tiene consecuencias en la poca participación y en la desmotivación (Figueroa, 2020; Gamarra, 2022).

Esta discrepancia entre los objetivos expresados de la educación filosófica y las realizaciones auténticas en las aulas se pone de manifiesto a través de los resultados de pruebas estandarizadas y los informes institucionales. Según la literatura contemporánea sobre innovación pedagógica, las metodologías activas, como el aprendizaje dialógico, por proyectos y la discusión guiada, fomentan la creación de pensamiento crítico si se combinan con recursos tecnológicos y actividades que tengan un significado (Orellana, 2017). En ese contexto, la gamificación se presenta como una opción que pone en marcha mecánicas motivacionales como recompensas simbólicas, desafíos o retroalimentación al instante, que tienen el potencial de aumentar la implicación de los estudiantes sin renunciar a la rigurosidad conceptual (García et al., 2020; Zambrano et al., 2020). No obstante, la evidencia indica que el diseño instruccional y la consistencia entre los objetivos pedagógicos y las dinámicas de juego determinan los efectos positivos de la gamificación (Zambrano et al., 2020).

Por último, la educación de filosofía en la educación media necesita de una doble apuesta: (a) métodos que conecten el diálogo y la reflexión con contextos didácticos que sean interesantes para las nuevas generaciones; y (b) recursos y capacitación docente que posibiliten incorporar las TIC de manera crítica. Esta investigación se lleva a cabo con el objetivo de examinar si una

secuencia didáctica gamificada, respaldada por un OVA, tiene la capacidad de revertir la escasa motivación y reforzar las habilidades filosóficas en el contexto.

El Pensamiento Filosófico como Competencia Educativa

El pensamiento filosófico se puede definir como una forma particular de razonar que integra la capacidad crítica, la disposición reflexiva y la aptitud para elaborar argumentos sólidos acerca de cuestiones esenciales en la vida del ser humano (Gamarra, 2022). El pensamiento filosófico es considerado una competencia desde el punto de vista curricular actual, y comprende los siguientes aspectos: análisis de conceptos, identificación de supuestos, formulación de preguntas pertinentes, argumentación lógica y evaluación ética de alternativas (Figueroa, 2020). Por lo tanto, su formación no tiene que restringirse a la memorización de doctrinas; en cambio, debe enfocarse en el desarrollo gradual de habilidades cognitivas y socioafectivas que posibiliten que los estudiantes "filosofen", es decir, formulen preguntas, argumenten y apliquen reflexiones a situaciones específicas.

Según la investigación educativa, el pensamiento filosófico como competencia se compone de varias dimensiones: (i) la competencia cognitiva, que incluye el análisis y la argumentación; (ii) la competencia comunicativa, que involucra escuchar, dialogar y exponer argumentos; (iii) la competencia valorativa, que consiste en hacer juicios críticos y evaluaciones éticas; y (iv) la metacognitiva, que implica reflexionar sobre los propios procesos de razonamiento y autorregular el pensamiento (Gamarra, 2022; García, 2022).

De acuerdo con lo que indica la evidencia empírica, para fortalecer el pensamiento filosófico se necesitan condiciones de aprendizaje que fomenten la discusión en grupo, la confrontación de dilemas reales y el desarrollo argumentativo sostenido. Los proyectos que han incorporado actividades de diálogo y tareas auténticas han evidenciado progresos en la capacidad crítica y en la predisposición para participar cívicamente (Torrez, 2025; García, 2022). Además,

la relación entre la ciudadanía y el pensamiento filosófico se evidencia en la habilidad que tienen los estudiantes de analizar problemas sociales, mantener posiciones justificadas y participar en procesos democráticos con criterio informado (UNESCO, 2021).

La cuestión metodológica principal es cómo crear entornos de aprendizaje que apoyen esas habilidades. La participación, la argumentación y la auto-reflexión pueden verse favorecidas por el uso de secuencias gamificadas (en particular cuando incorporan actividades de creación, reflexión guiada y debate), según las investigaciones realizadas en varios contextos latinoamericanos y colombianos (Domínguez, 2025; Avendaño, 2018; Quizhpi & Vergara, 2022), por lo que es fundamental que el diseño instruccional asegure que las tareas con gamificación requieran un razonamiento profundo, la formulación y defensa de argumentos, así como espacios para la metacognición del proceso de aprendizaje (Zambrano et al., 2020; Herrera, 2023), pues si no, existe el peligro de que la experiencia consista únicamente en una motivación superficial sin un impacto duradero en términos cognitivos. En resumen, si se entiende el pensamiento filosófico como una habilidad educativa, esto supone dirigir las prácticas pedagógicas hacia actividades auténticas y dialogadas, que se completen con recursos que promuevan la reflexión sostenida y la participación. La literatura revisada señala que, si el diseño de la instrucción y la mediación docente garantizan el rigor y la profundidad necesarios, una secuencia didáctica gamificada con cuidado, que esté mediada por un OVA y que se articule con actividades de metacognición y argumentación, puede fomentar las dimensiones esenciales del pensamiento filosófico en estudiantes de educación media.

Estrategias Didácticas en el Contexto Educativo

Se entiende por estrategia didáctica al grupo de acciones que el maestro organiza con el objetivo de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando lograr metas pedagógicas específicas. Según Orellana (2017), una estrategia didáctica "es la estructura de actividad en la

que se concretan los contenidos y objetivos" (p. 3); esto supone un diseño deliberado que otorga significado al proceso educativo. Según Rosales (2007), estas estrategias tienen que combinarse con secuencias didácticas que produzcan aprendizajes significativos como resultado final, pues son estructuras dinámicas que necesitan ser organizadas, planificadas y adaptadas de manera constante, según lo que el contexto requiere y ofrece. En años recientes, las discusiones pedagógicas se han enfocado en la importancia de incluir tácticas activas que promuevan la participación colaborativa, el aprendizaje autónomo y la motivación intrínseca, lo cual se debe a la identificación de que los enfoques convencionales basados en la lección magistral no son suficientes para enfrentar los retos de las generaciones más jóvenes.

Según investigaciones recientes, la aplicación de metodologías innovadoras como el aprendizaje colaborativo, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos favorecen no solo la comprensión conceptual, sino también el desarrollo de capacidades metacognitivas y socioemocionales (Domínguez, 2025; Herrera, 2023). Por lo tanto, el docente es visto como un intermediario que está constantemente diseñando, ajustando y evaluando las estrategias utilizadas para garantizar que se alineen con los rasgos de los estudiantes y con las metas educativas.

La Gamificación en la Educación

El concepto de gamificación alude a la utilización de elementos, dinámicas y mecanismos característicos de los juegos en contextos que no son lúdicos, con el objetivo de elevar la motivación, el involucramiento y el aprendizaje de quienes participan (García et al., 2020). La gamificación se ha establecido como un método que pretende convertir el salón de clases en un lugar dinámico donde los estudiantes desempeñen una función activa en su proceso de formación, en el ámbito educativo. Esta estrategia fomenta la responsabilidad y la autonomía del estudiante, además de propiciar el aprendizaje autorregulado y proactivo, como indican Zambrano et al. (2020).

La gamificación resulta atractiva porque incluye en el aprendizaje aspectos como el reconocimiento simbólico, la obtención de metas, la retroalimentación instantánea y el progreso perceptible, componentes que fomentan la motivación extrínseca y que si se implementan adecuadamente, impulsan la motivación intrínseca al crear experiencias de desafío y éxito relevantes (Hamari et al., 2014). Por lo tanto, la gamificación no significa "transformar la clase en un juego", sino utilizar los sistemas de puntuación, recompensas y metas que organizan la experiencia lúdica; su eficacia depende de cómo esté diseñado el programa pedagógico, de la mediación del docente y de la integración con metas educativas precisas.

Pensamiento Filosófico

Una de las habilidades más fundamentales del ser humano es el pensamiento filosófico, ya que supone la oportunidad de pensar críticamente acerca de la realidad, plantear interrogantes radicales y encontrar respuestas fundamentadas. Históricamente, se relaciona con Platón, Aristóteles y Sócrates, que establecieron los fundamentos del filosofar como una actividad crítica y reflexiva enfocada en entender la verdad y el significado de la existencia, pensamiento esencial en el campo de la educación para promover la capacidad de argumentar, analizar y cuestionar las creencias fundamentales de la vida social.

Según Gamarra (2022), "el pensamiento filosófico es esencial para una vida que busca las razones de existir en el mundo actual, pues está ligado a la esencia racional del ser humano" (p. 3). Esta definición pone de relieve lo fundamental que es educar a los estudiantes en habilidades de análisis, reflexión y criticidad, competencias que son esenciales para la participación ciudadana y se aplican a todos los campos del saber.

Distintos organismos internacionales, como la UNESCO (2021), han destacado hoy en día que la filosofía y el pensamiento filosófico fortalecen las habilidades ciudadanas, promueven el respeto hacia la diversidad y ayudan a crear sociedades más equitativas, lo cual implica, la

necesidad de fomentar espacios que propicien la argumentación, el diálogo y la reflexión moral, más allá de las prácticas de memorización centradas en repetir teorías y autores; por lo que el pensamiento filosófico debe ser considerado como saber abstracto, pero a la vez como una práctica educativa que ayuda a la formación integral del estudiante y a su habilidad para modificar la sociedad mediante la acción consciente y la reflexión crítica.

Educación Inclusiva e Intercultural

De acuerdo con González (2021), "la competencia intercultural se comprende como la capacidad para interactuar de forma adecuada y eficaz en contextos interculturales, fundamentándose en el conocimiento, actitudes y habilidades que cada persona posee" (p. 7). Esto significa no solamente conocer otras culturas, sino también tener la disposición a cooperar e interactuar en contextos donde se cruzan diferentes maneras de concebir y comprender el mundo.

Según Ortiz (2015), la educación intercultural persigue promover un diálogo abierto, recíproco, crítico y autocrítico entre culturas, lo que fomenta el respeto mutuo y la apreciación de las diferencias. El propósito de la educación inclusiva es asegurar que todos los estudiantes, sin importar sus circunstancias culturales, sociales o personales, cuenten con las mismas oportunidades para aprender en entornos justos y respetuosos.

No obstante, en la práctica subsisten enormes retos, como lo son los prejuicios permanentes, el estigma y la exclusión dentro de las aulas. La educación, como indican Pacco et al. (2024), no solamente proporciona saberes, sino que también representa "un medio capaz de promover cambios radicales en la estructura social y fomentar una conciencia crítica en las personas" (p. 17); esto implica que la escuela tiene que transformarse en un lugar que ayude a eliminar las desigualdades y a educar personas capaces de vivir en sociedades diversas.

Marco Legal

El proyecto "La gamificación como estrategia didáctica para enseñar el pensamiento filosófico a estudiantes de grado once" se apoya en un marco normativo y legal que incorpora ordenamientos sectoriales, leyes nacionales, provisiones constitucionales y herramientas internacionales. Este marco tiene como objetivo asegurar que la propuesta sea pertinente desde el punto de vista pedagógico, pero que también esté alineada con los principios de inclusión, calidad e innovación que guían a la educación en Colombia y en el mundo.

La Convención de la UNESCO para la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (2005) es un punto de referencia fundamental en el ámbito internacional, ya que reconoce la diversidad cultural como un componente clave en los procesos educativos. La importancia de asegurar que los sistemas educativos fomenten métodos inclusivos, que tengan la capacidad de valorar la diversidad de formas de pensar y expresarse, es destacada en este documento

La Declaración de Incheon (2015) – Educación 2030, por su parte, establece como objetivo universal asegurar una educación de calidad, justa e inclusiva, fomentando posibilidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida, documento que se enfoca en la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medio para innovar los procedimientos de enseñanza. La Constitución Política de Colombia (1991), específicamente el artículo 67, el cual establece la educación como un derecho esencial y un servicio público con una función social, que se dirige a facilitar el acceso a la ciencia, el saber, la técnica y otros valores culturales. El artículo 68, de forma complementaria, reconoce la libertad de enseñanza, lo cual permite que los profesores tengan la capacidad de innovar en los métodos pedagógicos y usar estrategias distintas, como la gamificación.

Por otro lado, la Ley General de Educación 115, promulgada en 1994, núcleo normativo que rige la educación en Colombia, en su artículo 23, reconoce que la filosofía es fundamental para el desarrollo de habilidades críticas y argumentativas, por lo que se vuelve obligatoria en la educación media. Esta normativa se relaciona de manera directa con la propuesta actual, que tiene como objetivo reanimar el aprendizaje filosófico a través del empleo de recursos ludificados y mediación tecnológica. Así mismo, el Decreto 1860 de 1994, que es reglamentario de la Ley 115, enfatiza la importancia de crear aprendizajes significativos por medio de proyectos pedagógicos que atiendan las necesidades de los estudiantes y guía la organización curricular.

La Ley 1620 de 2013, que establece el Sistema Nacional de Convivencia Escolar, por otra parte, enfatiza la importancia de educar a los estudiantes en derechos humanos, resolución pacífica de conflictos y valores ciudadanos. La gamificación, al promover la colaboración, el trabajo en equipo y la obediencia a las normas, favorece el desarrollo de estas habilidades de un modo vivencial, y esto se corrobora con El Desafío 6 del Plan Nacional Decenal de Educación (PNDE) 2016-2026, el cual establece que es necesario promover métodos pedagógicos innovadores y robustecer la utilización de las TIC para asegurar aprendizajes significativos y de alta calidad.

Por último, el MEN (2016), Documento 14: Orientaciones para la Enseñanza de la Filosofía en la Educación Media, destaca que esta materia tiene que fomentar el crecimiento de las habilidades críticas, argumentativas y reflexivas, para no caer en prácticas memorísticas. En consonancia con esto, la propuesta emplea la gamificación y las TIC, por lo que se ajusta a las disposiciones normativas actuales, brindando una opción factible para abordar los puntos débiles detectados en el aprendizaje de filosofía en la Institución Educativa San José, ubicada en Sahagún, Córdoba.

Diseño Metodológico

Enfoque y Diseño de Investigación

Este estudio se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, perspectiva que posibilitó abordar la complejidad del fenómeno educativo a través de las opiniones de los participantes y de la observación directa de la práctica, reconociendo que no es posible simplificar los aprendizajes y las actitudes hacia la filosofía y la gamificación a datos numéricos. Por otro lado, se eligió la Investigación Acción Participativa (IAP) como diseño metodológico, porque esta metodología combina el análisis sistemático con la práctica pedagógica y favorece el cambio de la realidad en el salón de clase.

Población y Muestra

La investigación se llevó a cabo con 25 estudiantes de undécimo grado de la Institución Educativa San José, ubicada en Sahagún, Córdoba, los cuales constituyen la muestra a la que este estudio tiene acceso. Se decidió trabajar con el grupo completo, dejando de lado los procesos de muestreo, ya que el objetivo de la investigación era entender las dinámicas que surgen en un aula real y no hacer inferencias estadísticas acerca de grupos más grandes.

Procedimiento

La investigación se desarrolló a través de un proceso dinámico que incluyó cuatro etapas interconectadas. En un primer instante se llevó a cabo el diagnóstico inicial, a través de la implementación de entrevistas semiestructuradas (ver Anexo 1) y la creación de una bitácora de observación (ver Anexo 2) que captó elementos emocionales, actitudinales y participativos de los estudiantes antes del procedimiento. Con los datos iniciales, se pudo determinar las expectativas

en relación al empleo de herramientas tecnológicas en el salón de clases, la motivación para aprender filosofía y las percepciones previas sobre la gamificación.

La segunda etapa, que consiste en el diseño de la secuencia didáctica, se llevó a cabo con base en este diagnóstico, se creó una propuesta de intervención enfocada en el liberalismo, basada en los resultados de las entrevistas y la primera bitácora. En este caso, se incluyó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como recurso principal, el cual se basó en los fundamentos de la gamificación, para atender las necesidades que se habían identificado en los estudiantes, sugiriendo actividades que fomentaran la motivación al incluir desafíos, dinámicas de colaboración y recompensas simbólicas.

Durante cinco sesiones continuas, se llevó a cabo la implementación de la secuencia en el aula del grado once, a partir de la segunda bitácora de observación, lo que posibilitó el registro del nivel de intervención de los estudiantes, la dinámica laboral y el uso que se les dio a los recursos. Asimismo, se recolectaron pruebas de las producciones de los estudiantes y de sus interacciones con el OVA, que luego fueron tenidas en cuenta en el análisis.

Por último, en la cuarta etapa, se realizó el análisis de la propuesta a través de la tercera bitácora de observación y la entrevista final, instrumentos que posibilitaron la evaluación de las variaciones en la actitud y percepción de los estudiantes ante la filosofía y la gamificación, además del conocimiento obtenido.

Estrategias de Análisis de la Información

Con el propósito de entender lo que los estudiantes expresaron y lo que se observó durante las sesiones, la información recopilada fue analizada mediante un proceso de categorización temática. En el caso de las entrevistas semiestructuradas, la inicial y la final (consultar Anexo 1 para el guión de entrevista), se llevó a cabo una transcripción literal de las respuestas en primer

lugar, para luego realizar una lectura comprensiva y la codificación de unidades significativas, codificación que posibilitó que se agruparan las respuestas en categorías surgentes, vinculadas con la motivación, la utilidad que se percibe de la gamificación, el entendimiento de ideas filosóficas y las posturas frente a la materia.

Respecto a las bitácoras de observación, el estudio se llevó a cabo con base en las categorías definidas anteriormente: comportamiento y emociones, comunicación e interacción social, utilización del recurso educativo, implementación del aprendizaje, expectativas y grado de participación. Las evidencias específicas se extrajeron de cada bitácora tras revisarla minuciosamente, las cuales se organizaron en matrices comparativas que hicieron posible el seguimiento del progreso de los estudiantes durante las tres etapas.

El OVA, junto con la secuencia didáctica, fue considerado un producto pedagógico de la investigación y su análisis se dirigió a establecer la coherencia entre lo que se diseñó, lo que se implementó y lo que se evaluó. Para esto, se analizaron las actividades sugeridas, la inclusión de componentes de gamificación y cómo los estudiantes interactuaron con el recurso; análisis que se combinó con los resultados de entrevistas y registros, lo que posibilitó una triangulación metodológica que fortaleció las conclusiones.

Consideraciones Éticas

La investigación se llevó a cabo de acuerdo con los principios básicos de la ética en la educación: el consentimiento informado, la confidencialidad y el respeto a la autonomía de los participantes. Antes de que comenzaran las actividades, se comunicaron a los estudiantes el propósito y la extensión del estudio, explicándoles que su participación era voluntaria y que la información recogida se usaría únicamente con fines académicos. Igualmente, se aseguró la confidencialidad en la exposición de los resultados, asignando códigos a las bitácoras y

entrevistas, además, la institución educativa concedió su aprobación para aplicar la propuesta en el ámbito de la práctica docente, lo que garantiza que el proceso se realizó conforme a las directrices institucionales.

Validez de los Instrumentos

Se realizó un proceso de validación por juicio de experto para asegurar la relevancia y la coherencia de los instrumentos creados, que incluyen entrevistas semiestructuradas, rúbricas de evaluación y bitácoras de observación (consulte el Anexo 3 para verificación). Un profesor investigador experimentado en la metodología de investigación educativa y en la aplicación pedagógica de las TIC revisó todos los instrumentos, dando recomendaciones para modificarlos con respecto a la claridad de las preguntas, la pertinencia de las categorías analíticas y el alineamiento entre los indicadores de los instrumentos y los objetivos del estudio. A pesar de que la validación se llevó a cabo con un solo experto, se justifica esta elección por la escasez de recursos y tiempo, además de la educación y experiencia del profesional consultado, que aseguran un grado adecuado de rigurosidad para una investigación de este tipo.

Resultados

Resultados de la Entrevista Inicial

Pregunta 1

En cuanto a la primera pregunta, que buscaba explorar cómo los estudiantes definían la gamificación, se observó que el grupo tenía ideas variadas y, en ocasiones, limitadas sobre esta noción. Un segmento de los estudiantes aseguró que la gamificación es un recurso valioso para enseñar, subrayando que "es útil para impartir una clase" y que "es relevante porque posibilita aplicar teorías".

Tabla 1

Definiciones de gamificación según los estudiantes (Pregunta 1)

Categoría	Respuestas	Nº de menciones
Definición instrumental/positiva	“Sirve para enseñar una clase”	7
No conoce el concepto	“Nunca había escuchado la palabra”	10
Asociación con lúdica/juego	“Es un espacio lúdico con dinámicas”	8

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

No obstante, otro segmento significativo admitió no haber escuchado jamás la palabra gamificación, lo que demuestra un desconocimiento inicial de la categoría metodológica en estudio. Por último, algunos estudiantes relacionaron la idea con el juego o la lúdica, indicando que se refiere a "un espacio lúdico relacionado con recreación y dinámica" o que "se comprende en relación a la lúdica en el campo de la educación". Estas impresiones indican que, antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes asociaban la gamificación con el juego o el entretenimiento en general, en tanto que solo unos pocos lograban vincularla con procesos educativos organizados.

Pregunta 2

Con respecto a la segunda pregunta, que se refería a experiencias pasadas con la gamificación en el contexto educativo, las respuestas mostraron un panorama diverso. Una sección de los estudiantes expresó haber estado en contacto con dinámicas lúdicas, sobre todo en materias como Educación Física, que "incluye juegos de ronda y ejercicios deportivos", o incluso en Física; sin embargo, en este último caso la conexión no era completamente evidente.

Tabla 2

Experiencias previas de gamificación en el ámbito educativo (Pregunta 2)

Categoría	Respuestas	Nº de menciones
Experiencias en Educación Física / juegos	“En juegos de ronda y deportes”	10
Sin experiencias / desconocimiento	“No había escuchado sobre gamificación”	8
Experiencias académicas puntuales	“En la elaboración de mapas conceptuales”	7

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Un grupo distinto admitió no haber tenido experiencias asociadas, indicando que "nunca habían oído hablar de gamificación", por lo cual tampoco podían reconocerla en su educación escolar. Algunos estudiantes, al final, sí vincularon la gamificación con situaciones específicas en el aula, sobre todo en la creación de mapas conceptuales y mentales. Esto indica que, en algunos casos, se identificó su capacidad para estructurar ideas de forma más dinámica. En términos

generales, las percepciones indican que antes de la intervención, la mayor parte de los estudiantes asociaban la gamificación con actividades recreativas o deportivas, y solo unos pocos podían distinguir experiencias relevantes en tareas académicas formales.

Pregunta 3

En relación a la tercera pregunta, que tenía como objetivo determinar qué tipos de juegos los estudiantes consideraban útiles para el aprendizaje de filosofía, se observó una tendencia hacia las actividades que unen lo lúdico con el progreso del pensamiento crítico. Una parte significativa del grupo comentó que los debates son una táctica útil, ya que posibilitan la confrontación de ideas y la adopción de distintos puntos de vista. Se resaltó, además, el empleo de juegos de roles, en los que los estudiantes pueden encarnar a figuras importantes de la filosofía y dramatizar sus pensamientos.

Tabla 3

Juegos considerados útiles para el aprendizaje de filosofía (Pregunta 3)

Categorías	**Respuestas**	**Nº de menciones**
Juegos de rol / dramatización	"Juego de roles, debates desde personajes importantes"	8
Juegos de palabra y razonamiento	"Sopa de letras, crucigramas, rompecabezas"	9
Debates como dinámica lúdica	"Debates"	8

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Por otra parte, se citan frecuentemente los juegos de palabras y razonamiento, como las sopas de letras, los crucigramas y los rompecabezas. Se consideran herramientas útiles para fortalecer conceptos de una forma divertida. En general, las respuestas indican que los estudiantes vinculan la gamificación con actividades de tipo reflexivo y discursivo, así como con dinámicas más mecánicas y lúdicas que favorecen la memorización de palabras.

Pregunta 4

Los estudiantes coincidieron generalmente en que el juego, de hecho, hace más fácil su proceso de aprendizaje en filosofía, según las respuestas a la pregunta número cuatro. Algunos indicaron que el aprendizaje a través del juego es más relevante y duradero, ya que "cuando se aprende jugando, eso queda para toda la vida". Algunos señalaron que este método no solo tiene un impacto en el ámbito cognitivo, sino también en el social, porque "posibilita la práctica de determinadas conductas y la adquisición de más competencias sociales".

Tabla 4

Percepciones sobre la relación entre juego y aprendizaje filosófico (Pregunta 4)

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Memorización y aprendizaje duradero	“Se le queda para la vida”	5
Habilidades sociales	“Permite ensayar conductas y adquirir habilidades sociales”	4
Aprendizaje divertido y reflexivo	“Aprende divertidamente, interactuar y reflexionar”	6
Pensamiento diferente / crítico	“Permite pensar diferente”	5

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Atractivo y comprensión amena	“Entender de manera más amena”	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Los estudiantes, de forma repetida, asociaron la gamificación a un aprendizaje que es más divertido y atractivo, que promueve el diálogo, la reflexión y la comprensión de una manera entretenida. Además, se consideró la posibilidad de pensar de manera diferente, reconociendo que "el juego permite aprender y pensar de otra manera". En general, los hallazgos indican que los estudiantes consideran la gamificación como una táctica que no solo hace el aprendizaje de la filosofía más placentero, sino que también favorece el desarrollo de competencias sociales y críticas.

Pregunta 5

Los estudiantes indicaron en la pregunta cinco, que preguntaba sobre juegos o dinámicas recordadas en conexión con el aprendizaje de la filosofía, actividades principalmente asociadas a la discusión y a la representación. Algunos resaltaron la práctica de juegos de roles en los que adoptaban personajes históricos de la filosofía, lo cual les facilitaba dramatizar y entender sus ideas con mayor proximidad. Otros mencionaron los foros de debate, que se perciben como lugares para confrontar posturas y desarrollar un pensamiento crítico.

Tabla 5

Juegos o dinámicas recordadas en conexión con la filosofía (Pregunta 5)

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Juego de roles con filósofos	“Juego desde el rol filosófico”	6

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Debates y foros	“Foros de debate”	6
Uso de aplicaciones / TIC	“Docente usaba aplicaciones”	4
Dinámicas de grupo	“Juegos para armar grupos”	5
Experiencias previas externas	“En otra institución con juegos educativos”	4

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

También se hicieron referencia a experiencias relacionadas con el empleo de herramientas digitales en instituciones previas, en las que los profesores usaban aplicaciones educativas para tratar temas filosóficos. En última instancia, algunos recordaron actividades de integración, como juegos para formar grupos y colaborar. Estas respuestas demuestran que, a pesar de que no todos conocían la gamificación de manera explícita, los estudiantes se habían enfrentado a varias tácticas lúdicas que activaban su proceso de aprendizaje filosófico.

Pregunta 6

En la pregunta número seis, que se centró en los juegos más estimulantes para aprender filosofía, se observó una preferencia evidente por las actividades dramáticas y discursivas. Un grupo de estudiantes coincidió en que el juego de roles es muy motivador, pues les posibilita "entrar en el personaje" y razonar desde la óptica de diferentes filósofos, lo cual produce un aprendizaje más vivencial. Los debates fueron también reconocidos como actividades esenciales para la confrontación de puntos de vista y el intercambio de ideas, lo que reafirma su importancia como recurso gamificado.

Tabla 6

Juegos más motivadores para aprender filosofía (Pregunta 6)

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Juego de roles	"Nos metemos en el personaje y actuamos"	7
Debates / foros	"El debate es fundamental para intercambiar ideas"	8
Aplicaciones digitales / TIC	"Aplicaciones digitales para aprender filosofía"	3
Juegos de palabras	"Sopas de letras y crucigramas"	5
Sin experiencia	"No ha aprendido por medio de juegos"	2

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Además, algunos estudiantes señalaron que la implementación de juegos de palabras como crucigramas y sopas de letras y el empleo de aplicaciones digitales, a pesar de ser más mecánicos, contribuyeron a mantener el interés y a la memorización de conceptos. Sin embargo, se observó también que al menos un estudiante declaró no haber aprendido a través de juegos, lo que indica que la motivación que producen estas actividades no es universal. En suma, los hallazgos sugieren que las dinámicas más motivadoras fueron las que integraron el pensamiento crítico con la interacción social, siendo los debates y los juegos de rol las estrategias más prometedoras.

Pregunta 7

Los estudiantes estuvieron de acuerdo en que los juegos ayudan a entender conceptos y temas filosóficos en la séptima pregunta. Un segmento significativo destacó que la gamificación hace el aprendizaje más atractivo y comprensible, ya que contrarresta la idea de que la filosofía es

una materia "tediosa debido a las teorías y lecturas" y posibilita un aprendizaje más dinámico e interactivo. Otros indicaron que los juegos contribuyen a desarrollar un pensamiento más crítico y reflexivo al promover una comprensión integral y significativa de los contenidos.

Tabla 7

Percepción de los juegos para comprender la filosofía (Pregunta 7)

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Más atractivo y comprensible	"Ayuda a aprender mejor porque la filosofía parece aburrida por las lecturas y teorías"	10
Pensamiento crítico / reflexivo	"Permite la práctica de un pensamiento más crítico y holístico"	8
Comprensión motriz	"Genera una mejor comprensión motriz"	7

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Algunos, en particular, aludieron a la "comprensión motriz", vinculando la experiencia lúdica con la habilidad de comprender conceptos por medio de la acción y el ejercicio. Los hallazgos, en su conjunto, sugieren un acuerdo acerca de la importancia de los juegos para entender la filosofía, aunque con matices que abarcan desde el dinamismo y la motivación hasta el fomento de competencias críticas y motrices.

Pregunta 8

En la octava pregunta, los estudiantes señalaron una diversidad de juegos que creen que favorecen el aprendizaje de la filosofía. Una parte del grupo resaltó las obras teatrales y los juegos de roles, indicando que representan un método efectivo para entender temas al dramatizar

situaciones filosóficas y asumir personajes. Se valoraron como instrumentos para fortalecer la memorización de conceptos otros tipos de respuestas, dirigidas a juegos de palabras como los crucigramas, las sopas de letras y las actividades para completar palabras.

Tabla 8

Juegos propuestos para favorecer el aprendizaje filosófico (Pregunta 8)

Categorías	Respuestas	Nº de menciones
Juego de roles / dramatización	"Juego de rol", "Obras teatrales"	8
Juegos de palabras	"Crucigrama", "Sopa de letras", "Completa la palabra"	9
Juegos de mesa / escape	"Juegos de mesa, cartas y escape filosófico"	8

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

En última instancia, algunos estudiantes destacaron propuestas novedosas como el "escape filosófico", las cartas y los juegos de mesa, ya que los consideran efectivos para fomentar la argumentación y el debate sobre conceptos filosóficos. En general, estas respuestas muestran que los estudiantes vinculan la contribución de los juegos a dinámicas de dramatización y debate, así como a tácticas para reforzar contenidos, lo que evidencia una disposición hacia diversas modalidades de gamificación en el salón de filosofía.

Pregunta 9

En la novena pregunta, los estudiantes sugirieron una diversidad de juegos que, según ellos, pueden favorecer el aprendizaje de la filosofía. Los debates y foros de discusión, así como los juegos de rol o roleplay, fueron algunas de las respuestas más frecuentes. Se reconocen estas estrategias como útiles para el intercambio de ideas y la reflexión crítica. Otra propuesta

sobresaliente fue la de escape filosófico, la cual se mencionó en repetidas ocasiones como una dinámica nueva que combina el desafío y la argumentación. Además, los juegos de mesa con temáticas específicas y las actividades que requieren razonamiento, como crucigramas, rompecabezas y el juego "¿Quién quiere ser millonario?", se mencionaron a menudo, ya que se consideran útiles para reforzar lo aprendido.

Tabla 9

Juegos y dinámicas sugeridas para la enseñanza de la filosofía (Pregunta 9)

Categorías	**Respuestas**	**Nº de menciones**
Juego de roles / roleplay	"Juego de rol, roleplay"	6
Debates / foros	"Foros de discusión, debates filosóficos"	5
Escape filosófico	"Escape filosófico"	5
Juegos de mesa	"Juegos de mesa temáticos"	4
Juegos de palabras	"Crucigrama, rompecabezas, ¿Quién quiere ser millonario?"	3
Aplicaciones digitales	"Uso de aplicaciones digitales, herramientas ofimáticas"	2

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Se mencionaron, aunque en menor medida, juegos tradicionales como "el escondido", pero también se destacó el papel que desempeñan las herramientas tecnológicas y las aplicaciones digitales para crear experiencias gamificadas. En general, las respuestas muestran una actitud favorable hacia la inclusión de distintos tipos de juegos, ya sean modernos o tradicionales, en el

aprendizaje filosófico, siempre y cuando estos fomenten la comprensión y el interés por los contenidos.

Pregunta 10

La totalidad de los estudiantes expresó en la décima y última pregunta del primer interrogatorio que el empleo de instrumentos tecnológicos es apropiado y beneficioso para aprender filosofía.

Tabla 10

Uso de tecnologías como apoyo en el aprendizaje filosófico (Pregunta 10)

Categorías	**Respuestas**	**Nº de menciones**
Aprendizaje más creativo y divertido	"Moderna, creativa y divertida"; "creativo y lúdico"	10
Comprensión más rápida y efectiva	"Permite comprensión de manera más rápida"	7
Innovación y actualización	"Moderna y actualizada"; "pensadores por gusto"	8

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista inicial.

Se resaltó la opción de hacer el proceso más atractivo, creativo y lúdico entre los argumentos presentados, distanciándose de la noción tradicional de la materia como un ámbito exclusivamente teórico o rígido. Además, muchos participantes de la investigación señalaron que el uso de tecnologías permite una comprensión más rápida, moderna y actualizada de los temas, lo que contribuye a aumentar la motivación y el interés en el área. Así, la tecnología no se percibió únicamente como un recurso adicional, sino como un instrumento para convertir el aprendizaje de

filosofía en una experiencia más activa, relevante y próxima a los métodos educativos de los estudiantes.

Bitácora de observación Inicial (Antes de la Intervención)

La primera bitácora de observación se utilizó antes de la puesta en marcha de la propuesta pedagógica, con el objetivo de identificar el estado del aula, las actitudes y emociones de los estudiantes y sus expectativas respecto al aprendizaje filosófico.

Se notó que, emocionalmente, los estudiantes exhibían una actitud de apatía inicial hacia la materia. La filosofía se veía como un campo abstracto y denso que se enfocaba en leer y memorizar teorías, lo cual provocaba desinterés y escasa motivación. Aunque algunos estudiantes intervinieron de manera individual, en términos generales predominó un ambiente pasivo dentro del grupo.

En cuanto a la interacción social, se observó que las dinámicas de comunicación eran limitadas: la mayor parte de los estudiantes tenían una actitud receptiva, con escasa voluntad para participar en debates o manifestar sus puntos de vista. Se consideraba que el aprendizaje era, por lo general, un proceso individual, con poca colaboración entre compañeros.

Se observó que los estudiantes estaban acostumbrados al uso de recursos de aprendizaje convencionales, por ejemplo, exposiciones magistrales y lecturas guiadas. La falta de recursos digitales o actividades lúdicas hacía que se percibiera más la monotonía en las clases de filosofía.

Finalmente, en lo que respecta al nivel de participación, se observó una escasa disposición para comprometerse con el ámbito académico. A pesar de que algunos estudiantes tenían expectativas optimistas acerca de la oportunidad de implementar métodos distintos, no se sabía con claridad qué implicaba la gamificación aplicada a la educación.

En resumen, la Bitácora 1 ratifica lo encontrado en la primera entrevista: los estudiantes admiten que la filosofía es importante, pero sienten que está alejada de su vida cotidiana y no resulta atractiva. Estos datos confirmaron la urgencia de crear una secuencia didáctica que incluyera elementos de gamificación y medios digitales, para estimular a los estudiantes y propiciar un aprendizaje más activo y relevante.

Diseño de la Secuencia Didáctica

De acuerdo con los resultados del diagnóstico inicial (entrevista semiestructurada y primera bitácora), se observó que los estudiantes tienen carencias conceptuales en cuanto al liberalismo, además de tener una visión reducida de la gamificación como método pedagógico. La mayoría de las respuestas relacionaron el juego con dinámicas de recreación, y solo unas pocas lo vincularon con procesos de reflexión filosófica. Esto llevó a la identificación de la necesidad de crear una propuesta que combinara el pensamiento crítico con el elemento lúdico, con el objetivo de estimular a los estudiantes y promover un entendimiento más profundo de las teorías liberales.

Con base en ello, se procedió con el diseño de una secuencia didáctica gamificada, mediada por un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) desarrollado en la plataforma Wix. La secuencia consta de cinco sesiones, en las que se abordan los siguientes contenidos:

1. Introducción al liberalismo y sus fundamentos.
2. Principales pensadores liberales y sus aportes.
3. El liberalismo en el contexto histórico y político.
4. Aplicaciones del liberalismo en debates filosóficos contemporáneos.
5. Reflexión crítica: vigencia del liberalismo en la sociedad actual.

Para cada sesión, se estableció una metodología gamificada que consta de tres etapas:

Apertura: tareas que estimulan la motivación, desafíos iniciales y activación de conocimientos previos.

Desarrollo: Interacción con el OVA, análisis de lecturas, discusiones y tareas en grupo que incorporan elementos de gamificación (XP, medallas, premios).

Cierre: intercambio de aprendizajes, reflexión crítica y retroalimentación de los éxitos logrados en el nivel.

Así, la secuencia no solo incorpora recursos digitales e innovadores, sino que también atiende las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial. Esto la convierte en una estrategia para impulsar la enseñanza de filosofía y robustecer el interés de los estudiantes por aprender sobre el liberalismo.

Tabla 11

Propuesta: Explorando el liberalismo a través de la gamificación

Secuencia didáctica gamificada	
Docente: Andrés Montiel **Grado:** Undécimo	
Intensidad horaria: 5 Sesiones, semanal. **Duración:** 2 horas por sesión	
Presentación de la propuesta	La propuesta busca fortalecer la comprensión del liberalismo como corriente filosófica a través de estrategias gamificadas que promuevan la motivación, la reflexión crítica y el aprendizaje colaborativo. A partir del uso del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) y dinámicas lúdicas como roles, retos, insignias y escape room filosófico, los estudiantes vivencian los conceptos centrales del liberalismo, analizan sus aportes y limitaciones, y construyen aprendizajes significativos de manera activa y participativa.
Contenidos temáticos	• Concepto y contexto histórico del liberalismo. • Principales pensadores liberales (Locke, Montesquieu, Rousseau, Smith). • Principios fundamentales del liberalismo (libertad, igualdad, propiedad, democracia). • Liberalismo y educación ciudadana.

	• Crítica y vigencia del liberalismo en la actualidad.
Recurso Educativo Digital	https://montielandres507.wixsite.com/explorando-el-libera

N° sesión	Duración	Metodología
1 Introducción al liberalismo	2 horas	**Apertura:** La clase inicia con un saludo por parte del docente, quien presenta la misión de esta aventura filosófica: Cada estudiante será un *Pensador en Formación*. A medida que avancen por los retos de cada sesión, ganarán medallas digitales que reconocerán sus logros como expertos en filosofía política. Al finalizar la secuencia, quienes reúnan las 5 medallas recibirán el título honorífico de *"Filósofo Crítico del Liberalismo"*. El docente introduce el reto del día: "Hoy iniciaremos un viaje al pasado. ¿Cómo surgió la idea de libertad y derechos que tanto defendemos hoy? ¿De dónde proviene el pensamiento liberal?" Para iniciar, se organiza a los estudiantes en grupos pequeños. Cada equipo recibe tarjetas con palabras como *libertad, igualdad, propiedad, democracia*. Los grupos deben relacionar cada concepto con una situación cotidiana (ejemplo: decidir libremente una carrera, compartir un recurso, elegir representantes). El docente circula entre los equipos con preguntas orientadoras como: • ¿Qué significa para ti la palabra libertad en tu vida diaria?

- ¿Crees que todos tenemos las mismas oportunidades?
- ¿Por qué es importante respetar la propiedad de los demás?

Desarrollo:

Luego de la discusión inicial, el docente invita a los estudiantes a ingresar al OVA sobre liberalismo y observar el primer recurso: "¿Qué es el liberalismo?".

Este material explica el origen histórico de la corriente y los contextos en los que surgió.

Posteriormente, los estudiantes participan en el reto "Tarjetas de la historia": cada grupo recibe fragmentos con ideas de pensadores o hechos históricos y deben clasificarlos como antecedentes o características del liberalismo. Al completarlo, ganan puntos de experiencia (XP).

Durante la actividad, el docente acompaña y retroalimenta, formulando preguntas como:

- ¿Qué acontecimientos históricos impulsaron el nacimiento del liberalismo?
- ¿Cómo se relacionan estos principios con tu vida actual?
- ¿Qué diferencias encuentras entre el liberalismo y otras formas de pensamiento político?

Cierre:

Para concluir, el docente propone un quiz interactivo en Kahoot llamado *"Explorando el pensamiento liberal"*. Los estudiantes responden en tiempo real y refuerzan lo aprendido.

	Al finalizar el quiz, se abre un diálogo colectivo con preguntas como: • ¿Qué fue lo más sorprendente que descubriste hoy sobre el liberalismo? • ¿Qué similitudes encuentras entre las ideas del pasado y las de nuestra sociedad actual? • ¿Por qué crees que el liberalismo sigue siendo un tema de estudio en la filosofía? Finalmente, se otorga la primera medalla digital: 🎖 *"Explorador del Pensamiento Liberal"*. Los estudiantes deben subir como evidencia una foto o nota de la tarjeta que trabajaron en la actividad inicial.

N° sesión	Duración	Metodología
2 Pensadores del liberalismo	2 horas	El docente da la bienvenida a los estudiantes, recordándoles que siguen avanzando en el reto *"Reto Liberal: filosofía en juego"*. En este nuevo nivel, deberán descubrir a los grandes pensadores del liberalismo, y al superar las actividades podrán ganar una nueva medalla. El docente plantea el reto del día: "Hoy conoceremos a quienes dieron vida al liberalismo. ¿Qué pensarían filósofos como Locke, Rousseau, Montesquieu o Adam Smith si estuvieran hoy en nuestra sociedad?"

Para iniciar, se propone el juego *"¿Quién soy?"*: cada estudiante recibe en su espalda una tarjeta con el nombre de uno de estos pensadores. Sin mirar la tarjeta, deben hacer preguntas a sus compañeros hasta adivinar su personaje.

El docente circula y guía el juego con preguntas como:

- ¿Este pensador habló sobre la división de poderes?
- ¿Creía en la libertad como derecho natural?
- ¿Tenía ideas sobre economía y el mercado?

Con esta dinámica, los estudiantes empiezan a reconocer las ideas principales de cada autor de forma lúdica.

Desarrollo:

Después de la actividad inicial, el docente orienta a los estudiantes a ingresar al OVA en el módulo de Pensadores del Liberalismo. Allí observan y leen sobre Locke, Rousseau, Montesquieu y Smith, destacando los aportes de cada uno.

En equipos, los estudiantes reciben un dilema actual (ejemplo: libertad de expresión en redes sociales, impuestos, propiedad privada, democracia en la escuela). Cada grupo debe preparar una breve dramatización en la que representen cómo respondería uno de los filósofos a ese dilema.

El docente acompaña, resolviendo dudas y profundizando con preguntas:

- ¿Qué diría Locke sobre la propiedad privada en este caso?
- ¿Cómo respondería Rousseau frente a la igualdad de los ciudadanos?
- ¿Qué diría Montesquieu sobre la división de poderes en nuestra sociedad?
- ¿Cómo aplicaría Smith sus ideas sobre el mercado a esta situación?

Cierre:

Los equipos presentan sus dramatizaciones frente al grupo, y al finalizar se realiza un quiz interactivo en Quizizz, con preguntas rápidas sobre cada pensador.

Para cerrar, el docente promueve una reflexión grupal:

- ¿Qué pensador te sorprendió más y por qué?
- ¿Qué ideas de estos filósofos siguen siendo vigentes en la actualidad?
- ¿Cuál de ellos consideras más cercano a tu forma de pensar?

Finalmente, se entrega la medalla digital de la sesión:

- *"Maestro del Liberalismo"*.

Los estudiantes suben como evidencia una foto o resumen de la dramatización que realizaron en sus equipos.

N° sesión	Duración	Metodología
3 Principios fundamentales del liberalismo	2 horas	**Apertura:** El docente inicia la clase con un saludo cordial, recordándoles que en este nuevo nivel de *Reto Liberal: filosofía en juego*, continúa el desafío para convertirse en *Pensadores Críticos* y que al superar las actividades ganarán una nueva medalla. Luego plantea la siguiente situación: "Imaginemos que estamos construyendo una sociedad desde cero. Queremos que sea justa, libre y próspera. ¿Qué principios deberíamos incluir como base de esa sociedad?" El docente entrega a cada grupo cuatro tarjetas con los conceptos: libertad, igualdad, propiedad y democracia. A partir de allí, se generan las preguntas orientadoras: • ¿Qué significa para ustedes cada uno de estos principios? • ¿Cómo cambiaría la sociedad si uno de ellos no existiera? • ¿Cuál creen que es el más importante y por qué? Con estas preguntas, los estudiantes comienzan a reconocer la relevancia de los principios fundamentales del liberalismo.

Desarrollo:

Los estudiantes ingresan al OVA en el módulo sobre los principios liberales. Allí observan y leen sobre la definición y aplicación de cada uno.

Después de revisar el material, cada grupo recibe el reto de diseñar un *minijuego educativo* (sopa de letras, trivia, quiz digital o crucigrama) sobre uno de los principios asignados. Por ejemplo:

- Grupo 1: libertad.
- Grupo 2: igualdad.
- Grupo 3: propiedad.
- Grupo 4: democracia.

Cada grupo debe asegurarse de que su minijuego tenga al menos 5 preguntas o retos y que las respuestas estén relacionadas con ejemplos de la vida cotidiana.

Una vez terminados, los grupos intercambian juegos y compiten para resolverlos. Cada acierto suma puntos de experiencia (XP).

Durante la actividad, el docente guía con preguntas como:

- ¿Qué ocurre en la vida diaria cuando no se respeta la igualdad?
- ¿Cómo se relaciona la libertad con la democracia?

- ¿Qué ejemplos actuales encuentran de propiedad privada y su importancia?

Cierre:

Los estudiantes socializan brevemente lo que aprendieron de los juegos y cómo se aplican los principios liberales en la vida ciudadana.

El docente facilita una reflexión grupal con preguntas como:

- ¿Qué principio les parece más fácil de aplicar hoy en nuestra sociedad?
- ¿Cuál resulta más difícil de cumplir en la práctica?
- ¿Cómo podemos, como ciudadanos, defender estos principios?

Finalmente, se entrega la medalla digital de la sesión:

- *"Defensor de los Derechos"*.

Evidencia: captura del minijuego creado por cada grupo y foto del equipo jugando con el recurso.

N° sesión	Duración	Metodología
4 Construyendo juegos sobre el liberalismo	2 horas	**Apertura:** El docente inicia la clase con un saludo de bienvenida, recordándoles que este es el cuarto nivel del *Reto Liberal: filosofía en juego*. El desafío continúa, y al superar las actividades los estudiantes podrán ganar una nueva medalla. Luego plantea el reto del día: "Hoy nos convertiremos en inventores de juegos… pero no cualquier juego. Nuestro reto será diseñar un juego que enseñe y divierta al mismo tiempo, explicando las ideas del liberalismo. ¿Están listos para dejar volar su creatividad?" Se inicia con un repaso a través de una actividad lúdica en línea (Kahoot o Wordwall): Trivia liberal: ¿qué sabes del liberalismo?, donde los estudiantes responden preguntas rápidas sobre los principios vistos en sesiones anteriores. Posteriormente, se les invita a reflexionar con preguntas iniciales: • ¿Cómo se vería un juego de mesa que enseñe sobre libertad, igualdad o democracia? • ¿Qué reglas tendría? • ¿Cómo podrían hacerlo divertido y educativo al mismo tiempo?

Desarrollo:

El docente orienta a los estudiantes a ingresar al OVA, en el módulo de pensadores liberales (Locke, Montesquieu, Rousseau, entre otros), para inspirarse en frases y aportes clave que podrían incluir en sus juegos.

Después del repaso, los estudiantes se organizan en grupos pequeños. Cada grupo recibe una hoja de orientaciones básicas:

- El juego debe incluir al menos 3 desafíos o actividades relacionadas con el liberalismo (ejemplo: preguntas de trivia, retos de rol, frases incompletas de pensadores, debates rápidos).
- Puede ser tipo tablero, cartas, dados, ruleta, o digital (con Wordwall, Kahoot, Genially, etc.).
- Debe construirse con materiales disponibles (cartulina, marcadores, fichas recicladas, tapas, sobres, cajas, etc.) o con herramientas TIC accesibles.

Durante el proceso, el docente circula entre los equipos, orientando con preguntas que estimulen la creatividad:

- ¿Qué concepto del liberalismo quieres incluir en tu juego?
- ¿Cómo gana un jugador en tu propuesta?

- ¿Cómo verificas que quien gana también haya aprendido?

Cierre:

Cada grupo prueba el juego diseñado por otro equipo y completa una pequeña rúbrica de evaluación cruzada, valorando aspectos como: claridad de las reglas, relación con el liberalismo, creatividad y nivel de diversión.

En plenaria, los equipos socializan sus experiencias con preguntas como:

- ¿Qué aprendieron diseñando este juego?
- ¿Qué fue lo más retador del proceso?
- ¿Qué cambiarían o mejorarían si lo jugaran con otros grados?

Finalmente, se entrega la medalla digital de la sesión:

- *"Creador de Ideas Liberales"*.

Evidencia: foto del prototipo del juego y registro de la rúbrica de evaluación cruzada.

N° sesión	Duración	Metodología
5	2 horas	**Apertura:** El docente inicia la clase con un saludo y motiva a los estudiantes recordándoles que llegaron al último nivel

El gran reto liberal	del *Reto Liberal: filosofía en juego*. Hoy, quienes superen el desafío recibirán la última medalla y el reconocimiento como "Maestros Liberales". Se plantea la siguiente situación: "Hoy pondremos a prueba todo lo aprendido sobre el liberalismo. Imaginemos que ustedes son asesores de un nuevo Estado que está naciendo. Deben proponer ideas y soluciones inspiradas en los pensadores liberales que conocimos. ¿Qué tipo de gobierno proponen? ¿Qué derechos garantizarían? ¿Cómo asegurarían la igualdad y la libertad?" Los estudiantes se organizan en grupos pequeños y reciben un documento con problemas sociales simulados (ejemplo: desigualdad en la educación, abuso de poder, limitación de libertades, discriminación). Cada grupo debe analizar el caso y plantear una solución desde las ideas de Locke, Montesquieu, Rousseau y otros pensadores liberales. **Desarrollo:** Después de resolver los casos, cada estudiante debe realizar una reflexión personal conectando lo aprendido con su propia vida y entorno. Para ello responden preguntas como: • ¿Qué idea del liberalismo consideras más importante para tu vida diaria? • ¿Has visto en la actualidad alguna situación que refleje la importancia de la libertad, igualdad o democracia?

- ¿Cómo aplicarías los principios del liberalismo en tu comunidad o colegio?

Luego, los grupos socializan sus conclusiones en un foro dialógico, defendiendo sus propuestas como si fueran "constituyentes" de un nuevo Estado, mientras el docente modera y retroalimenta.

Cierre:

El docente invita a los estudiantes a hacer un balance de su recorrido por la secuencia:

- ¿Qué aprendiste durante estas sesiones sobre el liberalismo?
- ¿Qué actividad te gustó más y por qué?
- ¿Qué tema te gustaría reforzar?

Cada estudiante accede a un formulario de autoevaluación donde valoran sus aprendizajes, participación y logros.

Finalmente, se contabilizan las medallas acumuladas en las cinco sesiones, y se entrega la última medalla:

🎖 *"Maestro Liberal"*.

Con esta última medalla, los estudiantes reciben un certificado simbólico que los reconoce como defensores y conocedores de las ideas del liberalismo, cerrando así la aventura gamificada.

Evidencia: documento con soluciones a los casos, reflexiones individuales y resultados del formulario de autoevaluación.

Implementación de la Secuencia Didáctica

Sesión 1. Los Orígenes del Liberalismo

En esta primera sesión, los estudiantes comenzaron su aventura filosófica adoptando el papel de "exploradores del pensamiento", cuyo desafío era averiguar los principios básicos del liberalismo. Para lograrlo, el docente propuso una dinámica inicial de activación; en ella, cada grupo recibió varias tarjetas con palabras clave (derechos, igualdad, democracia, libertad y contrato social) que tenían que vincular con ejemplos de su vida diaria. Esta actividad despertó la curiosidad y propició que los estudiantes dieran a conocer sus ideas previas acerca del asunto, vinculando la filosofía con experiencias próximas.

Figura 1

Sesión 1 – Introducción al pensamiento filosófico mediante gamificación

Nota. Elaboración propia (2025).

Después, los invitaron a acceder al Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), donde exploraron una herramienta digital introductoria acerca del liberalismo y sus fundamentos más relevantes, a partir de videos, lecturas al alcance de todos y preguntas orientadoras, lo cual hizo más fácil entender conceptos fundamentales, en este espacio los estudiantes se mostraron

motivados, charlando en grupos pequeños acerca de la importancia de la igualdad y la libertad en la vida social e interactuando con el material.

Además, se propuso un desafío en grupo, el cual consistió en elaborar un mapa conceptual, ya sea en papel o en formato digital, que incluya las ideas principales detectadas durante la sesión, cada grupo tenía que estructurar las ideas y describir cómo se conectaban, fomentando de esta manera la colaboración en equipo y el desarrollo de competencias argumentativas.

Los estudiantes, como actividad final, presentaron sus mapas conceptuales en una reunión plenaria, enfatizando los vínculos más importantes entre los términos, mientras el docente dirigió la reflexión final planteando interrogantes acerca de la pertinencia de estos principios en la actualidad, para finalmente, galardonar a los estudiantes con la Medalla “Explorador del Pensamiento Liberal” en reconocimiento a su trabajo en el primer nivel de la secuencia.

Sesión 2. Los Pensadores Liberales y sus Aportes

En la segunda sesión, los estudiantes aceptaron el desafío de transformarse en "investigadores filosóficos" y explorar las teorías de los más importantes filósofos del liberalismo. Para comenzar, se llevó a cabo una actividad grupal en la que cada grupo obtuvo tarjetas con frases incompletas de pensadores como Rousseau, Montesquieu y Locke. La meta era hallar la pareja adecuada y reconstruir el concepto principal del filósofo asignado, actividad que despertó la curiosidad y estimuló el intercambio de ideas entre compañeros, que tenían que explicar el motivo por el cual las frases estaban conectadas.

Figura 2

Sesión 2 – Dinámica gamificada sobre filosofía antigua y sus pensadores

Nota. Elaboración propia (2025).

Los estudiantes accedieron al OVA tras la dinámica, donde pudieron observar un video explicativo que detallaba las contribuciones más significativas de cada autor al liberalismo. Más tarde, llevaron a cabo ejercicios de asociación interactivos en los que tenían que relacionar a cada filósofo con ideas fundamentales como el contrato social, la separación de poderes y los derechos naturales. Con el fin de afianzar lo aprendido, se sugirió la creación de un "Dominó Liberal", un juego hecho con cartulina o papel reciclado, en el que cada pieza tiene el nombre de un filósofo y debe emparejarse solamente con la idea que lo represente, construcción que facilitó el reconocimiento de las contribuciones individuales y promovió la creatividad de los estudiantes.

Como conclusión de la sesión, los estudiantes jugaron entre ellos con los dominós que habían creado, describiendo en voz alta las conexiones que establecían entre concepto y filósofo. Por último, se utilizó un breve cuestionario interactivo a través del OVA para verificar la comprensión de los contenidos. Los estudiantes, tras conseguir el reto, obtuvieron la Medalla *"Maestro del Liberalismo"* como premio por su empeño en esta segunda fase de la secuencia.

Sesión 3. El Liberalismo en Contexto Histórico y Político

En la tercera sesión, los estudiantes asumieron el desafío de transformarse en "analistas históricos", vinculando las ideas liberales con circunstancias específicas del ámbito social y político. Para comenzar, se propuso un escenario ficticio: suponer que forman parte de una sociedad en la que no hay derechos asegurados, el docente expuso tres situaciones: una comunidad en la que solo algunos tienen acceso a la educación, un gobierno que ejerce todo el poder y un pueblo donde no hay libertad de expresión.

Los estudiantes, usando preguntas de orientación, reflexionaron a partir de estos escenarios:

- ¿Qué derechos se están vulnerando?
- ¿Qué propondría un pensador liberal para resolver la situación?
- ¿Cómo se transformaría la vida de las personas si se aplicaran estos principios?

Más tarde, los estudiantes accedieron al OVA y exploraron dos materiales digitales: uno referente a cómo el liberalismo afecta la Ilustración y otro sobre su repercusión en las revoluciones modernas. Tras la lectura y los videos, llevaron a cabo actividades interactivas que facilitaron el fortalecimiento del vínculo entre la teoría y la práctica en términos históricos.

Figura 3

Sesión 3 – Juego de roles para la comprensión del racionalismo y empirismo

Nota. Elaboración propia (2025).

Con el objetivo de reforzar lo aprendido, cada estudiante elaboró una "receta social liberal", donde tenía que incluir un mínimo de tres principios (por ejemplo: igualdad ante la ley, separación de poderes, libertad de prensa) y describir cómo estos componentes cambiarían la sociedad que habían visualizado al principio del ejercicio. Esta metáfora imaginativa posibilitó que los conceptos vistos se aplicaran de manera relevante.

Para finalizar, los estudiantes realizaron un cuestionario interactivo, donde contestaron desafíos relacionados con la implementación del liberalismo en diversos contextos, tanto históricos como contemporáneos, para obtener la medalla “Defensor de los Derechos”, que reconoce su habilidad para conectar conceptos filosóficos con la realidad de la sociedad.

Sesión 4. Diseñadores de Juegos Filosóficos

En la cuarta sesión, los estudiantes asumieron el papel de "diseñadores lúdicos del pensamiento", fusionando la filosofía, la gamificación y la creatividad, el docente expuso un menú de conceptos y ejemplos de juegos vinculados con la filosofía, como debates por rondas, cartas con dilemas éticos, tableros de preguntas y desafíos, entre otros. Estos ejemplos inspiraron a los estudiantes a pensar en cómo un juego podría contribuir a una mejor comprensión de las ideas del liberalismo.

Luego, los estudiantes observaron el recurso digital en el OVA que contenía ejemplos de dinámicas gamificadas y actividades prácticas, se formaron equipos de trabajo donde cada miembro contribuyó con ideas para diseñar y desarrollar su propio juego filosófico sobre el liberalismo (la única condición era que el juego posibilitara revisar las contribuciones de los filósofos, los principios fundamentales y las aplicaciones del liberalismo en la sociedad).

Figura 4

Sesión 4 – Actividad gamificada: dilemas éticos y pensamiento crítico

Nota. Elaboración propia (2025).

Una vez concluidos, los juegos fueron distribuidos y ensayados entre los distintos grupos, de modo que verificaran si era funcional, divertido y realmente ayudaba a repasar los conceptos de liberalismo, mientras cada equipo describía las reglas y el objetivo de su creación. Finalmente, los estudiantes rellenaron una rúbrica de evaluación cruzada, en la que valoraban cuán creativos y pertinentes eran los juegos de sus compañeros y qué calidad tenían.

Los estudiantes, como reconocimiento al desafío que lograron superar, fueron galardonados con la medalla “Creador de Ideas Liberales”, que representa su habilidad para aprender filosofía y a la vez innovar mediante el juego.

Sesión 5. El Gran Reto Liberal

En la sesión final, la quinta, los estudiantes asumieron el papel de "maestros liberales", con el objetivo de aplicar todo lo que habían aprendido a lo largo de las sesiones. Para ello, el docente mostró una serie de problemas contemporáneos en la sociedad: limitaciones de las libertades en los medios de comunicación, inequidad en el acceso a la educación y concentración del poder político, cada grupo tenía que explorar un caso y sugerir soluciones basadas en las teorías de Rousseau, Montesquieu, Locke y otros intelectuales liberales.

Los estudiantes debatiendo en grupo, utilizando los conceptos que se habían trabajado en las clases anteriores, subrayando la relevancia de la libertad individual, la equidad ante la ley y el fraccionamiento de poderes al proponer planes para organizar a la sociedad.

Luego, cada grupo expuso sus propuestas en un foro de diálogo, justificando sus argumentos y respondiendo a las preguntas de los demás, mientras que el docente actuó como moderador de este espacio, garantizando que todos los estudiantes tuvieran la posibilidad de intervenir y vinculando las contribuciones con las bases teóricas discutidas en la secuencia.

Figura 5

Sesión 5 – Escape room filosófico: explorando el liberalismo a través del juego

Nota. Elaboración propia (2025).

Para finalizar, se llevó a cabo una autoevaluación individual en la que los estudiantes contestaron preguntas sobre lo que aprendieron, las tareas que les resultaron más placenteras y la manera en la que implementarían los principios del liberalismo tanto en su vida diaria como en el entorno educativo. Finalmente, se contabilizaron las medallas obtenidas a lo largo de las cinco sesiones y se otorgó la última, que fue la Medalla “Maestro Liberal”, junto con un certificado simbólico que les reconocía como expertos en la aventura filosófica experimentada.

Bitácora de Observación Durante la Intervención

El propósito de la segunda bitácora de observación fue documentar el avance de las actividades, las respuestas del alumnado y los cambios que ocurrían en el ambiente del aula durante las cinco sesiones de la secuencia didáctica. Durante la implementación de la secuencia, se observó una transformación significativa en términos de actitud y emoción desde el momento inicial, pues los estudiantes estuvieron motivados y abiertos, al participar de forma activa en los desafíos y actividades con elementos de gamificación; el sistema de medallas creó un clima de expectativa y competencia sana, que permitió que el interés se sostuviera elevado durante toda la implementación.

Respecto a la comunicación e interacción social, se notó un incremento importante en el trabajo cooperativo, el diálogo, la argumentación y el intercambio de ideas se fomentaron a través de actividades grupales, tales como crear mapas conceptuales, jugar al dominó liberal y participar en juegos ideados por los mismos estudiantes (no solo intercambiaron saberes, sino que además reforzaron su habilidad de escuchar y apreciar las contribuciones de sus compañeros).

En relación con la utilización de recursos de aprendizaje, fue crucial incluir el OVA y las herramientas digitales para mantener la atención y simplificar la comprensión de los contenidos, pues los estudiantes mostraron interés por los videos, las lecturas y las actividades interactivas, y se movieron sin dificultad a través del recurso. También se observó que los estudiantes se apropiaron de manera gradual de las ideas fundamentales del liberalismo en lo que respecta a los resultados y la implementación del aprendizaje. Al principio, sus conocimientos eran poco profundos o vagos, pero conforme se fueron adentrando en la secuencia, evidenciaron más claridad al explicar los conceptos de los pensadores, conectarlos con contextos históricos y utilizarlos en situaciones cotidianas.

Por último, en lo que respecta a la participación y el compromiso, la mayor parte de los estudiantes estuvo comprometida de manera activa en cada una de las sesiones (los estudiantes mostraron disposición para trabajar en equipo, inventiva al desarrollar productos y entusiasmo durante las interacciones sociales).

Evaluación de la Propuesta

Se realizó una entrevista final a los estudiantes para medir el impacto y la eficacia de la propuesta didáctica gamificada: sus percepciones, opiniones y valoraciones acerca de la experiencia de aprender a través de la gamificación y el uso de recursos tecnológicos, mediante diez preguntas abiertas. Dichas respuestas se agruparon categorías emergentes, lo que posibilitó la organización de los datos en tablas y simplificó el análisis cualitativo y cuantitativo de las tendencias de opinión estudiantil.

Bitácora de Observación Después de la Intervención

La tercera bitácora tuvo por objetivo combinar lo que se había aprendido en las sesiones pasadas y observar cómo los estudiantes hacían uso de los conceptos filosóficos en situaciones diarias, mediante dinámicas de colaboración y diversión.

Desde el comienzo se notó en los estudiantes una actitud entusiasta, impulsados por la oportunidad de conseguir la medalla final y concluir el trayecto de la secuencia. El docente investigador hizo una breve introducción, recordando los éxitos logrados en los niveles previos, lo que creó un clima de optimismo.

En la etapa de desarrollo, los estudiantes, utilizando el OVA y recursos digitales adicionales, trabajaron en grupos para solucionar situaciones problemáticas que vinculaban principios del liberalismo con debates contemporáneos. Los estudiantes hacían referencia a los conceptos tratados en las sesiones y a sus propias vivencias y puntos de vista personales, lo que

reveló un nivel de argumentación más alto, lo cual posibilitó la observación de una apropiación gradual del tema, que se manifestó en intervenciones más críticas y reflexivas.

Por otro lado, el acompañamiento docente se centró en guiar las discusiones, promover la participación equitativa y brindar retroalimentación en torno a las ideas centrales del liberalismo. Es importante recalcar que la motivación de los grupos se mantuvo gracias a la dinámica gamificada, que ofrecía recompensas simbólicas como medallas digitales, y que logró despertar su interés por superar las dificultades propuestas.

Al final de la sesión, los estudiantes realizaron un ejercicio de autoevaluación y expresaron libremente sus puntos de vista sobre la experiencia, en donde destacaron con expresiones de satisfacción, enfatizando en que las actividades recreativas les ayudaron a entender un tema que al principio pensaban que era "aburrido" o "difícil".

En términos generales, la tercera bitácora demostró que la secuencia didáctica alcanzó su objetivo de reforzar el interés y el aprendizaje acerca del liberalismo, lo cual llevó a un cierre exitoso del proceso y tuvo una repercusión positiva en las actitudes de los estudiantes con respecto a la materia.

Análisis de la Entrevista Final

Pregunta 1

En relación a la pregunta: ¿Después de implementar los juegos mediante tecnologías, se demuestra su relevancia y apoyo para ti y los procesos educativos? En las respuestas de los estudiantes, se observó una percepción favorable respecto al empleo de la gamificación mediada por tecnologías. La mayoría estuvo de acuerdo en que esta estrategia fue "chévere, dinámica y didáctica", lo que les posibilitó acercarse a la filosofía de forma distinta a la convencional. La

mayoría de estudiantes resaltaron que el empleo de juegos digitales y tareas interactivas favoreció la retención y el procesamiento de la información, además de fomentar un aprendizaje activo.

Tabla 12

Pregunta 1: Importancia de los juegos mediante tecnologías en los procesos educativos

Categorías	Respuesta	Nº de menciones
Aprendizaje dinámico y didáctico	"Es importante para aprender los temas de filosofía de una manera chévere y dinámica, además me gusta aprender desde la tecnología."	9
Retención y procesamiento de información	"Sí ayuda mucho en nuestro proceso en la retención y procesamiento de la información."	5
Valoración positiva de la tecnología en educación	"Sí ayuda porque le damos importancia a la tecnología de manera didáctica y el aprendizaje se hace más activo."	4
Motivación y participación	"Es importante porque aumenta la motivación, desarrolla habilidades cognitivas y promueve el aprendizaje activo y participativo."	7

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Además, algunos apuntaron que la gamificación aumentó la motivación, ayudó a desarrollar capacidades cognitivas y tecnológicas y propició un entorno con mayor participación.

Pregunta 2

En relación a la pregunta: ¿Crees que la gamificación contribuye a hacer clases más dinámicas y atractivas? ¿De qué forma contribuye? Los estudiantes coincidieron en que la gamificación hace que las clases sean más dinámicas y atractivas. Señalaron que, a diferencia de los métodos tradicionales, aprender por medio del juego y la tecnología hace que el proceso sea "más sencillo, ameno y distinto".

Tabla 13

Pregunta 2: Contribución de la gamificación a clases más dinámicas y atractivas

Categorías	**Respuesta**	**Nº de menciones**
Clases dinámicas y divertidas	"Sí aporta porque hace la clase dinámica y chévere, me ayuda a aprender desde el juego y la tecnología."	8
Mayor retención de la información	"Sí, porque a través de la dinámica me permite retener más rápido la información."	5
Aprendizaje diferente y significativo	"Aporta a mi conocimiento en el área de filosofía porque aprendí de manera diferente y eso me gustó."	6
Motivación y participación activa	"Sí, porque ayuda a motivar a los estudiantes y aumentar su participación activa."	6

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Para muchos, esta estrategia ayudó a que la información se retuviera rápidamente y también propició un nuevo enfoque hacia el saber filosófico. Otros destacaron que la gamificación aumentó el interés y la participación activa, lo cual produjo un aprendizaje más atractivo y espontáneo; los estudiantes consideraron que la gamificación no solo hace las clases más entretenidas, sino que además mejora el entendimiento y el interés en los temas filosóficos.

Pregunta 3

En relación a la pregunta: ¿Piensas que la gamificación y las tecnologías hacen posible la construcción de conocimientos de un modo divertido y significativo, lo cual vuelve más atractivos los procesos de aprendizaje y enseñanza? Todos los estudiantes respondieron a una sola voz: cada uno estimó que el empleo de tecnologías en conjunción con la gamificación sí facilita una formación del conocimiento que es significativa, amena y mucho más atrayente.

Algunos apuntaron que estas estrategias educativas son memorables y consiguen hacer una diferencia en comparación con los métodos tradicionales, mientras que otros subrayaron que las TIC y la gamificación hacen que las clases sean más estimulantes y atractivas, lo cual contribuye a comprender los conceptos filosóficos y a mantener el interés en el área.

Tabla 14

Pregunta 3: Tecnologías y gamificación en la construcción de conocimientos significativos y divertidos

Categorías	**Respuesta**	**Nº de menciones**
Estrategia llamativa y motivadora	"Sí, porque las clases con gamificación y tecnología son más llamativas al momento de aprender."	9
Construcción significativa del conocimiento	"Sí, porque permiten tanto la construcción de conocimiento como la mejora de la comunicación."	6
Aprendizaje creativo y ameno	"Sí, ya que permiten una construcción oportuna del conocimiento debido a que las clases se hacen más creativas y amenas."	5

Valoración de la estrategia aplicada	"Sí creo, porque aprendí mucho con la estrategia que el profe aplicó en nuestro salón y nunca lo voy a olvidar."	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Se subrayó también que este enfoque no solo refuerza el aprendizaje conceptual, sino también la interacción y comunicación en el salón de clases, al fomentar ambientes agradables y creativos para aprender.

Pregunta 4

En relación a la pregunta: ¿Piensas que el uso de la gamificación en las clases promovió una reflexión profunda acerca de los variados temas y conceptos filosóficos? Los estudiantes coincidieron en que la gamificación sí promovió una reflexión intensa acerca de los conceptos y temas filosóficos, tanto por qué sí como por qué no. Entre los argumentos más significativos, destacaron que esta metodología les permitió pensar de manera crítica y reflexionar sobre la vida, apropiarse de los conceptos trabajados y utilizarlos en situaciones que fomentan el pensamiento crítico y el cambio social.

Tabla 15

Pregunta 4: Reflexión profunda sobre temas y conceptos filosóficos

Categorías	**Respuesta**	**Nº de menciones**
Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo	"Sí, porque permite aprender a pensar críticamente y reflexivamente sobre la vida."	9

Apropiación de temas filosóficos	"Sí, porque permite aplicar y apropiar esos temas y conceptos filosóficos para mejorar el pensamiento crítico."	5
Transformación social y personal	"Sí, porque me ayuda a pensar, reflexionar y actuar para la transformación social."	6
Interacción profunda con la filosofía	"Sí, porque me lleva a interactuar de manera más profunda con los conceptos filosóficos."	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Algunos resaltaron que las actividades gamificadas no solo hicieron más fácil la comprensión, sino que además los impulsaron a actuar y cambiar su forma de entender la filosofía, lo cual propició un vínculo más íntimo con los asuntos tratados en clase. También se resaltó que la gamificación, mediante una interacción dinámica y significativa, propició un verdadero avance en el aprendizaje, logrando que los estudiantes no solo memorizaran, sino que además fortalecieran sus competencias reflexivas.

Pregunta 5

En relación a la pregunta: Si consideramos los métodos tradicionales de enseñanza, ¿cómo compartirías tu reflexión sobre la experiencia de aprendizaje usando o no usando gamificación? Los estudiantes valoran de manera muy positiva el uso de la gamificación, en comparación con los métodos tradicionales. La mayoría estuvo de acuerdo en que las clases gamificadas son más dinámicas, significativas y divertidas, lo cual hace más fácil aprender filosofía en comparación con las estrategias tradicionales de enseñanza, que se enfocan sobre todo en la lectura y la explicación magistral.

Tabla 16

Pregunta 5: Comparación entre métodos tradicionales y gamificación en filosofía

Categorías	Respuesta	Nº de menciones
Gamificación como método más creativo y significativo	"La gamificación es una manera creativa y diferente de aprender, mientras que lo tradicional es muy distinto."	8
Clases recreativas y motivadoras	"Con la gamificación, las clases son recreativas y diferentes, lo que permite aprender de manera más significativa."	7
Crítica a la enseñanza tradicional	"La forma tradicional es más lectura, mientras que con la gamificación se aprende de manera divertida."	5
Recomendación de la gamificación	"Les diría a los profes que usen la gamificación porque permite aprender filosofía sin sentir la presión de una nota."	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Algunos estudiantes también subrayaron que la gamificación les posibilitó aprender sin la presión de una calificación o un compromiso académico, sino por medio de la motivación que producen los juegos. Otros resaltaron que este método aporta un elemento original y creativo, transformando las clases en vivencias inolvidables, a diferencia de los métodos tradicionales, que fueron considerados más rígidos y aburridos.

Los estudiantes, en líneas generales, expresaron que la gamificación es superior al método tradicional porque fomenta una mayor participación activa, incentiva la motivación y hace más accesible y atractiva la comprensión de ideas abstractas de filosofía.

Pregunta 6

En relación a la pregunta: ¿Has observado alguna alteración en tu modo de pensar o en la forma de enfrentar cuestiones filosóficas después de implementar esta estrategia pedagógica mediante el juego? ¿Cuál? La opinión de los estudiantes es unánime: la gamificación ocasionó cambios importantes en su manera de razonar y aprender filosofía. La mayor parte indicó que, gracias a las actividades de carácter lúdico, lograron fortalecer su pensamiento crítico y reflexivo, lo cual les posibilitó examinar e involucrarse en diversos conflictos sociales desde un enfoque más argumentado.

Tabla 17

Pregunta 6: Cambios en la forma de pensar o abordar problemas filosóficos

Categorías	**Respuesta**	**Nº de menciones**
Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo	"Sí, ahora mis pensamientos son más críticos y reflexivos, lo que me permite intervenir en los diferentes problemas sociales."	10
Transformación en la forma de abordar problemas sociales	"Sí, porque me permitió entender y analizar los diferentes problemas sociales desde otra perspectiva."	6
Cambio positivo en la actitud hacia la filosofía	"Sí, antes no me gustaba la filosofía, pero ahora pienso y actúo como filósofo."	5

Aplicación de lo aprendido en la vida cotidiana	"Sí, porque mi proceso de aprendizaje cambió y ahora puedo reflexionar mejor sobre la realidad."	4

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Algunos estudiantes expresaron que antes no les interesaba la filosofía porque la asociaban solamente con leer textos largos y estudiar a los filósofos de manera memorística. No obstante, después de la puesta en marcha de la propuesta, se dieron cuenta de que era una materia más interesante, participativa y próxima a su vida diaria.

Por lo general, los estudiantes concordaron en que la gamificación no solo les ayudó a entender las ideas filosóficas, sino también a ponerlas en práctica al reflexionar sobre la realidad social.

Pregunta 7

En relación a la pregunta: ¿Te gustaría que los docentes continuaran implementando la gamificación en las clases de filosofía y en otras áreas? ¿Por qué? Las respuestas indican que, en todas las áreas y en filosofía, la gamificación como metodología pedagógica es aceptada casi por unanimidad. Los estudiantes subrayaron que este método hace que las clases sean más interesantes, amenas y dinámicas, lo cual contrasta de manera positiva con la rutina de las clases convencionales, que a veces son consideradas tediosas o monótonas.

Tabla 18

Pregunta 7: Continuidad de la gamificación en filosofía y otras asignaturas

Categorías	**Respuesta**	**Nº de menciones**

Aprendizaje divertido y motivador	"Sí me gustaría porque aprendo divertidamente y se hace más fácil para mí."	8
Clases más atractivas e innovadoras	"Sí, porque las clases son más atractivas y me gustaría que se implementara en otras materias para cambiar la rutina."	6
Ruptura de la monotonía de la enseñanza tradicional	"Sí, porque algunas clases suelen ser aburridas y la gamificación ayuda a salir de lo tradicional."	6
Aprendizaje didáctico y significativo	"Sí, porque permite aprender de forma más didáctica y comprender mejor los temas."	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Unos estudiantes también afirmaron que la gamificación les permitió aprender de forma más divertida y estimulante, lo que los hace desear que se aplique de manera continua en la filosofía, mientras que otros enfatizaron que sería ventajoso extender este método a otras áreas y asignaturas, pues esto contribuiría a romper la monotonía, suscitar más interés y proporcionar ámbitos de aprendizaje más creativos y participativos.

Pregunta 8

En relación a la pregunta: Indica las ventajas y desventajas del uso de la gamificación en las clases de filosofía, los estudiantes resaltaron múltiples beneficios de la gamificación, incluyendo que fomenta el enfoque y el aprendizaje, ayuda a entender los contenidos y estimula la participación activa. Además, subrayaron que beneficia el aprendizaje independiente, la creatividad y el trabajo en equipo, además de ser una herramienta divertida e innovadora que interrumpe la rutina de las clases convencionales.

Tabla 19

Pregunta 8: Ventajas y desventajas de la gamificación en filosofía

Categorías	Respuesta	Nº de menciones
Ventaja: aprendizaje significativo y divertido	"Aprendo de manera divertida, innovadora y significativa."	7
Ventaja: mayor motivación y participación	"Facilita la concentración, la creatividad y la participación en clase."	6
Desventaja: distracción o poco entendimiento	"A veces puede generar distracción o poco entendimiento del tema."	5
Desventaja: limitaciones tecnológicas	"No siempre contamos con la tecnología en el aula para aplicarla."	4
Ventaja: innovación y novedad	"Es algo nuevo que hace que las clases sean diferentes a lo tradicional."	3

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Respecto a las desventajas, subrayaron sobre todo la posibilidad de que los estudiantes no se enfoquen en los conceptos filosóficos de fondo y el peligro de distracción durante las actividades lúdicas. También mencionaron las restricciones tecnológicas, dado que no siempre hay acceso a dispositivos o conectividad apropiados.

Pregunta 9

En relación a la pregunta: tras todas las actividades fundamentadas en la gamificación, ¿crees que es importante aprender filosofía y que esto ayuda a crear individuos críticos para la sociedad? ¿Qué razón? Las respuestas coincidieron en subrayar la relevancia de la filosofía en el proceso de formación individual y social. Los estudiantes entendieron que, mediante la

gamificación, lograron darse cuenta de que la filosofía no es únicamente una materia académica, sino también un instrumento que promueve el pensamiento crítico, analítico y reflexivo, fundamental para afrontar los desafíos sociales contemporáneos.

Tabla 20

Pregunta 9: Importancia de la filosofía para la formación crítica en la sociedad

Categorías	Respuesta	Nº de menciones
Filosofía como herramienta de pensamiento crítico	"Sí, porque permite desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo frente a los problemas sociales."	10
Filosofía para la transformación social	"Sí, porque contribuye a formar personas críticas que buscan transformar la sociedad."	6
Filosofía como aprendizaje esencial	"Sí, porque aprender filosofía es muy importante hoy en día para mi proceso de aprendizaje."	5
Filosofía como guía para la vida	"Sí, porque ayuda a reflexionar, pensar y actuar en la vida cotidiana."	4

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Indicaron que la filosofía ayuda a desarrollar individuos críticos, conscientes y con la capacidad de explorar los diferentes problemas sociales, lo cual les posibilita proyectarse como ciudadanos activos ante los retos sociales.

Pregunta 10

En relación a la reflexión final, acerca de lo que has aprendido: ¿te agradó o no te agradó aprender mediante la gamificación? En esta pregunta final, todos los estudiantes expresaron estar

satisfechos con la experiencia, coincidiendo en que la gamificación fue una estrategia entretenida, novedosa y motivadora para aprender filosofía, lo cual transformó de manera positiva su percepción del área.

Tabla 21

Pregunta 10: Reflexión final sobre la experiencia de aprendizaje con gamificación

Categorías	Respuesta	Nº de menciones
Experiencia positiva y divertida	"Sí me gustó mucho porque fue divertido y diferente a lo tradicional."	9
Innovación y novedad en el aprendizaje	"Sí, porque aprendí de una manera nueva e innovadora que nunca había experimentado en filosofía."	6
Aprendizaje significativo	"Sí, porque me permitió comprender mejor los temas de filosofía y aplicarlos a mi vida."	5
Motivación y participación activa	"Sí, porque me motivó a participar más en clase y sentirme parte del aprendizaje."	5

Nota. Elaboración propia a partir de resultados de la entrevista final.

Enfatizaron que las actividades fueron dinámicas, distintas y no se ajustaron a la rutina de la lectura convencional, lo cual les facilitó aprender de forma amena y significativa. Para muchos, la gamificación se volvió una manera de aprender filosofía que no habían experimentado previamente y que les posibilitó entender mejor los conceptos al participar activamente en el proceso.

Conclusiones

Las conclusiones que se obtuvieron a partir de los objetivos específicos y generales del estudio se exponen a continuación.

En primer lugar, en cuanto al diagnóstico de lo que los estudiantes pensaban y habían experimentado al principio sobre la gamificación a la hora de aprender filosofía, se observó que la mayor parte no sabía qué era la gamificación. No obstante, mostraron disposición a usar métodos lúdicos y explicaron que los juegos pueden ayudar a entender mejor los contenidos filosóficos, lo que constituyó un punto de partida bajo en términos de conocimiento del enfoque, aunque había una disposición positiva para innovar debido al interés que despertó entre los estudiantes la idea de aprender filosofía mediante el juego y la tecnología.

Respecto al diseño y la puesta en marcha de la secuencia didáctica gamificada sobre el liberalismo, se concluye que el proceso fue apropiado y consistente con las necesidades identificadas. La secuencia, que se organizó en cinco sesiones, incorporó de forma dinámica el OVA y recursos digitales para ayudar a entender los conceptos filosóficos, al tiempo que mantuvo la motivación del alumnado a través de desafíos, medallas y premios simbólicos.

En este sentido, se determina que la propuesta alcanzó su objetivo, ya que los estudiantes vieron la gamificación como una táctica atractiva y revolucionaria que además de ayudarlos a entender el liberalismo, potenció su capacidad de reflexión y pensamiento crítico, junto con los progresos en la motivación, la inclinación hacia la filosofía y la habilidad de conectar ideas filosóficas con situaciones cotidianas. Sin embargo, también es importante tener en cuenta algunos obstáculos que se presentaron como lo fue la distracción y los problemas tecnológicos, lo que manifiesta la necesidad de planificar adecuadamente y contar con recursos disponibles para mejorar esta metodología.

En resumen, se concluye que la implementación de una secuencia didáctica gamificada, respaldada en un OVA, contribuye notablemente al fortalecimiento del razonamiento filosófico en estudiantes de grado once. La propuesta hizo que la filosofía, que al principio era considerada como algo aburrido y abstracto, se transformara en un aprendizaje significativo, ameno y con participación, además de estar más cerca de la vida cotidiana del alumnado.

Con respecto a la pregunta de investigación planteada fue: ¿Qué aporte genera la implementación de una secuencia didáctica gamificada, apoyada en un OVA, al fortalecimiento del pensamiento filosófico en estudiantes de grado undécimo de la I.E. San José, Sahagún – Córdoba?

En función de los resultados, la respuesta es que esa implementación produce un aporte positivo y evidente, pues la secuencia gamificada basada en el OVA ayudó a que los estudiantes se motivaran y participaran, reforzaron su entendimiento de las ideas filosóficas, fomentaron el pensamiento crítico y reflexivo, e hizo que consideraran la filosofía como un instrumento útil para entender y cambiar la realidad social. En este sentido, la investigación muestra que, la gamificación es una estrategia pedagógica novedosa y eficiente para aumentar el aprendizaje filosófico, si se combina con recursos digitales.

Recomendaciones

Con base en los hallazgos de esta investigación, se sugieren a continuación las recomendaciones para los docentes, las instituciones educativas y los investigadores que están por venir:

Para los Docentes

Incorporar la gamificación como un método didáctico en el aprendizaje de filosofía y otras áreas, usando su potencial para incentivar, dar dinamismo a las clases y consolidar el aprendizaje significativo.

Crear las actividades gamificadas de tal manera que mantengan un balance entre lo lúdico y lo académico, previniendo así que los juegos se vuelvan solo diversión y garantizando que se logren las metas de aprendizaje.

Incluir recursos digitales, como OVA, videos interactivos y plataformas educativas que apoyen los contenidos y fomenten la independencia de los estudiantes.

Promover espacios de reflexión tras cada actividad gamificada para reforzar los aprendizajes y conectarlos con las problemáticas sociales contemporáneas.

Para las Instituciones Educativas

Ofrecer asistencia logística y tecnológica a los docentes para la puesta en marcha de estrategias novedosas como la gamificación, asegurando el acceso a plataformas digitales, conectividad y equipos.

Incentivar la capacitación constante de los docnetes en el diseño de secuencias didácticas que sean mediadas por TIC y metodologías activas.

Promover la sistematización y la socialización de experiencias vanguardistas, para que puedan ser utilizadas como modelos y reproducidas en otros campos del saber.

Para las Investigaciones Futuras

Expandir la investigación a otras áreas y niveles de educación, con el objetivo de analizar cómo afecta la gamificación en diversos entornos educativos.

Realizar mediciones cuantitativas para complementar la investigación cualitativa, lo que posibilitaría una valoración más exacta de los progresos en las actitudes y competencias cognitivas de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

Aguilar, J., & Chamba, M. (2019). El avance de la tecnología y el olvido del ser. Revista Latinoamericana de Humanidades, 15(2), 109–118.

Avendaño, J. (2018). La gamificación como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico en filosofía. Revista Colombiana de Educación, 75(2), 123–140.

Bermúdez, L. (2024). Estrategias de gamificación con TIC para reactivar el interés por la filosofía en estudiantes de décimo y undécimo grado. Universidad de los Llanos.

Díaz, M. (2024). Book-Creator para el fortalecimiento de la competencia crítica en el aprendizaje de la filosofía mediada por la gamificación en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Nazario Restrepo. Universidad de Caldas.

Domínguez, R. (2025). Habilidades socioemocionales y gamificación como potenciadoras en el aprendizaje filosófico en el grado once. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Escribano, A. (2013). La gamificación y el aprendizaje digital. Revista de Tecnología Educativa, 25(1), 55–65.

Figueroa, A. (2020). La enseñanza de la filosofía en contextos de crisis educativa. Revista de Filosofía y Educación, 34(1), 45–62.

Gaitán, A. (2013). Gamificación: más allá del juego. Revista Innovación Educativa, 12(2), 89–101.

Gamarra, P. (2022). El pensamiento filosófico como herramienta crítica en la sociedad actual. Revista Iberoamericana de Filosofía, 28(3), 1–15.

García, F., López, M., & Rodríguez, J. (2020). Gamificación educativa: fundamentos y aplicaciones. Revista de Innovación Pedagógica, 10(1), 15–28.

García, J. (2022). Fortalecimiento de la competencia dialógica en el área de filosofía mediante estrategias de gamificación en la Institución Educativa Centro de Comercio de Piedecuesta. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Geney, C. (2024). Fortalecimiento de la identidad cultural cordobesa por medio de una estrategia digital en estudiantes de quinto grado de la Escuela Normal Superior Lácides Iriarte de Sahagún. Universidad de Córdoba.

GIPDATA. (2024). Ranking ICFES de Córdoba 2023. Observatorio Educativo Regional.

González, M. (2021). Competencia intercultural en la educación del siglo XXI. Revista de Educación y Sociedad, 18(2), 5–20.

Guayaquil, J., Coello, P., & Gavilanes, M. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Universidad de Guayaquil.

Herrera, S. (2023). Actualización de estrategias didácticas en contextos educativos cambiantes. Revista Educación y Futuro, 12(4), 759–770.

Marías, J. (1997). Historia de la filosofía. Madrid: Alianza Editorial.

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2020). Lineamientos para la enseñanza de la filosofía en la educación media. Bogotá: MEN.

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2023). Documento Nº14: ¿Por qué enseñar filosofía? Bogotá: MEN.

Orellana, J. (2017). La estrategia didáctica en la práctica docente. Revista Pedagogía y Didáctica, 9(1), 1–10.

Ortiz, M. (2015). La educación intercultural como alternativa válida para el pleno desarrollo humano. Revista Latinoamericana de Educación Intercultural, 7(2), 95–110.

Ortiz, R., Pérez, S., & Martínez, J. (2018). La gamificación como herramienta inmersiva en la educación. Revista de Tecnología Educativa, 19(3), 45–60.

Pacco, L., Rivera, J., & Quispe, A. (2024). La educación como vehículo de transformación social. Revista Andina de Educación, 15(1), 15–25.

Peña, D. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada. Universidad de Cuenca.

Quizhpi, C., & Vergara, S. (2022). La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior. Universidad de Cuenca.

Rosales, C. (2007). Estrategias didácticas y aprendizaje significativo. Revista de Educación y Pedagogía, 19(2), 1–12.

Salas, P. (2021). Estrategia didáctica y su papel en el aprendizaje significativo. Revista Docencia y Educación, 15(1), 10–20.

Torrez, F. (2025). 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, Engativá. Universidad Minuto de Dios.

UNESCO. (2021). La enseñanza de la filosofía en el mundo actual. París: UNESCO.

UNESCO. (2023). Informe sobre filosofía y ciudadanía global. París: UNESCO.

Zambrano, L., Paredes, G., & Torres, V. (2020). La gamificación como herramienta innovadora en educación. Revista Educación y Tecnología, 14(2), 345–360.

Apéndices

Apéndices A

Entrevista semiestructurada inicial

Universidad Nacional abierta y a distancia

Maestría en educación Intercultural

05/04/2025

Entrevistador: Andrés Montiel Caré Lugar; ___

Estudiante entrevistado: _____

Objetivo: Identificar los diferentes juegos de gamificación que permitan un proceso de enseñanza y aprendizaje de interacción.

Preguntas:

1. ¿Qué conoces o entiendes sobre la gamificación o el juego con sentido en el ámbito educativo?
2. ¿Has vivido alguna experiencia significativa sobre la aplicación de la gamificación en el aula?
3. ¿Qué tipo de juegos crees que son útiles para aprender los temas de filosofía?
4. ¿Consideras que el juego facilita tu proceso de aprendizaje al generar habilidades y competencias del pensamiento filosófico?
5. En décimo grado y en lo que llevas de undécimo, ¿qué juegos o dinámicas recuerdas haber jugado para aprender algún tema de filosofía?

6. Según la respuesta anterior, ¿qué juegos han resultado más motivadores para aprender los temas de filosofía?

7. ¿Crees que los juegos contribuyen a la comprensión de conceptos y temas filosóficos?

8. Por medio de un ejemplo, ¿qué juego aporta a un tema de filosofía?

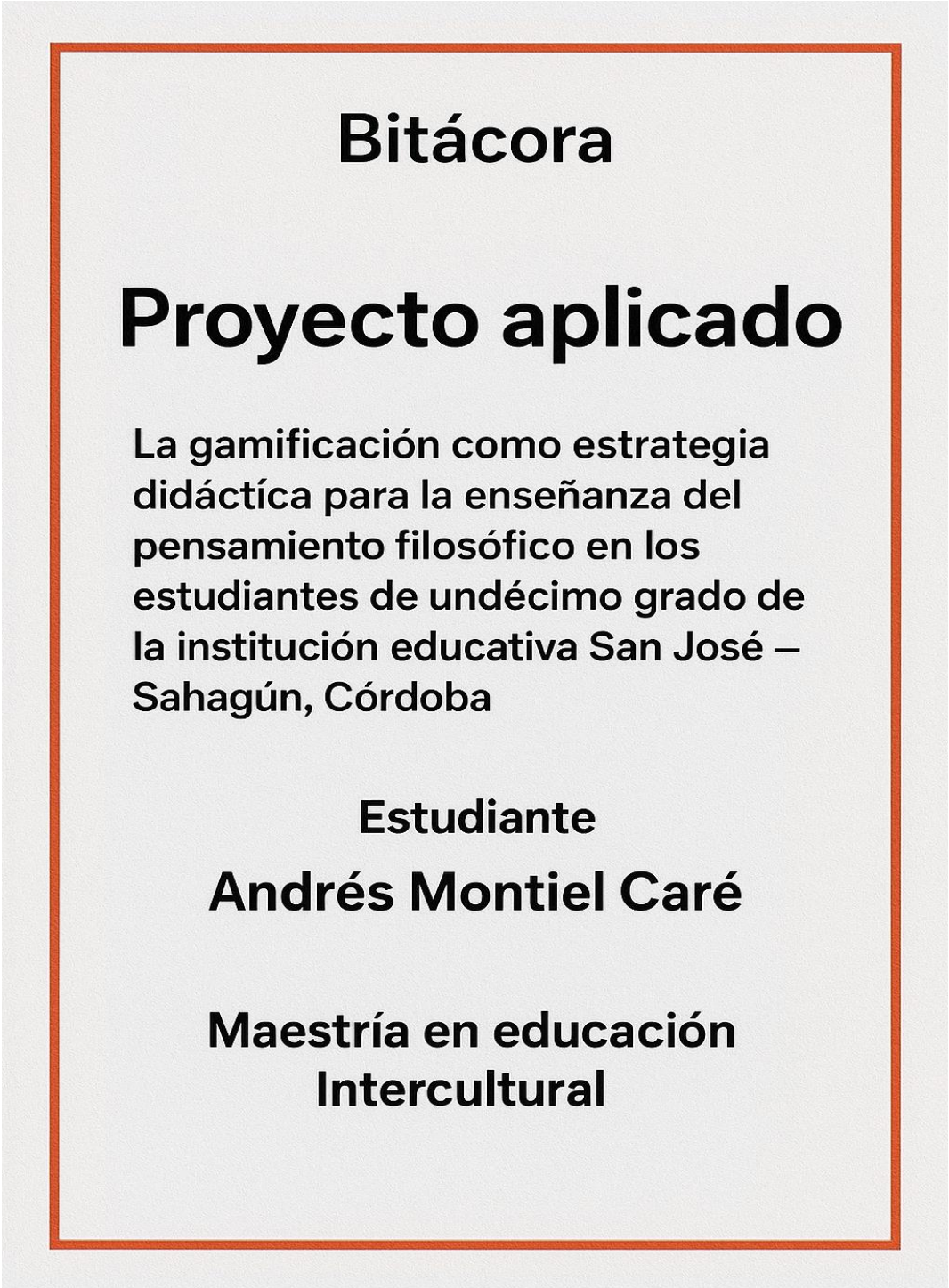
9. Finalmente, menciona una lista de juegos dinámicos dirigidos a los temas de filosofía que te gustaría que el docente implementara, con el fin de que las clases sean más motivadoras y creativas.

10. Hoy quiero preguntarte: ¿crees que el juego o la gamificación se pueden llevar a las herramientas tecnológicas? ¿Por qué? ¿Te gustaría usar esas herramientas tecnológicas para jugar y así comprender los temas y conceptos filosóficos?

Gracias por tu tiempo y colaboración. Tu opinión es muy valiosa para esta investigación y contribuirá a mejorar las estrategias de enseñanza en el futuro.

Apéndices B

Bitácoras de observación 1, 2 y 3



Momento: 1,2 y 3	**Fecha:**
Docente en formación: Andrés Montiel	**Grado:**
Materiales y recursos:	**Cantidad de estudiantes:**
Momento: Antes de la intervención	
Categoría de análisis	**Descripción de la experiencia pedagógica**
Aspectos emocionales y actitudinales.	
Interacción social y comunicación.	
Contexto y recurso de aprendizaje.	
Resultado y aplicación del aprendizaje.	
Expectativa y nivel de participación.	
Evidencias:	

Apéndices C

Validación por juicio de expertos

08-abril 2025

Sahagún- Córdoba

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Señor: Eugenio Escorcia

Licenciado en filosofía-UNAD

Magister en educación- Iberoamericana

Investigador en diferentes temas educativos.

La presente tiene por finalidad solicitar muy amablemente su colaboración para determinar la validez de contenidos de los instrumentos de recolección de datos a ser aplicado en el estudio investigativo titulado "**La gamificación como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento filosófico en los estudiantes de undécimo grado de la institución educativa San José- Sahagún Córdoba".**

Su valiosa ayuda consiste en la evaluación de la pertinencia y rigurosidad investigativa de cada una de las preguntas realizadas, objetivos y la redacción de los mismo.

Agradeciendo de antemano su valiosa colaboración, se despide de usted.

Atentamente,

Andrés Montiel Caré

Maestrante en educación intercultural

08-abril 2025

Sahagún- Córdoba

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A APLICAR DURANTE EL DESARROLLO DEL PROYECTO "**La gamificación como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento filosófico en los estudiantes de undécimo grado de la institución educativa San José- Sahagún Córdoba**"

Rúbrica de evaluación para los instrumentos				
Datos del Evaluador:	**Nombre**		**Cargo**	**Institución**
	Mg. Eugenio Escorcia Fuentes CC: 1072254018		Docente	Escuela Normal superior Lacides Iriarte
Instrumento	**Criterios de evaluación**			
Entrevista semiestructurada para estudiantes. **Objetivo:** Identificar los diferentes juegos de gamificación que permitan un proceso de enseñanza y aprendizaje de interacción.	La redacción es clara y directa. Se recomienda revisar la ortografía de las preguntas.	La formulación de preguntas es clara, concisa y sus opciones de respuesta se ajustan según el propósito de cada pregunta.	Buena coherencia con los objetivos, aunque sería útil incorporar una pregunta explícita sobre el pensamiento filosófico en el instrumento para estudiantes.	El instrumento presenta coherencia entre las preguntas planteadas y el objetivo.

Los taller motivacional y participativo desde la gamificación. **Objetivo:** Aplicar los diferentes juegos correspondientes a la gamificación que permita mejorar el pensamiento filosófico.	La estrategia didáctica permite la participación de los estudiantes en los diferentes juegos educativos con el fin de desarrollar habilidades y competencias filosóficas.	La estrategia permite a generar un pensamiento filosófico desde la interacción y colaboración entre estudiantes.	La estrategia didáctica permite de una manera creativa y significativa reflexionar acerca de los problemas, retos y desafíos que se presentan en la sociedad.	La estrategia incentiva y motiva a estudiante a realizar las actividades ya que son muy dinámicas y creativas porque se hacen desde las el juego y las tecnologías.
Entrevista semiestructurada para estudiantes. **Objetivo:** Evidenciar los resultados después de haber aplicado la estrategia didáctica basada en la gamificación.	La redacción es clara y directa. Se recomienda revisar los errores ortográficos.	Adecuada para evaluar el impacto de la gamificación.	Buena coherencia con los objetivos, aunque sería útil incorporar unas preguntas específicas sobre cómo la gamificación impacta las habilidades filosóficas (argumentación, problematización, reflexión crítica).	Elimine la ambigüedad semántica en algunas preguntas.
Nombre y firma evaluador:	**Eugenio Escorcia Fuentes**		**Fecha:**	08 de abril de 2025

Apéndices D

Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA REGISTRO FOTOGRÁFICO Y AUDIOVISUAL

Nombre del Proyecto: La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del pensamiento filosófico en los estudiantes de undécimo grado de la institución educativa San José – Sahagún, Córdoba.

Institución / Organización Responsable: UNAD

Responsable del Proyecto: Andrés Montiel

Correo electrónico / Teléfono de contacto: 3015369586

Presentación del proyecto

El presente consentimiento tiene como finalidad solicitar su autorización para la toma y uso de fotografías y/o videos durante las actividades relacionadas con el proyecto mencionado.
Estos registros se utilizarán con fines académicos, investigativos y/o educativos, garantizando que su imagen será tratada con respeto, confidencialidad y de acuerdo con la normatividad vigente sobre protección de datos personales.

Descripción de la actividad

Durante el desarrollo del proyecto se realizarán registros en formato fotográfico y audiovisual que podrán ser utilizados en:

- Informes académicos y documentos de investigación.
- Presentaciones educativas.
- Publicaciones institucionales (impresas o digitales).
- Difusión en redes sociales o páginas oficiales de la institución (solo si el participante lo autoriza expresamente).
- Derechos del participante
- La participación es voluntaria.
- Puede negarse a ser fotografiado/a o grabado/a sin que esto afecte su participación en el proyecto.
- Puede solicitar en cualquier momento que su imagen no sea utilizada o que sea eliminada de archivos públicos.
- Se garantiza que el uso de las imágenes será únicamente para los fines aquí descritos.

Declaración de consentimiento

Yo, _____
identificado(a) con C.C./T.I. N.° _____, manifiesto que:

- He leído y comprendido la información anterior.
- Autorizo de manera libre y voluntaria la **toma y uso de mi imagen y voz** en fotografías y videos en el marco del proyecto.
- Reconozco que puedo retirar este consentimiento en cualquier momento comunicándome con el responsable del proyecto.

☐ **Sí autorizo** el uso de mi imagen y voz para los fines mencionados.
☐ **No autorizo** el uso de mi imagen y voz.

Firmas

Nombre del participante: _____
Firma / Huella: _____
Fecha: _____

(En caso de ser menor de edad)

Yo, _____,
padre/madre/acudiente legal, identificado(a) con C.C. N.° _____, autorizo el registro fotográfico y audiovisual de mi acudido(a).

Firma del acudiente: _____
Fecha: _____

Firma del responsable del proyecto: _____
Nombre completo: _____
Cargo/rol: _____
Fecha: _____