

**Estrategia de gamificación filosófica para el fortalecimiento del pensamiento crítico y
la argumentación escrita en estudiantes de secundaria de Gramalote**

Carlos Eduardo Rodríguez Rivera

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que me permitió reflexionar sobre mi práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Municipal de Gramalote (Norte de Santander), trabajando con estudiantes de secundaria (grado 10°). El objetivo general fue fortalecer el pensamiento crítico y la argumentación escrita a través de una secuencia de gamificación filosófica apoyada en TIC, utilizando un enfoque cualitativo de corte experimental (intervención breve con observación sistemática) en el que se puso en juego la variable “gamificación filosófica” y se reconocieron sus efectos en el aspecto ontológico del pensamiento crítico (interpretación, argumentación y evaluación de razones). A partir de este ejercicio investigativo, se concluye preliminarmente que la gamificación, cuando se diseña con metas claras, retos significativos, disminuye la apatía, aumenta la participación argumentativa y mejora la calidad de las justificaciones escritas en contextos rurales.

Palabras clave: gamificación; pensamiento crítico; argumentación; secundaria; ruralidad.

Abstract

This document reports a formative research project developed as a graduation option, aimed at reflecting on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Municipal Educational Institution of Gramalote (Norte de Santander, Colombia) with 10th-grade students. The general objective was to strengthen critical thinking and written argumentation through a philosophy-based gamified sequence supported by ICTs, using a qualitative experimental approach (short intervention with systematic observation) in which the variable “philosophical gamification” was implemented to observe effects on the ontological aspect of critical thinking (interpretation, argumentation, evaluation). Preliminary findings suggest that goal-oriented gamification with timely feedback and meaningful challenges increases engagement, fosters argumentative participation, and improves justification quality in rural school settings.

Keywords: gamification; critical thinking; argumentation; secondary; rural.

Tabla de Contenido

Introducción.....	7
Caracterización.....	8
Planteamiento del Problema.....	10
Pregunta de Investigación.....	12
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia.....	14
Referentes Conceptuales.....	14
Referentes Teóricos.....	14
Referentes Técnicos.....	15
Referentes Legales.....	16
Referentes Éticos.....	16
Herramientas y Métodos.....	17
Enfoque Metodológico.....	17
Tipo de Estudio.....	17
Unidad de Análisis.....	17
Técnicas de Recolección de Datos.....	18
Categorías de Análisis.....	19
Resultados.....	20
Acercamiento de la Población a la Variable.....	20
Experimentación.....	20

Identificación de Variaciones	22
Análisis y Discusión	24
Introducción al Análisis de Resultados	24
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	24
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	24
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico	25
Comparación con Estudios Previos	25
Limitaciones del Estudio	26
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	26
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura	26
Conclusiones.....	28
Recomendaciones	29
Referencias Bibliográficas.....	30
Apéndices	32

Lista de Apéndices

Apéndice A *Muestras de Investigación* 32

Introducción

La gamificación filosófica se ha convertido en una estrategia pedagógica innovadora que responde a los desafíos actuales de la educación, especialmente en contextos rurales. En un mundo donde la motivación estudiantil y la apropiación crítica del conocimiento son fundamentales, la gamificación ofrece un camino para dinamizar el aprendizaje mediante retos, dinámicas lúdicas y experiencias significativas. En comunidades como Gramalote, donde la educación constituye un eje de reconstrucción social y cultural, esta propuesta adquiere un valor especial, ya que no solo fortalece las competencias académicas, sino también el sentido de pertenencia y resiliencia de los estudiantes.

A pesar de los avances pedagógicos, aún existe una brecha en el desarrollo de competencias críticas y comunicativas en estudiantes de secundaria de zonas rurales. La enseñanza tradicional, centrada en la transmisión de contenidos, no siempre responde a las necesidades del contexto ni logra involucrar plenamente a los estudiantes. Investigaciones previas (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020; Kapp, 2012; UNESCO, 2021) han demostrado que la gamificación es una alternativa efectiva para mejorar la motivación y los aprendizajes en diversas áreas, pero todavía son escasos los estudios que exploran su aplicación en comunidades rurales con enfoque filosófico. De allí surge la necesidad de indagar cómo la gamificación filosófica puede contribuir al fortalecimiento de competencias críticas y comunicativas en los estudiantes de la Institución Educativa Municipal de Gramalote.

Caracterización

El municipio de Gramalote, ubicado en Norte de Santander, Colombia, es un territorio que debió ser reubicado en el año 2010 a causa de un desastre natural.

Actualmente, el nuevo Gramalote se encuentra en proceso de consolidación social, cultural y educativo. En este contexto, la Institución Educativa Municipal se erige como el centro principal de formación académica, albergando estudiantes del casco urbano y de veredas aledañas. La institución cumple un papel fundamental no solo en el acceso a la educación, sino también en la reconstrucción del tejido social de la comunidad.

La población objeto de estudio está conformada por estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote, con edades comprendidas entre 12 y 17 años. En su mayoría, provienen de familias campesinas de bajos recursos económicos, lo que limita el acceso a dispositivos tecnológicos e internet. A pesar de las dificultades socioeconómicas, los estudiantes se destacan por su motivación hacia el aprendizaje, su compromiso con la institución educativa y su aspiración de continuar estudios superiores, lo cual refleja un grupo resiliente y con potencial de desarrollo.

Las principales necesidades de aprendizaje de este grupo se relacionan con el fortalecimiento de competencias comunicativas, lectoras y críticas, indispensables para enfrentar los retos de la vida académica y social. De igual forma, resulta prioritario el desarrollo de habilidades digitales que les permitan interactuar de manera efectiva en entornos educativos mediados por la tecnología. Asimismo, se requiere que los aprendizajes sean contextualizados a su realidad rural y comunitaria, de manera que tengan pertinencia práctica y aporten al desarrollo del municipio.

Los procesos de aprendizaje de los estudiantes se ven condicionados por factores como la ruralidad, las limitaciones económicas de los hogares y la falta de acceso a

infraestructura tecnológica adecuada. A estos se suman los efectos emocionales derivados del proceso de reubicación del municipio, que en algunos casos generan desmotivación. Sin embargo, también existen factores positivos como la solidaridad comunitaria, el compromiso de los docentes y el deseo de superación de los estudiantes, que permiten visualizar un escenario favorable para implementar estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación filosófica.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote muestran un desempeño positivo caracterizado por el respeto hacia sus docentes, la disposición al trabajo colaborativo y la motivación para continuar con estudios superiores. Estos logros, alcanzados a pesar de las dificultades propias de su contexto, constituyen un capital humano y académico que fortalece la proyección educativa de la comunidad.

En las prácticas actuales, algunos docentes han intentado introducir innovaciones pedagógicas; sin embargo, predomina una enseñanza tradicional basada en la transmisión de contenidos. Aunque esta metodología asegura la cobertura curricular, limita el desarrollo de competencias críticas y comunicativas en los estudiantes. Además, el acceso desigual a recursos digitales reduce las posibilidades de incorporar estrategias tecnológicas de manera equitativa, lo que genera una brecha en el proceso formativo.

Frente a esta situación, surge el interés de introducir la gamificación filosófica como estrategia de mediación pedagógica. Esta propuesta, apoyada en recursos digitales accesibles y adaptados a contextos rurales, tiene el potencial de dinamizar los aprendizajes mediante dinámicas lúdicas, retos significativos y espacios de reflexión. La hipótesis planteada es que la gamificación filosófica contribuirá al fortalecimiento de las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes, al mismo tiempo que incrementará su motivación y sentido de pertenencia hacia la institución.

La brecha identificada consiste en la ausencia de investigaciones que documenten de manera sistemática el impacto de la gamificación filosófica en comunidades rurales como Gramalote. Aunque existen estudios que evidencian los beneficios de la gamificación en contextos urbanos y en diversas áreas del conocimiento, no se cuenta con suficientes experiencias que validen su pertinencia en entornos rurales con limitaciones tecnológicas.

Por ello, se hace necesario investigar esta estrategia para generar propuestas educativas innovadoras, pertinentes y sostenibles en contextos similares.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias críticas y comunicativas en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote (Norte de Santander) a través de estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en recursos digitales accesibles durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias críticas y comunicativas en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote (Norte de Santander) a través de estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en recursos digitales accesibles durante el primer semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote a estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en recursos digitales accesibles, identificando percepciones iniciales, disposición hacia nuevas metodologías y condiciones del contexto.

Movilizar las competencias críticas y comunicativas en los estudiantes de secundaria mediante la experimentación con estrategias pedagógicas innovadoras y recursos digitales accesibles, diseñando y aplicando actividades prácticas que favorezcan la reflexión, el análisis de información y la expresión argumentativa.

Reconocer los cambios en las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Municipal de Gramalote después de implementar estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en recursos digitales accesibles, comparando los desempeños iniciales con los resultados obtenidos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Para esta investigación es fundamental precisar algunos conceptos que orientan la reflexión. En primer lugar, las competencias críticas se entienden como la capacidad de analizar, evaluar y argumentar frente a diferentes problemáticas sociales, culturales y educativas, generando posturas reflexivas y fundamentadas.

De manera complementaria, las competencias comunicativas hacen referencia a la habilidad de comprender, producir y compartir mensajes de manera clara, coherente y pertinente en distintos contextos.

Por su parte, las estrategias pedagógicas innovadoras son aquellas prácticas educativas que buscan transformar la enseñanza tradicional, incorporando dinámicas participativas, creativas y centradas en el estudiante.

Finalmente, el concepto de recursos digitales accesibles hace referencia al conjunto de herramientas tecnológicas —como plataformas educativas, aplicaciones y materiales interactivos— que facilitan el aprendizaje, siempre que estén adaptadas a las condiciones de conectividad y a la realidad social de los estudiantes.

Referentes Teóricos

La base teórica de este trabajo se apoya en diferentes corrientes pedagógicas y estudios previos. Desde la perspectiva de Paulo Freire (2006), la educación debe ser un proceso liberador que fomente la conciencia crítica y la participación activa de los estudiantes en la transformación de su realidad.

A su vez, Lev Vygotsky (2009) resalta la importancia de la mediación social y cultural en el aprendizaje, lo cual se vincula con la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que promuevan la interacción y la colaboración.

En la actualidad, investigaciones recientes destacan que el uso de recursos digitales puede potenciar las competencias comunicativas al ofrecer espacios de interacción asincrónica y sincrónica, así como herramientas que enriquecen la escritura y el debate (López & Rueda, 2021).

Asimismo, autores como Area y Adell (2018) señalan que la innovación pedagógica con apoyo en las TIC permite desarrollar aprendizajes significativos, siempre que se diseñen actividades contextualizadas y se promueva la participación activa de los estudiantes.

Desde el campo de la gamificación, Kapp (2012) argumenta que el diseño de entornos de aprendizaje basados en dinámicas de juego incrementa la motivación y favorece el pensamiento crítico, siempre que los retos sean significativos y alineados con objetivos pedagógicos.

De manera complementaria, Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020) evidencian que, aunque la gamificación y el uso de TIC muestran resultados positivos en la motivación estudiantil, existe una brecha de conocimiento en su aplicación en contextos rurales, lo cual refuerza la pertinencia de esta investigación en el municipio de Gramalote.

Referentes Técnicos

En el plano técnico, este estudio se respalda en lineamientos institucionales y de organismos internacionales que orientan el uso de la tecnología en la educación. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2017) promueve la integración de las TIC como estrategia para fortalecer la calidad educativa, reducir brechas de acceso y fomentar aprendizajes inclusivos.

De igual forma, documentos emitidos por la UNESCO (2021) destacan la importancia de garantizar el acceso equitativo a recursos digitales, asegurando que las

comunidades rurales y en condiciones de vulnerabilidad tengan las mismas oportunidades que aquellas en contextos urbanos. Estos referentes técnicos constituyen la base operativa que sustenta la pertinencia del trabajo en el contexto de Gramalote.

Referentes Legales

El marco legal que regula esta investigación se encuentra en consonancia con las políticas educativas nacionales. La Constitución Política de Colombia (1991), en sus artículos 67 y 68, reconoce la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social.

Asimismo, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece que el sistema educativo debe garantizar la formación integral de los estudiantes, incluyendo competencias comunicativas, críticas y ciudadanas.

A nivel internacional, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, específicamente en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), insta a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, fomentando oportunidades de aprendizaje durante toda la vida.

Referentes Éticos

Desde la perspectiva ética, esta investigación asume un compromiso con la dignidad y el respeto hacia los estudiantes participantes. Se garantizará la confidencialidad de la información, el consentimiento informado y la transparencia en cada fase del proceso investigativo.

Además, se reconoce que los participantes son sujetos activos de la investigación, no simples objetos de estudio. Por tanto, se adoptará una postura ética coherente con el principio de beneficencia, asegurando que los resultados de la investigación contribuyan a mejorar su proceso formativo y el contexto educativo en el que se desenvuelven.

Herramientas y Métodos

Enfoque Metodológico

El estudio se desarrollará bajo un **enfoque cualitativo**, por cuanto se orienta a la comprensión profunda de las percepciones, actitudes y transformaciones que experimentan los estudiantes al interactuar con una propuesta pedagógica innovadora basada en gamificación filosófica y apoyada en recursos digitales accesibles. Dicho enfoque resulta pertinente frente al problema de investigación, dado que este no busca establecer correlaciones estadísticas ni generalizar resultados, sino interpretar los significados y dinámicas formativas que emergen en un contexto educativo rural específico (Creswell, 2014).

Tipo de Estudio

Se adopta un diseño experimental de carácter cualitativo, **en** modalidad de intervención breve con observación sistemática. La pertinencia de este diseño radica en que permite introducir de manera intencionada una variable pedagógica la gamificación filosófica y analizar sus efectos sobre las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes. Este tipo de estudio, al tiempo que conserva la riqueza interpretativa del enfoque cualitativo, **posibilita** observar cambios atribuibles a la intervención educativa, ofreciendo evidencias valiosas para orientar futuras prácticas pedagógicas en contextos rurales.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estará conformada por los estudiantes de grado décimo (10^o) de la Institución Educativa Municipal de Gramalote (Norte de Santander, Colombia). La selección de este grupo se justifica porque representa una etapa decisiva en la consolidación de competencias críticas y comunicativas, además de encontrarse en un entorno rural

marcado por procesos de reconstrucción social y cultural. Este contexto particular convierte al grupo en un referente significativo para indagar la pertinencia y el impacto de propuestas pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de comunidades rurales con limitaciones tecnológicas.

Técnicas de Recolección de Datos

Con el fin de garantizar la coherencia metodológica y la alineación con los objetivos planteados, se seleccionaron las siguientes técnicas de recolección de información:

- **Objetivo 1 (Explorar el acercamiento):**

Entrevistas semiestructuradas, para identificar percepciones iniciales, expectativas y actitudes hacia la estrategia.

Observación directa, enfocada en las interacciones espontáneas durante las primeras sesiones.

- **Objetivo 2 (Movilizar competencias críticas y comunicativas):**

Diarios reflexivos, elaborados por los estudiantes tras cada actividad gamificada, para evidenciar procesos de interpretación, argumentación y autoevaluación.

Registros digitales de participación en foros colaborativos, como evidencia de interacción, argumentación y construcción colectiva del conocimiento.

- **Objetivo 3 (Reconocer cambios o variaciones):**

Cuestionarios post-experiencia, diseñados para contrastar desempeños iniciales y finales.

Grupos focales, orientados a recoger valoraciones colectivas sobre la transformación de competencias y la percepción de la estrategia pedagógica.

El uso combinado de estas técnicas permitirá una triangulación metodológica, lo que aumenta la *confiabilidad y validez de los hallazgos*.

Categorías de Análisis

El análisis de la información recolectada se estructurará en tres categorías principales, estrechamente vinculadas con la pregunta y los objetivos de investigación:

1. Percepción inicial frente a las estrategias pedagógicas innovadoras apoyadas en recursos digitales accesibles.
2. Movilización de competencias críticas y comunicativas durante la implementación de la gamificación filosófica.
3. Variaciones en las competencias críticas y comunicativas tras la aplicación de la intervención pedagógica.

El procesamiento de los datos se llevará a cabo mediante la técnica de análisis de contenido cualitativo (Bardin, 2002), a través de procesos de codificación abierta, axial y selectiva, lo que permitirá identificar patrones, construir categorías emergentes y establecer inferencias interpretativas sólidas.

La coherencia de este diseño se fundamenta en el vínculo entre la caracterización del contexto rural de Gramalote, la problemática identificada en torno a las competencias críticas y comunicativas, y los objetivos trazados en fases anteriores. En consecuencia, la propuesta metodológica no solo busca generar conocimiento, sino también aportar a la transformación educativa y social de una comunidad resiliente, consolidando aprendizajes significativos mediante el uso innovador de la gamificación filosófica.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial, los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Municipal de Gramalote (Norte de Santander) mostraron curiosidad, disposición y entusiasmo ante la propuesta de gamificación filosófica. Antes de la intervención, se aplicaron entrevistas semiestructuradas con el propósito de conocer sus percepciones y actitudes frente al aprendizaje de la filosofía. La mayoría expresó que concebían esta asignatura como teórica, densa y poco práctica, pero consideraron novedosa la idea de aprender mediante dinámicas lúdicas apoyadas en recursos digitales accesibles.

Las observaciones directas realizadas durante las primeras sesiones permitieron identificar una participación pasiva por parte de los estudiantes, caracterizada por la espera de instrucciones y respuestas breves. Sin embargo, al socializar la propuesta basada en retos filosóficos y actividades gamificadas, surgió un cambio positivo en las expresiones de interés y participación. Los estudiantes comenzaron a manifestar preguntas, compartir experiencias y mostrar disposición para explorar nuevas formas de aprender.

Este acercamiento permitió comprender que el grupo reconocía la importancia de fortalecer las competencias críticas y comunicativas, pero necesitaba metodologías dinámicas y contextualizadas a su realidad rural. La gamificación se percibió como una alternativa motivadora y cercana a su cotidianidad, capaz de integrar el pensamiento filosófico con el juego, la cooperación y el uso responsable de la tecnología.

Experimentación

La fase de experimentación se desarrolló durante cuatro semanas consecutivas, implementando una secuencia didáctica centrada en la gamificación filosófica. Cada sesión incorporó elementos lúdicos como retos argumentativos, dilemas éticos, insignias

simbólicas y dinámicas de debate cronometrado, apoyadas en recursos digitales accesibles como *Kahoot*, *Wordwall* y foros colaborativos en línea. El propósito fue movilizar las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes a través de la interacción, el análisis y la reflexión colectiva.

Los diarios reflexivos elaborados por los participantes mostraron un cambio progresivo en la forma de pensar y escribir. En las primeras semanas, las reflexiones eran descriptivas y centradas en la actividad; sin embargo, hacia la tercera y cuarta semana, comenzaron a evidenciar interpretaciones más profundas, conexiones con la vida cotidiana y argumentos sustentados. Un estudiante escribió: “Debatir un dilema jugando me hizo pensar más allá de ganar; aprendí que uno puede disfrutar mientras analiza lo que es correcto o no”.

En los foros colaborativos, se observó un aumento significativo en la calidad de las argumentaciones. Los estudiantes expresaron sus ideas con mayor claridad, utilizaron ejemplos pertinentes y demostraron respeto frente a las posturas contrarias. Durante las observaciones de clase, se registró un ambiente participativo, animado y reflexivo, en el que los estudiantes demostraban entusiasmo por cumplir los retos y obtener reconocimientos simbólicos. Esta dinámica fomentó la motivación intrínseca, la cooperación y el sentido de logro personal y grupal.

Los resultados obtenidos durante esta fase demuestran que la gamificación filosófica favorece la participación activa, la autonomía y la apropiación crítica del conocimiento, transformando la percepción de la filosofía en una experiencia práctica, vivencial y significativa.

Identificación de Variaciones

Al finalizar la intervención, se aplicaron cuestionarios post-experiencia y se realizaron grupos focales con los estudiantes, con el objetivo de identificar los cambios generados en sus competencias críticas y comunicativas. Los datos recolectados evidenciaron transformaciones relevantes en las dimensiones cognitiva, comunicativa y actitudinal.

En la dimensión cognitiva, se observó un fortalecimiento en la capacidad para analizar textos filosóficos, formular preguntas, identificar contradicciones y argumentar con coherencia. En la dimensión comunicativa, los estudiantes mostraron avances en la expresión oral y escrita, construyendo discursos más estructurados, comprensibles y fundamentados. Además, mejoraron en la escucha activa y en la formulación de respuestas críticas durante los debates.

En la dimensión actitudinal, se identificó un incremento notable en la motivación, el trabajo colaborativo y la autoconfianza. Los estudiantes manifestaron sentirse protagonistas de su aprendizaje y valoraron positivamente la metodología implementada. Uno de ellos expresó: “Aprendimos filosofía de una forma diferente; no era solo leer, sino pensar y debatir jugando”.

La comparación entre las observaciones iniciales y finales permitió constatar una variación positiva en el pensamiento crítico y en la argumentación escrita. La gamificación filosófica logró integrar la reflexión filosófica con la motivación lúdica, demostrando que el juego puede ser una herramienta pedagógica potente para el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, especialmente en contextos rurales con limitaciones tecnológicas.

En síntesis, los resultados confirman que la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, apoyadas en recursos digitales accesibles, genera un impacto favorable en la formación crítica, comunicativa y ética de los estudiantes. La experiencia evidenció que la gamificación filosófica no solo incrementa la participación, sino que también contribuye al desarrollo de un aprendizaje autónomo, reflexivo y contextualizado.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

El análisis de los resultados obtenidos en la intervención pedagógica permitió identificar cómo la gamificación filosófica, aplicada en la Institución Educativa Municipal de Gramalote, incidió en el fortalecimiento de las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes. A partir de los hallazgos, se evidenció una mejora en la motivación, la participación y la capacidad de argumentar ideas filosóficas con coherencia. Estos resultados se interpretan en relación con los objetivos de la investigación y los referentes teóricos analizados, resaltando la pertinencia de la estrategia implementada en contextos rurales con limitaciones tecnológicas, pero con una gran disposición hacia la innovación pedagógica.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

En la etapa inicial del proceso, los estudiantes manifestaron curiosidad y apertura hacia la estrategia de gamificación filosófica. Antes de la intervención, la mayoría asociaba la filosofía con una asignatura teórica y poco dinámica; sin embargo, la introducción de retos, juegos digitales y dinámicas grupales transformó esta percepción. Las observaciones y entrevistas evidenciaron que los participantes reconocieron la gamificación como una herramienta que hacía el aprendizaje más activo, participativo y significativo. Este resultado coincide con lo expuesto por Gómez y Salazar (2020), quienes afirman que la gamificación en contextos rurales contribuye a despertar la curiosidad y favorece la motivación intrínseca de los estudiantes.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase experimental, la variable gamificación filosófica tuvo un efecto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las actividades diseñadas, como los

dilemas éticos interactivos, debates cronometrados y retos argumentativos, promovieron el análisis crítico, la creatividad y la cooperación. Los estudiantes pasaron de una actitud pasiva a una participación reflexiva y motivada, generando discusiones filosóficas enriquecedoras. Estos resultados se relacionan con los planteamientos de Kapp (2012), quien señala que el aprendizaje mediante el juego refuerza la motivación y la autonomía del estudiante, y con Freire (2006), quien sostiene que el conocimiento se construye a través de la interacción y el diálogo.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Tras la intervención, se observaron cambios significativos en el aspecto ontológico de los estudiantes, es decir, en su manera de comprenderse a sí mismos como sujetos reflexivos y críticos. Se fortalecieron las dimensiones cognitiva, comunicativa y actitudinal: los estudiantes lograron estructurar mejor sus argumentos, expresarse con mayor seguridad y reconocer el valor del diálogo como medio para la construcción del conocimiento. Este avance demuestra que la gamificación, cuando se contextualiza adecuadamente, potencia la autonomía, la empatía y el pensamiento filosófico, tal como lo plantea Vygotsky (2009) en su teoría del aprendizaje social y Flores y Ramírez (2022) al referirse al papel de las estrategias activas en el desarrollo del pensamiento crítico.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos del presente estudio se alinean con investigaciones previas, como las de Martínez y Rodríguez (2021), quienes encontraron que la gamificación en filosofía fomenta el pensamiento crítico y mejora la argumentación escrita. Asimismo, Cabero y Llorente (2015) afirman que las TIC, cuando son empleadas con intención pedagógica, fortalecen la participación y el aprendizaje significativo. No obstante, este trabajo aporta un nuevo enfoque al aplicarse en un contexto rural, demostrando que la gamificación filosófica

puede implementarse con recursos mínimos y aún así generar transformaciones significativas en la motivación y la capacidad reflexiva del estudiante.

Limitaciones del Estudio

Entre las principales limitaciones encontradas se destacan la duración reducida de la intervención, el número limitado de participantes y las dificultades de conectividad. Estas condiciones limitaron la posibilidad de aplicar con mayor profundidad algunas dinámicas digitales y de extender la experiencia a otros grados. Sin embargo, el compromiso institucional y la disposición de los estudiantes permitieron superar obstáculos y obtener resultados valiosos. Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de aplicación y fortalecer la infraestructura tecnológica de las instituciones rurales, de manera que se puedan generar procesos más sostenibles y generalizables.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados de la investigación ofrecen aportes relevantes para el ámbito educativo. En primer lugar, confirman que la gamificación filosófica es una estrategia eficaz para fomentar la participación, la argumentación y el pensamiento crítico. En segundo lugar, demuestran que el uso pedagógico de herramientas digitales accesibles — como Kahoot, Wordwall o foros virtuales— favorece la inclusión y el aprendizaje significativo en zonas rurales. En tercer lugar, evidencian que la filosofía puede enseñarse desde un enfoque lúdico y vivencial, contribuyendo al desarrollo de habilidades comunicativas y a la consolidación de comunidades de aprendizaje colaborativo.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En síntesis, el análisis y la discusión de los resultados permiten afirmar que la gamificación filosófica fortaleció las competencias críticas y comunicativas de los estudiantes, generando un cambio positivo en su forma de aprender y participar. La

experiencia demostró que es posible enseñar filosofía de manera dinámica, integrando la tecnología y el juego sin perder el rigor académico. Para futuras investigaciones, se propone ampliar la muestra a otros contextos y explorar nuevas herramientas tecnológicas, como la realidad aumentada o los entornos inmersivos, que permitan enriquecer el aprendizaje filosófico en comunidades educativas rurales.

Conclusiones

La presente investigación demostró que la gamificación filosófica constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las competencias críticas y comunicativas en contextos rurales. Su implementación en la Institución Educativa Municipal de Gramalote evidenció un impacto positivo en la motivación, la participación y la argumentación de los estudiantes, validando la pertinencia de metodologías activas basadas en la interacción y el aprendizaje significativo.

El proceso de gamificación transformó la concepción tradicional de la enseñanza de la filosofía, al pasar de un enfoque memorístico a uno vivencial y reflexivo. Los estudiantes desarrollaron la capacidad de analizar problemáticas éticas y sociales mediante el juego, la discusión y la cooperación, reafirmando el potencial de la gamificación como herramienta para promover el pensamiento filosófico en escenarios de educación media.

Desde el punto de vista ontológico, los resultados revelan un progreso notable en la autoconfianza, la autonomía y la disposición al diálogo de los participantes. Estos cambios reflejan una evolución en la forma de aprender y relacionarse con el conocimiento, confirmando que la filosofía, cuando se vive desde la experiencia lúdica y la interacción crítica, fortalece el desarrollo integral del ser humano.

El estudio amplía el panorama de la innovación educativa al ofrecer evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación en entornos rurales, donde las condiciones tecnológicas son limitadas. Su aplicación exitosa en Gramalote demuestra que la calidad educativa no depende exclusivamente de los recursos disponibles, sino del compromiso docente y de la creatividad pedagógica para contextualizar las estrategias a las realidades locales.

Recomendaciones

Se recomienda a las instituciones educativas rurales integrar la gamificación filosófica dentro de sus planes de estudio, como una metodología transversal que favorezca el pensamiento crítico, la comunicación asertiva y la resolución ética de problemas. Para ello, es fundamental la capacitación docente en el diseño de experiencias lúdicas mediadas por tecnología, que respondan a las necesidades y posibilidades del contexto.

Desde el ámbito investigativo, se sugiere ampliar el alcance del estudio mediante la aplicación de la estrategia en distintos niveles educativos y contextos socioculturales. Asimismo, se recomienda explorar la incorporación de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial educativa, la realidad aumentada o los entornos inmersivos que potencien la interacción filosófica y consoliden una educación más crítica, inclusiva y significativa.

Referencias Bibliográficas

- Area, M., & Adell, J. (2018). *La innovación educativa con TIC y el desarrollo de las competencias digitales*. Editorial Síntesis.
<https://www.sintesis.com/libro/la-innovacion-educativa-con-tic-1626>
- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Akal.
https://www.akal.com/libro/analisis-de-contenido_32439/
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2015). Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y formación inicial de los docentes: Modelos y competencias digitales. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (46), 1–22.
<https://doi.org/10.6018/red/46/4>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
<https://us.sagepub.com/en-us/nam/research-design/book237357>
- Flores, C., & Ramírez, J. (2022). El pensamiento crítico y las estrategias activas de aprendizaje en el aula virtual: un enfoque práctico. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(2), 45–62.
<https://doi.org/10.35362/rie8825021>
- Freire, P. (2006). *Pedagogía del oprimido* (48.ª ed.). Siglo XXI Editores.
https://www.sigloxxieditores.com/libro/pedagogia-del-oprimido_18945/
- García, F., & Serrano, A. (2019). Estrategias pedagógicas mediadas por TIC para el fortalecimiento de las competencias comunicativas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (58), 120–138.
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1137>
- Gómez, M. A., & Salazar, D. C. (2020). Gamificación como estrategia de aprendizaje activo en contextos rurales: un estudio cualitativo en educación secundaria. *Revista*

Colombiana de Educación, (79), 223–245.

<https://doi.org/10.17227/rce.num79-11025>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

<https://www.wiley.com/enus/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>

Martínez, L., & Rodríguez, S. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la argumentación filosófica en estudiantes de educación media.

Revista Praxis & Saber, 12(28), 135–

158.<https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n28.2021.12156>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2017). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Ministerio de Educación Nacional.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-superior/calidad/Competencias-TIC-para-el-desarrollo-profesional-docente/>

UNESCO. (2021). *El futuro de la educación: Reimaginar juntos nuestros futuros*.

UNESCO.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>

Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial

Crítica.<https://www.planetadelibros.com/libro-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores/58694>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

<https://www.oreilly.com/library/view/gamification-by-design/9781449397678/>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/cerodriguezri_unadvirtual_edu_co/Epfrs83cCCpOg_Y5I6eeyjUBRJVNMcQwa6zKgbGzXLWrXO?e=z6Op28