

**La apatía por la Filosofía, relevancia y conexión con el mundo real**

Yeider Meja Bolaños

Asesor

Yeimy Karina Corredor Vergara.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2026

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en ASOAYCO (Asociación Artística y Cultural Oscar Obregon) trabajando con adolescentes y jóvenes. El objetivo general fue Fortalecer la relevancia y conexión con el mundo real de la asignatura de Filosofía en los participantes de ASOAYCO mediante herramientas digitales. Utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego **La Apatía por la Filosofía** reconociendo sus efectos en la inmersión de estrategias didácticas, gamificadoras e innovadoras que conectaran con la relevancia y conexión del mundo real. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la Filosofía es importante en la actualidad, la relevancia que tiene es importante porque se conecta con lo que cada participante vive, la Filosofía en un mundo como el de hoy donde el ser humano está acostumbrado a no pensar o recurrir a la IA para reflexionar. Es una puerta emancipadora de conocimiento.

**Palabras clave:** Apatía, Estrategias, Filosofía, Participantes, TIC.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at ASOAYCO (Oscar Obregon Artistic and Cultural Association), working with adolescents and young adults. The general objective was to strengthen the relevance and connection to the real world of the Philosophy subject among ASOAYCO participants through digital tools. A qualitative and experimental approach was used, exploring the apathy towards Philosophy and recognizing its effects on the immersion of didactic, gamified, and innovative strategies that connected with the relevance and connection to the real world. From this research exercise, it was concluded that Philosophy is important today, its relevance stems from its connection to each participant's lived experience. Philosophy, in a world like today's where human beings are accustomed to not thinking or resorting to AI for reflection, is an emancipatory gateway to knowledge.

***Keywords:*** Apathy, Strategies, Philosophy, Participants, TIC.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
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
Apatía.....	14
Filosofía .....	14
Relevancia y Conexión con el Mundo Real.....	15
Pensamiento critico.....	15
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos .....	19
Referentes Legales .....	20
Referentes Éticos .....	21
Herramientas y Métodos.....	23
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
El Análisis de Datos.....	26

Perspectiva de la Filosofía .....	26
Relevancia Percibida.....	26
Conexión con la Realidad del Mundo.....	26
Enfoque hacia el Aprendizaje Filosófico .....	26
Pensamiento Analítico .....	27
Cambio de la Percepción .....	27
Experiencia Personal del Alumno.....	27
Resultados.....	28
Acercamiento de la Población a la Variable .....	29
Experimentación .....	30
Identificación de Variaciones .....	31
Análisis y Discusión .....	32
Conclusiones.....	36
Recomendaciones .....	37
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices.....	42

## Introducción

El mundo de hoy nos acerca a diferentes problemáticas a abordar, la educación y las asignaturas no están alejadas de esta problemática, la Filosofía, es una asignatura que con el paso del tiempo es percibida por los adolescentes y jóvenes, como una asignatura aburrida que no tiene importancia en la vida de cada uno de ellos, esto ha desencadenado una oleada de apatía por todo lo relacionado con la Filosofía. Es importante que esta problemática sea abordada por que muestra como un mundo que percibe al ser, como algo vacío que necesita ser moldeado por estándares.

Además, como los participantes creen que la Filosofía es una materia que no les sirve para nada, porque no la saben relacionar, o quizás porque nunca se les enseñó a relacionarla con la vida. Y con todo lo que les sucede. Nada lejos de la actualidad el mundo nos presenta las nuevas tecnologías y con ellas nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Que son el eje principal como solución a la problemática que se presenta. La necesidad de abordar esta investigación va de la mano por qué se puede extender esta apatía por otras áreas similares como lo son las ciencias sociales, la catedra para la paz, la historia entre otros.

Fortalecer la relevancia y conexión con el mundo real de la asignatura de Filosofía en los participantes de ASOAYCO mediante herramientas digitales. Es entonces el objetivo general de esta investigación y con ello pretende abordar la problemática, así mismo la herramienta de recolección de dato va de la mano con la investigación que es de cualitativa y espera comprender las opiniones, percepciones y sentir de los participantes.

El hallazgo más significativo de esta investigación es que la Filosofía es importante en la actualidad, la relevancia que tiene es importante porque se conecta con lo que cada participante vive, la Filosofía en un mundo como el de hoy donde el ser humano está acostumbrado a no

pensar o recurrir a la IA para reflexionar. Es esa puerta que nos devuelve a la reflexión propio del hombre, no lejos de ello. El saber utilizar las nuevas tecnologías en las aulas de clase son una oportunidad que acerca al estudiante a su realidad, pero también al conocimiento.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en la Asociación Artística y Cultural Oscar Obregón (ASOAYCO) ubicada en el barrio la 40ta en el municipio de Villa Rica, Cauca. El estrato socioeconómico de los participantes es 1 y 2. La asociación aporta mediante el arte a niños, niñas, adolescentes y jóvenes al desarrollo del ser, por medio de danza libre para la expresión de emociones, talleres emocionales y una de las actividades más importante y que se desarrolla cada año sin falta, es su encuentro arte y comunidad bajo el marco de aniversario de esta.

Por el momento no cuenta con una infraestructura propia, por lo que sus clases y talleres cambian de ubicación. Sin embargo, la asociación brinda mediante tallerista y profesores saberes de calidad. Además de ser un apoyo que enfrenta la violencia juvenil que atraviesa este territorio.

El grupo seleccionado para el desarrollo de este estudio se conforma por adolescentes entre 13 y 17 años, la mayoría de los participantes hacen partes de hogares con ingresos bajos, una pequeña parte de ellos están expuestos directamente a problemáticas de violencia debido a la ubicación de sus hogares.

Algunos de estos problemas no les permiten en su totalidad mantener su libre expresión, así como también limita las ganas de participar en los espacios educativos que se desarrollan dentro de la asociación.

Los participantes enfrentan diversas brechas en su proceso de aprendizaje entre algunos por mencionar el acceso completo a materiales y escenarios que les permitan aprender de manera adecuada. Mediante la asociación se apoyó a los participantes con ayuda de psicología, por este medio muchos manifiestan que se sienten abrumados por los estándares actuales, los desafíos que enfrentan, con la exposición que tienen en los entornos escolares y comunitarios. Ya que como se menciona, el entorno atraviesa por una problemática de violencia social.

El aprendizaje de los participantes se ve influido principalmente por los problemas que tiene la comunidad con diversos factores como lo son, la delincuencia, los problemas con las sustancias psicoactivas, el cambio que tienen los participantes con el desplazamiento de zona entre otros. Se puede sumar a dicha problemática el poco acceso a las nuevas tecnologías. Con todo lo anterior la asociación hace un esfuerzo grande para que cada uno de los participantes estén concentrados en su educación y en su desarrollo del ser.

## Planteamiento del Problema

Los participantes cumplen un papel activo en su proceso de aprendizaje, pues con el tiempo muestran diferentes características positivas dentro del mismo, además el trabajo en equipo es uno de los puntos fuertes a resaltar, lo que funciona dentro de las diferentes perspectivas de los participantes es la didáctica con la que se le enseñen, pues los participantes resaltan la importancia de las clases didácticas y dinámicas. De esta forma ellos aseguran que aprenden de una manera más efectiva.

Sin embargo, se encuentra una problemática que está afectando la efectividad del aprendizaje de los participantes, ya que estos aseguran que las clases cien por ciento tradicionales no son tan positivas para su aprendizaje, lecturas supremamente largas o clases poco didácticas hacen que se pierda el interés por aprender. Este tipo de metodologías y estrategias no son el problema en sí, pero si ayudan a que se genere cierta problemática con el aprendizaje de los participantes.

Por otra parte, se cuestiona sobre si el contenido filosófico que se les enseñan realmente tiene algún tipo de conexión con el mundo en el que habitan.

La gamificación del aula entra para ser una solución a esta problemática que se menciona, si se cuenta con clases gamificadas y didácticas el aprendizaje de los participantes mejorara de manera radical, logrando conectar el contenido con la vida y con la relevancia que tiene lo que aprenden con lo que viven, este proceso es una oportunidad para brindarles a los participantes una visión totalmente diferente a lo que ellos manifiestan como problemática, además de incluir dentro de esta solución las nuevas tecnologías.

Las herramientas que se utilizarán para el desarrollo motivacional en cuanto a recursos, se hará una inmersión de webs conocidas entre algunas por mencionar (Educaplay, Kahoot!,

Genially) que ayudan con la creación de actividades tales como crucigramas, sopas de letras, juegos interactivos, herramientas visuales y auditivas como lo son las presentaciones, imágenes interactivas entre otros.

Lo que se aborda en esta investigación es como la apatía por la Filosofía, en relación con la relevancia y conexión con el mundo real, hace que los estudiantes vean en esta asignatura algo abstracto, poco entendible e importante para sus vidas. Así también se puntualiza la importancia de la inmersión de la gamificación en el aula y como el aislamiento de estas estrategias didácticas, gamificadas e innovadoras generan un problema en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los participantes.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la relevancia y conexión con el mundo real de la asignatura de Filosofía, en los participantes de ASOAYCO mediante el uso de las herramientas digitales?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la relevancia y conexión con el mundo real de la asignatura de Filosofía en los participantes de ASOAYCO mediante herramientas digitales.

### **Objetivos Específicos**

Identificar las causas que generen apatía hacia la Filosofía y diseñar recursos digitales innovadores que la mejoren.

Diseñar e implementar estrategias didácticas basadas en las TIC que fomenten el interés y la participación de los participantes en la asignatura de Filosofía y la conexión que tiene con el mundo real.

Evaluar el impacto de la implementación de las TIC en el desarrollo de la relevancia y conexión con el mundo real. Mediante indicadores de motivación.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

#### Apatía

La apatía puede definirse como una postura de desinterés e indiferencia hacia un objeto de conocimiento. Esta está vinculada, en el contexto educativo, pues en palabras de Abbagnano, (2004) La apatía es así definida como la impasibilidad del ánimo y dejadez, indolencia, falta de vigor o energía. Citado por Aguilar, YP, “et al”. (2015). P. 327. Si los contenidos no se conectan con los conocimientos previos, la motivación disminuye y el desinterés aumenta.

Desde un punto de vista diferente, la motivación humana está vinculada a la satisfacción de necesidades jerárquicas y de acuerdo con Santrock (2002), la motivación es “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas en que lo hacen. El comportamiento motivado es vigoroso, dirigido y sostenido” (p. 432). Citado por Naranjo Pereira, ML, (2009). P. 2. Es improbable que el estudiante se motive si no siente que la Filosofía satisface sus necesidades personales o sociales.

#### Filosofía

La Filosofía no es solamente un cúmulo de teorías abstractas; también se trata de una actividad racional que se enfoca en interrogar y entender la realidad. Kant (2007) sostiene que "no se puede aprender filosofía, sino aprender a filosofar" P. 25. Enfatizando que su valor está en el uso del pensamiento crítico más que en la memorización de doctrinas.

Karl Marx (1970), por su parte, afirma que "los filósofos solo han interpretado el mundo de diferentes maneras, pero la cuestión es cambiarlo" P. 668. Esta declaración enfatiza el aspecto práctico y transformador del pensamiento filosófico, que es un factor fundamental para neutralizar la sensación de inutilidad.

## **Relevancia y Conexión con el Mundo Real**

La articulación entre el saber y la realidad social es lo que define la importancia educativa. En esta línea, Paulo Freire (2005) afirma que "la educación auténtica es la praxis, la reflexión y la acción del ser humano sobre el mundo para cambiarlo". P. 67. La enseñanza de la Filosofía pierde su capacidad crítica y formativa cuando se desconecta de la práctica.

Freire (2005) también advierte que la educación bancaria crea pasividad en los alumnos, lo cual puede significar apatía, Por consiguiente, vincularse con el mundo real no es un elemento adicional opcional, sino un requisito indispensable para que la educación sea liberadora y significativa. P. 72.

## **Pensamiento crítico**

La Filosofía contribuye a la educación integral, y una de sus aportaciones más importantes es el pensamiento crítico. De acuerdo con Jürgen Habermas (1987), la racionalidad comunicativa posibilita que los individuos interroguen las estructuras sociales a través de un diálogo argumentado. P. 110. En esta línea, la filosofía robustece las habilidades ciudadanas y morales que son esenciales para la vida en democracia.

## **Referentes Teóricos**

En un mundo como el de hoy la enseñanza de la Filosofía se enfrenta a diferentes problemas entre ellos la apatía con la que se percibe, por ende, se tendrá un recorrido por las diferentes estrategias que se utilizaran en el recurso diseñado como lo son, el uso de las nuevas tecnologías, la didáctica y la gamificación en el aula.

Una parte fundamental para esta investigación es la implementación de la gamificación que en palabras de Ardila (2019), la gamificación de la educación trae beneficios como un mejor seguimiento y control a las conductas desarrolladas por los estudiantes, la relación entre

enseñanza y aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación y promueve un aprendizaje por descubrimiento citado por Fernandez, A. P. (2024). P. 7.

De esta forma Gómez (2003) afirma que La gamificación entonces sería una herramienta necesaria para la enseñanza de la filosofía y más aún cuando se cuenta con recursos tecnológicos, que ayudan con la dinamización del aula. Citado por Aguilar Gordón, F. del R. (2019). P. 131.

Ahora entendamos que se enseña en Filosofía ¿Enseñar filosofía es un arte personal de cada uno, una técnica neutral universable o una ciencia psicopedagógica válida para todo profesor de filosofía? ¿Hay una metodología y una didáctica única en la enseñanza de la filosofía o más bien la misma actividad propia de la clase de filosofía exige adoptar un cierto pluralismo y eclecticismo metodológico? ¿Qué características tiene una transición, si ella existe, entre la filosofía producida por los filósofos y la filosofía enseñada por los profesores?” P. 12.

Todos estos interrogantes no son más que una guía que ayuda a entender cómo se enseña Filosofía. Algo particular de la Filosofía y que no se menciona con regularidad es que su didáctica también consiste en hacer de quienes aprenden Filosofía también puedan enseñarla. Esto lo menciona Cerletti, A., (2015). Cuando se aprende “filosofía” se aprende también a enseñar filosofía, por lo general, de manera velada. Este escenario condiciona y configura el aprendizaje de la filosofía y el horizonte de posibilidades del futuro profesor P. 29.

Este también sostiene que, el profesor o el maestro filósofo tienen la responsabilidad de incorporar retos prácticos e intelectuales en el marco de un grupo que aprende. Es una resolución política, didáctica y filosófica. Además, cita, lo que, en palabras de Deleuze, pensar implica un esfuerzo. La intervención del siempre conlleva un poco de incomodidad. Pensamiento ya que supone un esfuerzo por acceder a lo que ya existe. P. 33.

Al igual que la gamificación es importante reconocer la importancia que tiene entonces la didáctica de la filosofía, de esta manera se enriquece las alternativas para su enseñanza. Aguilar Gordón, F. del R. (2019). Menciona que la Didáctica de la Filosofía es una especie de la Didáctica específica con la incorporación de diferentes métodos que se utilizan de acuerdo con los problemas fundamentales al que pertenezca el objeto de estudio como un campo específico de la filosofía. Es preciso conocer las formas de uso adecuado de métodos y estrategias que posibiliten mejores enlaces con el conocimiento filosófico. P.132.

Porque el uso de estas estrategias no tiene que estar aisladas del contenido filosófico, pero, el contenido tampoco puede estar aislado de la vida y el mundo en el que vivimos. Pues al entender este punto es necesario comprender que no lejos de esta nueva era se encuentran las herramientas que nos ofrecen las nuevas tecnologías de las cuales se rescatan los diversos recursos didácticos y gamificados para hacer de la filosofía algo cercano a los adolescentes y jóvenes.

Pero además de lo anterior es preciso reconocer que la implementación de las TIC en la filosofía es por mucho un problema por parte de los docentes ya que la mayoría de los docentes de esta área no manejan las nuevas tecnologías.

Según Chasi-Solórzano, B. (2020). De otro lado, hubo y hay docentes de la Facultad que desde el aparecimiento de las tecnologías han hecho esfuerzos aislados por actualizarse en la integración de las TIC en los procesos educativos, aun cuando no han tenido el suficiente apoyo institucional. P. 6. Sin embargo, ese otro gran porcentaje que no ha hecho este trabajo sigue enseñando de manera aislada a las tecnologías.

Entender que la implementación de las nuevas tecnologías es también conocer las diferentes disciplinas. Y en esto sin duda en palabras de Spector (2012) La tecnología educativa

engloba la aplicación disciplinada del conocimiento para propósitos de mejorar el aprendizaje, la instrucción y/o el desempeño.

En esa medida las TIC cumplen con esta conceptualización en virtud de la necesidad de responder a las demandas de una sociedad compleja. El concepto de integración es un constructo dinámico que responde a sustentar desde la perspectiva de la práctica educativa el uso de la tecnología para alcanzar objetivos de aprendizaje, en este estudio se comprende bajo el cuestionamiento ¿cómo podría esta integración ser evaluada?, esto significa más que, simplemente, mezclar el nuevo conocimiento con el que uno ya conoce o puede hacer. Citado por Chasi-Solórzano, B. (2020). P. 7.

Por ende, no es solo enseñar con tecnología sino también saber evaluar más allá de lo atractivo que pueda parecer la inmersión de las TIC. Con lo anterior es posible preguntarse ¿Cómo entonces utilizo las TIC? Para lo puntual de esta investigación el uso que se les dará; pues la autorregulación quedaría en un segundo plano ya que no es ese el enfoque que se le quiere dar. Mas bien el trabajo que estas cumplirían es y va más allá de su mera evaluación es proponer a los estudiantes una motivación en su proceso de aprendizaje.

“Conseguir alumnos activos, motivados, implicados en su proceso de aprendizaje y capaces de autogestionarse de forma eficaz, es cuestión de técnica, una técnica que podemos aprender, y para la que debemos contar con las herramientas adecuadas” (Valero & Navarro, 2008: p.6).

Para las diferentes alternativas sobre la solución de la apatía por parte de los estudiantes acerca de la asignatura, se propone el juego como potenciador de la curiosidad y la recolección de recurso para tener la atención del alumnado en algo en específico. En aclaración, por traer este espaciado no significa que se pierda la esencia de la filosofía al contrario se espera que se mantenga, pero se explique de manera clara y con un lenguaje no tan abstracto, así pues. El juego una mirada desde la filosofía, Emanuel Kant (2004) se refiere al juego como una actividad que tiene un fin; durante la experiencia del juego se construyen saberes, ya que esta actividad

requiere de facultades como “conocimiento, imaginación y entendimiento” P. 149 citado por Wiley.Melo Herrera, MP, & Hernández Barbosa, R. (2014). P, 43-44

Entender que el juego no le quita la seriedad con la que se imparte en el aula de clase, es reconocer que es una estrategia fundamental a la hora de conocer las diferentes formas de aprendizaje, por ende y en palabras de Kapp (2012), "el juego no es solo una forma de entretenimiento; es una forma fundamental de aprendizaje". Esta afirmación nos lleva a reconocer como los estudiantes pueden reconocer nuevos conceptos(experimentar) se encuentra también con el desarrollo de diferentes habilidades que son el resultado del paso por el juego, algunas de estas son, la razón, la crítica, pensamiento curioso y cuidadoso.

Gracias a una metodología de investigación se podrá reconocer cuales son los problemas que aquejan y que hacen que los estudiantes sientan apatía por la Filosofía pues en palabras de Leedy (1993), autor que sugiere que la investigación puede conceptualizarse como “un proceso mediante el cual se intenta encontrar de manera sistemática y con hechos demostrables la respuesta a una pregunta de investigación o la solución de un problema,” (p.5). citado por Ávila Baray, J. C. (2020). P. 5

Para intervenir con la propuesta se sugiere la implementación de las nuevas tecnologías por medio de la gamificación del aula. Además, en palabras de Chasi-Solórzano, B. (2020).

Las tecnologías han sido un catalizador entre la realidad social y el sujeto de aprendizaje, vitalizan el proceso de enseñanza y aprendizaje entre los actores, enriqueciendo con elementos multimedia que estimulan los sentidos, aumentan los canales de comunicación, y las herramientas de interactividad optimizando tiempo, recursos y esfuerzo. P. 8

### **Referentes Técnicos**

Desde la perspectiva técnico-pedagógica, el interés por la Filosofía puede examinarse a partir de una enseñanza significativa. Según Ausubel (2002), "lo que el estudiante ya conoce es

el elemento más relevante que incide en su aprendizaje" (p. 62). Esto significa que, si los contenidos filosóficos no tienen conexión con las experiencias anteriores del alumno, el aprendizaje se vuelve irrelevante y puede provocar desinterés.

En consonancia con esta visión, Freire (2005) sostiene que "la educación auténtica es la praxis, la reflexión y la acción del ser humano sobre el mundo para transformarlo" (p. 67). Cuando el aprendizaje de la Filosofía se restringe a la mera repetición teórica y no se vincula con cuestiones reales, su capacidad formativa pierde fuerza.

Cordero R, Joan J. (2019) La enseñanza de la filosofía pretende que cada estudiante trabaje con ideas, contextos y situaciones, lo que acarrea vetas epistemológicas, estéticas, metafísica, éticas y lógicas; también se busca que el alumnado sea ordenado y creativo al pensar. P. 4.

Además, el MEN (Ministerio de Educación Nacional) en Colombia, por medio de sus Lineamientos Curriculares de Filosofía, define que el área debe fomentar la argumentación y el pensamiento crítico, dejando atrás las prácticas de memorización (p. 35). Estos lineamientos son una guía técnica crucial para analizar la relevancia de la enseñanza filosófica en el nivel medio educativo.

(...) no solo requieren prácticas nuevas, sino también nuevos puntos de vista desde los cuales aprehender la naturaleza del aprendizaje y la función del conocimiento y de la educación en el desarrollo humano (...) El nuevo contexto exige que reconsideremos la finalidad de la educación y la organización del aprendizaje (UNESCO, 2015, p. 16).

### **Referentes Legales**

La Constitución Política de Colombia (1991) señala que "la educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia" (art. 67), lo cual

representa el fundamento legal para la enseñanza de la filosofía en Colombia. La filosofía, a través del desarrollo de la reflexión política y ética, aporta directamente a este objetivo. La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece, entre otros objetivos, que la educación debe "desarrollar la capacidad crítica, analítica y reflexiva" (artículo 5, numeral 9). Esta disposición legal establece la obligación de fomentar espacios académicos que potencien el pensamiento crítico, que es una tarea de la filosofía.

Además, el Decreto 1860 de 1994 regula la organización del currículo y concede a las instituciones educativas autonomía para construir su Proyecto Educativo Institucional (PEI), lo que posibilita innovaciones pedagógicas que refuercen la relación entre la filosofía y la realidad social.

### **Referentes Éticos**

La filosofía juega un papel esencial en la formación de sujetos autónomos desde el punto de vista ético. La Ilustración, según Kant (2003), se define como "la liberación del hombre de su culpable minoría de edad" (p. 25), que puede entenderse como la incapacidad de utilizar el propio entendimiento sin la guía de un tercero. La apatía hacia la Filosofía puede ser vista como una renuncia a este ejercicio independiente del pensamiento. De acuerdo con Habermas (1987), la racionalidad comunicativa posibilita que las personas alcancen acuerdos por medio de un diálogo argumentado (p. 110). Desde este punto de vista, la Filosofía no es únicamente un conocimiento académico, sino también una práctica ética que robustece la convivencia en democracia.

Por último, Freire (2005) señala que la educación que no está contextualizada se transforma en "educación bancaria", donde el alumno es un receptor pasivo (p. 72). El profesor tiene la obligación, desde un punto de vista ético, de no incentivar prácticas que propicien la

pasividad y, al contrario, fomentar una educación transformadora y crítica. Además de todo lo anterior esta investigación procura que todos los participantes estén al tanto de lo que se está haciendo, por ende, los mismo están de acuerdo que las fotografías se utilicen bajo un enfoque investigativo, y sus datos personales no están expuestos dentro de la misma.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se lleva a cabo desde un enfoque cualitativo, que ayuda a entender las actitudes de apatía hacia la Filosofía en los participantes de ASOAYCO. Esta perspectiva ve el conocimiento como una construcción activa y contextualizada. Bonilla (1997) menciona que el método cualitativo intenta conceptualizar la realidad a partir de los saberes, las actitudes y los valores que orientan la conducta de individuos que comparten un contexto temporal y espacial. Por medio de este método el objetivo es captar el conocimiento, la interpretación y el significado que los individuos comparten. En cuanto a la realidad social que se investiga, el análisis debe realizarse sobre grupos pequeños o representativos de las tendencias de conducta y para esta elección es necesario tener el consentimiento de la comunidad investigada. Citado por VillamilFonseca, OL, (2003). P. 3.

A diferencia del enfoque cuantitativo, el enfoque cualitativo no intenta generalizar datos; su objetivo es examinar detalladamente los fenómenos sociales a través de la observación, las entrevistas y el análisis de contenido esto lo menciona Hernández & Mendoza, 2018 a lo largo de su primer capítulo del libro Metodología de la investigación. Esto permite que se investiguen las actitudes y percepciones de los alumnos en el entorno escolar. El investigador también desempeña un papel activo en la interpretación del problema, facilitando que las voces y vivencias de los propios actores educativos salgan a la luz.

El tipo de investigación seleccionada es la investigación-acción, un tipo de investigación cualitativo que tiene como objetivo no solo entender una problemática educativa, sino también actuar directamente sobre ella. Esta metodología, de acuerdo con Sánchez, González y Esmeral (2020), "se distingue por centrarse en el cambio, fusionar la intervención directa con un análisis

profundo de una realidad educativa" P.61, lo que posibilita que el proceso de investigación tenga lugar en cooperación con los actores implicados. La implicación activa, la crítica reflexiva, el compromiso ético, la transformación social y la relación entre teoría y práctica son algunos de sus principios fundamentales.

Desde este punto de vista, la investigación-acción es particularmente relevante en entornos educativos donde se pretende modificar las prácticas pedagógicas. Latorre (2005) describe este método como "un proceso de investigación autorreflexiva llevado a cabo por quienes están involucrados en situaciones sociales, incluidas las educativas" P. 23. Destaca que posibilita que los educadores examinen y alteren su práctica de forma consciente y colaborativa. El autor sugiere un ciclo organizado en cuatro etapas: planificación, acción, observación y reflexión, lo que asegura una comprensión sistemática y profunda de la realidad educativa.

Además, la investigación-acción se adopta desde una óptica interpretativa y participativa, donde se rompe con los patrones convencionales de enseñanza en los que el alumnado tiene un rol pasivo. Finalmente, esta metodología no solo brinda instrumentos para entender la realidad en términos de educación, sino que además fomenta modificaciones relevantes en el aula. La investigación-acción educativa, según Latorre (2005) posibilita el diseño de estrategias que se implementan, observan, reflexionan y ajustan. Esto contribuye a mejorar las políticas y los programas educativos y a promover el desarrollo profesional del docente. Por lo tanto, se transforma en una herramienta poderosa para crear conocimiento desde la práctica y, de manera conjunta, modificar los contextos escolares. P. 23.

### **Unidad de Análisis**

El grupo que se estudia es un total de 8 participantes dentro de las edades 13-17, que pertenecen a ASOAYCO ellos serán el foco principal de esta investigación.

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

Para el estudio es preciso mencionar que la técnica de recolección de datos va de la mano con el método y técnica, con un enfoque cualitativo. dado que busca comprender las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes frente a la Filosofía. Esta perspectiva posibilita la interpretación de significados y subjetividades que han sido construidas dentro de contextos educativos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018, p. 390).

La técnica principal empleada será la entrevista semiestructurada en palabras de Kvale (2011) que posibilita el examen detallado de las percepciones de los participantes mediante preguntas abiertas y flexibles. P. 87.

Según Flick (2007) La entrevista semiestructurada facilita el acceso a las vivencias subjetivas de los participantes y ayuda a entender fenómenos educativos complejos. P. 95 La observación directa, por otro lado, permite estudiar conductas en situaciones naturales (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018, p. 397).

De manera precisa esta será la estructura que responde a la entrevista. Con relación a los objetivos que guían esta investigación.

Se realizará un formulario (entrevista) principal que permitirá reconocer lo que los participantes conocen y piensan de la Filosofía y su relevancia con el mundo actual, se pretende así mismo tener un dialogo guiado utilizando herramientas TIC.

Se elaborará una herramienta digital que permita la integración de los participantes con el fin de captar su atención, además, se pretende conectar las vivencias con el contenido mediante las TIC y la gamificación. Aquí también se presentará una actividad didáctica para observar avances del aprendizaje de los participantes. Además, se espera contar con un diario de campo de análisis.

Para finalizar se realizará un formulario (entrevista) final que pretende reconocer que tanto se aprendió y que perspectivas los participantes se llevan de las intervenciones, con esta información se hará el proceso de análisis de datos y se pretende tener respuestas y conclusiones.

### **El Análisis de Datos**

El análisis se llevará a cabo desde una perspectiva interpretativa y empleando categorías que relacionan las dimensiones emocionales, cognitivas y contextuales del fenómeno que se investiga.

### **Perspectiva de la Filosofía**

Descripción: Forma en que los participantes entienden la Filosofía, Según Pozo (2006, p. 45), la percepción afecta directamente la actitud hacia el aprendizaje. Razonamiento: Permite reconocer imaginarios que producen apatía.

### **Relevancia Percibida**

Descripción: La utilidad que la Filosofía tiene en la vida diaria. Produce un aprendizaje significativo cuando el saber es considerado útil (Ausubel, 2002, p. 67). Razonamiento: Explica si el participante tiene interés o no.

### **Conexión con la Realidad del Mundo**

Descripción: Vínculo entre experiencias diarias y contenidos de Filosofía, la educación tiene que estar conectada con la realidad del participante para ser transformadora (Freire, 2005, p. 30). Razonamiento: Categoría principal del análisis.

### **Enfoque hacia el Aprendizaje Filosófico**

Descripción: Actitud emocional frente a la Filosofía. Según Bisquerra (2009, p. 102), el rendimiento y la motivación están influenciados por las actitudes.

Razonamiento: Posibilita que se demuestre apatía o interés.

**Pensamiento Analítico**

Descripción: Habilidad para argumentar, reflexionar y analizar. En palabras de Lipman (2003, p. 89), la Filosofía promueve el pensamiento crítico como una habilidad fundamental.

Razonamiento: Indicador de la influencia educativa.

**Cambio de la Percepción**

Descripción: Alteraciones en el enfoque de la Filosofía después de la intervención. Según Pozo (2006, p. 112), el aprendizaje conlleva la reestructuración de patrones mentales.

Razonamiento: Analiza la eficacia de la propuesta.

**Experiencia Personal del Alumno**

Descripción: Experiencias personales a lo largo del proceso. En la investigación cualitativa, entender la experiencia es fundamental (Flick, 2007, p. 58). Razonamiento:

Proporciona una interpretación profunda.

## Resultados

Los resultados que se encontraron en la inmersión de esta investigación van de la mano con cada uno de los objetivos planteados para su desarrollo, el primer resultado que se identificó fue la problemática que emergía como apatía por la Filosofía en esta se encontró que los participantes percibían, la Filosofía como una asignatura aburrida y poco atractiva por los métodos y estrategias que utilizan los docentes de Filosofía, así también, se encontró que los participantes no conectaban los contenidos con lo que se les enseñaban en las aulas, por ende, miraban la Filosofía como una materia que no tenía conexión con el mundo real. Un ejemplo que se presentó con uno de los participantes fue la como reacciono de manera verbal cuando se mencionaron los temas a trabajar “No, eso tan aburrido yo pensé que sería algo mejor” esto mencionado por un estudiante (no de manera grosera)

El segundo resultado que se visualiza en la inmersión de esta investigación fue que al implementar las TIC los participantes miraban que la asignatura es flexible, interesante y necesaria. Porque va de la mano con todo lo que se vive, se siente y se comprende. Las nuevas tecnologías fueron entonces ese vínculo necesario para que los participantes logran conectar el contenido con lo que se vive. El mundo de hoy necesita que los adolescentes y jóvenes reconozcan lo importante que es la Filosofía en sus vidas. Además de lo anterior se evidencio que no es la Filosofía causadora de la apatía, ni que los estudiantes le tengan desinterés simplemente por ser “Filosofía” sino más bien porque se creó un estigma negativo para la asignatura. El hallazgo que tiene un valor realmente significativo fue que los participantes entendían, participaban y miraban que la Filosofía es todo lo contrario a lo que pensaban. Gracias a la diferentes estrategias se logró descubrir habilidades en los participantes, de manera más completa en el apartado de experimentación.

La temporalidad que tenían los talleres fue la siguiente. Cada ocho días. Jueves, durante 3 sesiones, las cuales se ejecutaron con una duración de 2 horas aproximadamente, ya que era propenso a largarse.

Por ultimo los participantes fueron evaluados mediante indicadores que mostrarán la motivación se anexa (Tabla 01 indicadores) con relación a cada taller realizado. Así mismo también se descubrió por medio de una entrevista final como los participantes percibían después del paso por los talleres la Filosofía. Con lo anterior también se logró reconocer que las herramientas utilizadas para abordar la problemática fueron eficaces, porque logro conectar con los participantes, pero además erradicar el pensamiento negativo que se tenía con relación con la Filosofía.

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

El acercamiento de los participantes se relacionó con la Filosofía mediante el juego. Sin embargo, se percibieron varias actitudes de desinterés por lo que se estaba desarrollando, en este primer acercamiento los participantes tuvieron la oportunidad de compartir lo que conocían de la asignatura mediante un formulario inicial, que intentaba no evaluar su conocimiento sino más bien su posición frente a la Filosofía. La conexión que tubo lo observado con la entrevista inicial fue ninguno, ya que no tenía conexión con lo que se vivió en el primer taller con lo que ellos respondieron en el formulario.

Sin embargo, este primer acercamiento abrió una visión más grande y se logró abarcar más estrategias. Ya que la entrevista logro mostrar que más del 80% de los participantes le interesaba la Filosofía, pero no la entendían.

## **Experimentación**

En este apartado se puede reconocer que la inmersión de las diversas estrategias para la emancipación de conocimiento fue positiva y que los participantes miraban cada estrategia con más interés, pues los acercaba mucho más a una realidad que ellos ya conocían, en este caso las TICS fueron la estrategia que más motivo a los participantes haciendo que la problemática que se abordó se comience a erradicar mostrando que el aspecto ontológico de esta investigación va de la mano con las experiencias que los participantes han obtenido en un primer acercamiento con la filosofía y que puede ser mejorado en cuanto se trabaje con estrategias como las que en esta investigación se presentan.

En la inmersión de intervenciones didácticas la participación y motivación de los participantes fue un 90% de 100% porque seguía apareciendo en ese 10% miedo a participar por el qué dirán, sin embargo, con el trascurso de las sesiones se logró convencer ese porcentaje que seguía aislado.

Los adolescentes que participaron en los talleres miraban como la conexión con el mundo real se conecta con la Filosofía desde lo que nos pasa en el día a día, sin importan como pensemos las cosas la Filosofía puede mostrar con concreto pensamiento lo que se vive, por ende, en un taller (El dialogo anexado) se logró descubrir que los participantes tienen una buena capacidad para pensar, reflexionar y sobre todo criticar lo que les pasa en sus vidas. Aquí también se percibió el interés de los participantes mediante una herramienta digital desarrollada dentro del seminario II y mostro que este tipo de estrategias son un indicador de participación efectiva dentro de las sesiones de Filosofía. (Anexo experiencia Hackathon)

Los resultados de cada estrategia son resultado de la experimentación, por ende, se pueden mencionar como experiencias similares vividas. Actividades iniciales “Rompe Hielo”

tuvieron los resultados más positivos, el motivo. La forma gamificada de cada una de las actividades, en estas se encontraron indicadores de participación (en adelante IP) como la participación activa. En las actividades didácticas propias del área se logró encontrar IP de comunicación activa (proactividad)

Y por último se encontró que, en las actividades de cierre, los estudiantes eran más analíticos, más comprensivos y mucho más críticos.

### **Identificación de Variaciones**

Los cambios vividos a lo largo de la investigación e inmersión de la variable fueron positivos porque, lograron mostrar que la Filosofía es una asignatura que transforma pensamiento, se ve un interés mayor a los sucesos que nos acontecen dentro del diario, y que se pueden reflexionar por medio de la Filosofía, se promueve dentro de la investigación interés por la Filosofía, que era el problema inicial dentro de esta investigación, por medio de las entrevistas que fueron la herramienta de recolección de datos se logró conocer la perspectiva más allá de lo observado en cuanto a los participantes. Para este análisis se realizó una tabla comparativa con los datos suministrados en las entrevistas. (Tabla 02 Comparaciones)

Donde se encontró una gran diferencia con relación a lo que los participantes sienten con relación a la Filosofía, su perspectiva ha cambiado con el paso por la estrategia y los resultados en cuanto a la conexión con el mundo real, es evidente gracias a la vida propia. Ya que todo se abordó desde la Filosofía, o al menos todo en cuanto ellos se preguntaron. Así mismo se evidencio que la Filosofía, desde su campo puede abordar temas que no necesariamente parecen super importantes, como, por ejemplo. Como me visto todos los días o cual es la forma en la que me cepillo. Todos estos temas fueron abordados y relacionados con la Filosofía y la conexión que tiene con la realidad.

## Análisis y Discusión

Los hallazgos de la investigación evidencian una transformación significativa en la percepción de la Filosofía por parte de los participantes, lo cual se relaciona directamente con el objetivo de fortalecer su relevancia y conexión con el mundo real mediante herramientas digitales. Inicialmente, se identificó una marcada apatía, caracterizada por desinterés, baja participación y percepción de inutilidad de la asignatura, lo cual coincide con lo planteado por Aguilar et al. (2015) quienes asocian estos comportamientos con procesos educativos poco significativos. Esta situación también puede explicarse desde la perspectiva de David Ausubel (2002), quien sostiene que el aprendizaje solo adquiere sentido cuando se relaciona con la estructura cognitiva del estudiante; en este caso, la desconexión con la realidad cotidiana limitaba dicha significatividad esto a lo largo de la página p. 37.

Durante la primera aproximación, se evidenció una contradicción entre el interés declarado por los participantes (superior al 80%) y su bajo nivel de comprensión y participación activa, lo que sugiere una brecha entre la intención y la experiencia educativa. Este hallazgo reafirma que la apatía no es inherente a la Filosofía como disciplina, sino a las metodologías empleadas, en concordancia con Aguilar Gordón (2019), quien resalta la importancia de una didáctica filosófica contextualizada. Asimismo, desde la perspectiva crítica de Paulo Freire (2005) puede interpretarse que la enseñanza tradicional tiende a generar una educación bancaria, donde el estudiante no logra apropiarse del conocimiento como herramienta para comprender su realidad.

La aplicación de métodos fundamentados en TIC y gamificación, a lo largo del periodo de experimentación, tuvo un efecto muy beneficioso sobre la unidad de análisis. Se observó un aumento del 90% en lo que respecta a la motivación y a la participación, lo cual evidencia cuán

eficaces son estas herramientas para estimular el aprendizaje. Estos hallazgos son consistentes con los referentes teóricos que enfatizan la gamificación como impulsora de un aprendizaje significativo y activo, además, con la idea de que la tecnología sirve como una mediadora entre el saber y la realidad del alumno. La experiencia también respalda el concepto de que el aprendizaje se optimiza cuando está relacionado con experiencias próximas al participante.

Porque la inmersión de estrategias fundamentadas en TIC y gamificación tuvo un efecto positivo significativo en la motivación y participación, logrando un aumento próximo al 90%. Estos hallazgos son consistentes con lo que Fernández (2024, p. 7) propone: la gamificación es un método efectivo para fomentar el aprendizaje activo. Asimismo, se muestra lo sugerido por Chasi-Solórzano (2020) al ver a las TIC como intermediarias entre el saber y la realidad del alumno. En esta línea, la experiencia demuestra que el uso de herramientas digitales no solo revitaliza el aula, sino que también hace más significativos los procesos de aprendizaje.

En cuanto a las modificaciones en el ámbito ontológico, se notó una transformación significativa en cómo los participantes entienden la Filosofía y su vinculación con la vida. Al principio la veían como abstracta e inútil; después, fueron capaces de identificarla como un instrumento para reflexionar acerca de su vida cotidiana. Se puede observar esto claramente en la habilidad de los participantes para examinar desde un punto de vista Filosófico situaciones sencillas de su vida diaria (como las decisiones personales o los hábitos diarios). Esta modificación muestra un progreso en el desarrollo del pensamiento crítico y en la asimilación del conocimiento como experiencia vivida. Cuando se contrasta estos resultados con los estudios anteriores mencionados en el marco teórico, se observa una gran coincidencia.

La investigación da la razón en lo que se ha dicho acerca de la relevancia de las TIC y de la gamificación como métodos que promueven el aprendizaje significativo y la motivación.

Además, está de acuerdo con la opinión de que, para prevenir la apatía, la educación debe estar vinculada a la realidad del alumno. Sin embargo, se distingue en que muestra de manera práctica cómo incluso entornos con limitaciones tecnológicas pueden sacar provecho de estas estrategias si se ponen en práctica correctamente.

El número limitado de participantes (8) en el estudio es uno de sus inconvenientes, ya que dificulta la generalización de los hallazgos. Además, el periodo de intervención fue corto en términos relativos, lo que imposibilita la evaluación de efectos a largo plazo. El acceso restringido a los recursos de tecnología y elementos relacionados con el contexto, como las condiciones socioeconómicas y la violencia social, fueron otros obstáculos que se detectaron. En particular, la participación inicial y el ritmo de aprendizaje podrían haberse visto afectados por estas limitaciones en los resultados.

Los resultados tienen implicaciones prácticas que son importantes para el contexto educativo, particularmente en contextos vulnerables. La investigación revela que, a través de estrategias creativas que se relacionen con la realidad del alumno, se puede cambiar la percepción de materias que son vistas como "difíciles". Esto indica que es necesario reconsiderar las prácticas pedagógicas tradicionales e incluir métodos activos y herramientas digitales que fomenten la reflexión, la participación y el pensamiento crítico.

Para concluir, el análisis demuestra que la apatía hacia la Filosofía no es propia de la materia en sí misma, sino del hecho de que no está conectada con la vida del alumno. La implementación de TIC y estrategias gamificadas permitió resignificar el aprendizaje filosófico, generando interés y comprensión. A raíz de estos hallazgos, emergen nuevas cuestiones de investigación, tales como: ¿de qué manera mantener estos cambios a largo plazo?, ¿cuáles serían las consecuencias de una implementación más amplia? y ¿cómo capacitar a los profesores para

que usen estas herramientas de manera eficaz? Investigaciones futuras podrían investigar estos temas para un estudio más exhaustivo del fenómeno.

## Conclusiones

La Filosofía es importante en la actualidad, la relevancia que tiene es importante porque se conecta con lo que cada participante vive, la Filosofía en un mundo como el de hoy donde el ser humano está acostumbrado a no pensar o recurrir a la IA para reflexionar. Es esa puerta que nos devuelve a la reflexión propio del hombre, no lejos de ello. El saber utilizar las nuevas tecnologías en las aulas de clase son una oportunidad que acerca al estudiante a su realidad, pero también al conocimiento.

La investigación demostró que la apatía con respecto a la Filosofía está vinculada de manera directa con métodos tradicionales y la falta de conexión con el entorno del alumno. Se evidenció que la aplicación de TIC y tácticas de gamificación incrementaron notablemente la pertinencia de la materia, lo cual responde eficazmente a la cuestión investigativa.

En términos ontológicos, la investigación consiguió que los participantes pasaran de una perspectiva pasiva y desinteresada a una posición crítica y reflexiva, haciendo que se replantearan su autocomprensión y la percepción de su entorno. Se observó un progreso en la habilidad de pensar, cuestionar y vincular la Filosofía con la vida diaria.

La variable empleada (la gamificación y el empleo de TIC) tuvo un efecto muy positivo en la población, aumentando la participación, la motivación y la comprensión. Sin embargo, se encontraron algunas resistencias iniciales, como el temor a participar, lo que señala que la estrategia, aunque efectiva, necesita seguir y tener un acompañamiento.

El estudio aporta a la literatura existente al demostrar de forma práctica cómo las TIC son efectivo para enseñar Filosofía en entornos vulnerables. Brinda una perspectiva metodológica fundamentada en la investigación-acción, que combina teoría y práctica, y presenta un modelo que puede ser reproducido en otras situaciones educativas.

### **Recomendaciones**

Para la instrucción de Filosofía, se aconseja a las entidades educativas aplicar tácticas pedagógicas fundamentadas en TIC y gamificación, dándole prioridad a la vinculación con la realidad del alumno. Para asegurar su adecuado uso, es igual de importante formar a los profesores en la utilización de estas herramientas.

Para investigaciones futuras, se recomienda incrementar el tamaño de la muestra y la duración de la intervención, además de examinar variables adicionales como el efecto emocional del aprendizaje o el papel que juega el entorno familiar. Examinar el impacto de la capacitación docente en la inclusión de tecnologías en el aula también sería relevante.

### Referencias Bibliográficas

- Aguilar Gordón, F. del R. (2019). *Didáctica de la filosofía*. REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 18(38), 129-150. Universidad Católica de la Santísima Concepción. <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/784/560>
- Aguilar, YP, “et al”. (2015). APATÍA, DESMOTIVACIÓN, DESINTERÉS, DESGANO Y FALTA DE PARTICIPACIÓN EN ADOLESCENTES MEXICANOS. Enseñanza e Investigación en Psicología, 20 (3), 326-336.  
<https://share.google/mex7VEYNLMCQmOqds>
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Paidós. <https://share.google/Cf3yj5Fo9LwyaqAQw>
- Ávila Baray, J. C. (2020). *Metodología de la investigación: Un enfoque por competencias*. Editorial Pearson.  
[https://www.academia.edu/18167081/Avila\\_Baray\\_Luis\\_Introduccion\\_A\\_La\\_Metodologia\\_De\\_La\\_Investigacion](https://www.academia.edu/18167081/Avila_Baray_Luis_Introduccion_A_La_Metodologia_De_La_Investigacion)
- Benoit Ríos, CG, (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. Cuadernos de Investigación Educativa , 11 (2), 95-115.  
<https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2994>
- Bisquerra, R. (2009). Metodología de la investigación educativa. La Muralla.  
<https://share.google/RHwcaSVdLpozBISgO>
- Cerletti, A., (2015). Didáctica filosófica, didáctica aleatoria de la filosofía. *Educação (Santa Maria. En línea)* , 40 (1), 27-36. <https://share.google/tCVa1kew3McKzFiLf>
- Chasi-Solórzano, B. (2020). *Integración de las TIC en los procesos de enseñanza, aprendizaje en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central*

*del Ecuador*. REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació, 13(1), 1–18.

<https://revistes.uib.edu/index.php/REIRE/article/download/22235/3050>

Constitución Política de Colombia. (1991). Artículo 67.

<https://share.google/cgIa4jyPuGOHFKQpW>

Cordero R, Joan J. (2019) La enseñanza de la filosofía como bien público. Revista Educación, vol. 43, (2) 1-14. <https://share.google/QFjmdQPLX2igFEGbD>

Decreto 1860 de 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales.

<https://share.google/BTRmq8BuD6CGk2eaK>

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2012). Manual de investigación cualitativa. Gedisa.

<https://share.google/QWA2fkwDt2wiRIP3q>

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A. y Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. Revista de Investigación, (71), 271-290. <https://share.google/D7zpvUcU7wnIZVg5>

Fernandez, A. P. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para el mejoramiento de la enseñanza en el área de filosofía*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61848>

Flick, U. (2007). Introducción a la investigación cualitativa (2ª ed.). Morata.

<https://share.google/IQ3Qqeq78dTwJtQBQ>

Freire, P. (2005). Pedagogía del oprimido (2ª ed.). Siglo XXI Editores.

<https://share.google/AnjQLvVDdtecvX6cYR>

Habermas, J. (1987). Teoría de la acción comunicativa, Tomo I. Taurus.

<https://share.google/d2gE7lq8kM2JMe0vJ>

- Habermas, J. (1987). Teoría de la acción comunicativa. Tomo I: Racionalidad de la acción y racionalización social. Taurus. <https://share.google/r2xVkyEwXBlyUfgbM>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.  
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/download/22235/3050>
- Kant, I. (2003). Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la Ilustración? Alianza Editorial.  
<https://share.google/iAoLYS2VmWkSscFFI>
- Kant, I. (2007). Crítica de la razón pura (edición en español). Alfaguara.  
<https://share.google/9Z6iwn7LVYBiFUJT5>
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Wiley. Melo Herrera, MP, & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innovación Educativa , 14 (66), 41-63. <https://share.google/3Zc74JVMW7FRu6ylz>
- Kvale, S. (2011). Las entrevistas en investigación cualitativa. Morata.  
<https://share.google/af6fwBUKwk72oFCJN>
- Latorre, A. (2005). [La investigación- acción: Conocer y cambiar la práctica educativa](https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf) [Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader.](https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf) <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Congreso de la República de Colombia.  
<https://share.google/KVruocsSbIghURnyT>

Lipman, M. (2003). Pensamiento complejo y educación. Ediciones de la Torre.

<https://share.google/4FW9FQ4n4fKfoaGQW>

Maslow, A. (1991). Motivación y personalidad. Díaz de Santos.

<https://share.google/eErj4YQsqE0xOSlvY>

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Lineamientos curriculares: Filosofía. MEN.

<https://share.google/dpGN9B8uUCaYk9YZx>

Naranjo, ML, (2009). MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO. Revista

Educación , 33 (2), 153-170. <https://share.google/qKTkOIhMXVsuZYtBH>

Pozo, J. I. (2006). Teorías cognitivas del aprendizaje. Morata.

<https://share.google/GQNQJkZP7BJF29HXC>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Anexos de la Investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1KrgphJYe4afaMnXceK2itVUrGcIIX3dM?usp=sha>

[ring](#)