

La Filosofía para Niños como un instrumento para promover el progreso del aprendizaje significativo y el pensamiento crítico en los niños del grado kínder de la escuela Gabriela Mistral

Michell Tatiana Galeano Rincón

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este proyecto busca evaluar cómo la Filosofía para Niños, aplicada a estudiantes de cinco a seis años en el grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, del municipio de Güepa (Santander), promueve el progreso del aprendizaje significativo mediante el fortalecimiento del pensamiento crítico. La investigación toma como base metodologías pedagógicas modernas, específicamente la didáctica y la gamificación, con el objetivo de potenciar el aprendizaje en un contexto lúdico y accesible. El problema identificado es que, desde los primeros niveles educativos, los niños tienden a perder su capacidad innata de indagación y pensamiento crítico, lo que genera dificultades en niveles superiores, especialmente en áreas que requieren habilidades reflexivas, como la filosofía en secundaria. Este fenómeno está influenciado por prácticas educativas tradicionales que favorecen un enfoque pasivo en el proceso educativo. En consecuencia, los estudiantes desarrollan actitudes de indiferencia y baja participación en el aula.

Los objetivos del proyecto son implementar una secuencia didáctica que permita observar la influencia de la FpN en el pensamiento crítico y promover la preservación de las habilidades investigativas naturales que poseen los niños. La investigación busca demostrar que, a través de un enfoque filosófico y de estrategias de gamificación, es factible reducir los efectos negativos de la educación tradicional, generando un entorno donde los estudiantes sean protagonistas activos de su aprendizaje.

Palabras clave: Filosofía, pensamiento, aprendizaje, gamificación, infancia.

Abstract

This research project aims to evaluate how Philosophy for Children, applied to students aged five to six in kindergarten at Gabriela Mistral School, in the municipality of Güepsa (Santander), promotes the development of meaningful learning through the enhancement of critical thinking. The research is based on modern pedagogical methodologies, specifically didactics and gamification, with the goal of enhancing learning in a playful and accessible context. The identified problem is that, from the earliest educational levels, children tend to lose their innate capacity for inquiry and critical thinking, which leads to difficulties at higher levels, especially in areas requiring reflective skills, such as philosophy in secondary education. This phenomenon is influenced by traditional educational practices that favor a passive approach to teaching and learning. Consequently, students develop attitudes of indifference and low participation in the classroom.

The project's objectives are to design a didactic sequence that allows the observation of the impact of Philosophy for Children on critical thinking and to promote the preservation of children's natural inquiry skills. The research aims to demonstrate that, through a philosophical approach and gamified strategies, it is possible to counteract the negative effects of traditional education, creating an environment where students are active participants in their learning.

Keywords: Philosophy, thought, learning, gamification, childhood.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	18
Planeación Didáctica	21
Enfoque Didáctico	23
Implementación	26
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	31
Conclusiones	35
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	40
------------------------------------------------------------------	----

Introducción

La presente investigación tiene como objetivo implementar la Filosofía para niños (FpN), como un instrumento para promover el progreso del aprendizaje significativo y el pensamiento crítico en la población que corresponde al grado kínder de la escuela Gabriela mistral, de Güepsa Santander. Como se puede evidenciar, este grado se encuentra en una sociedad tranquila, desarrollada en un contexto socio cultural de un municipio agrónomo del departamento de Santander. A partir de esto, se evidencia que en su mayoría se trata de niños y niñas entre los cinco y seis años, que vienen de núcleos familiares entre los estratos uno, dos y tres.

En este grado Kínder, al estar ubicado en un pequeño pueblo, encontramos veinte niños y niñas quienes, con la guía de su maestra María Azucena Ariza, se desenvuelven de buena forma. Son enérgicos y responden a estímulos prácticos y divertidos, aunque algunos tienen dificultades para seguir el ritmo, siendo más tímidos, distraídos o desanimados. Así mismo, hay diversas necesidades y estilos de aprendizaje, pero la mayoría responde bien a estrategias con contenidos audiovisuales. Sin embargo, un problema a resaltar es que, aunque están comenzando la primaria, ya esperan que todo el conocimiento se les brinde desmenuzado sin cuestionar, lo que significa que a pesar de su instinto natural e ilusión, mantienen un pensamiento pasivo y dependiente, sin la curiosidad básica de su edad.

En este orden de ideas, y gracias a estos hallazgos, la investigación busca explorar cómo la FpN, apoyada en estrategias didácticas y de gamificación, puede fortalecer el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico en los estudiantes de kínder. Esto mediante la discusión filosófica y el uso del juego estructurado, intentando estimular la curiosidad natural de los niños, fomentando sus habilidades de indagación y promoviendo un aprendizaje profundo y aplicable en diversos contextos. Así se busca analizar si la FpN puede reducir la tendencia hacia la

pasividad en el aula y fomentar un entorno donde los estudiantes desarrollen habilidades de indagación y pensamiento crítico, esenciales para un aprendizaje significativo y duradero.

La Filosofía para niños (FpN), desarrollada por Matthew Lipman en los años 70 (Lipman, 2016), es un enfoque pedagógico que fomenta en los niños la capacidad de razonar, reflexionar y argumentar desde una edad temprana. Este enfoque parte de la percepción de que los niños son aptos para participar en discusiones filosóficas, obteniendo beneficios cognitivos que les permiten entender y cuestionar su entorno. Esta propuesta investigativa se encuadra en una línea de investigación que ha demostrado la efectividad de esta metodología para promover el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo en la educación preescolar. Un ejemplo es el proyecto de Liliana Marcela Hernández Moncada (2020), Licenciada en Filosofía de la UNAD, quien cumplió los objetivos de su proyecto “*La filosofía para niños como propuesta para adoptar un pensamiento significativo, crítico, creativo y cuidadoso en los estudiantes, a partir de la creación de actividades didácticas de aprendizaje, fomentando motivación por el saber*” (pág.1), gracias al desarrollo de estrategias basadas en la FpN.

Sabiendo esto, la cuestión central que orienta este estudio es ¿cómo la Filosofía para Niños, en el grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, contribuye al desarrollo del aprendizaje significativo y del pensamiento crítico a través de estrategias didácticas y de gamificación? A partir de esta interrogante, se evaluará el impacto de esta metodología como alternativa para contrarrestar la pasividad en los estudiantes, fomentando su participación activa y su capacidad para cuestionar el conocimiento. Al promover la participación activa y el cuestionamiento, la investigación pretende demostrar que es posible fortalecer estas habilidades desde la educación inicial, capacitando a los estudiantes para superar con éxito los retos académicos en niveles superiores, especialmente en áreas como la filosofía en secundaria.

Metodológicamente, este estudio se basó en una secuencia didáctica titulada “Filosofía para niños: Jugando y pensando en pro del desarrollo del pensamiento crítico”, cuya serie de actividades estuvo diseñada para responder a los objetivos específicos planteados, asegurando así el cumplimiento del objetivo general. En este sentido, la primera actividad consistió en entrevistar a los niños de kínder para determinar si han tenido algún tipo de acercamiento a la FpN. La segunda actividad se desarrolló en tres sesiones, donde se trabajaron los primeros dos capítulos de la novela *Elfie*, creada por Lipman en los años 70s, abordando los procesos de reflexión de manera lúdica y centrada en los aprendizajes esperados. Finalmente, la tercera actividad fue una evaluación del avance en el desarrollo del pensamiento crítico de los participantes, realizada a través de una actividad lúdica estructurada.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El presente proyecto se desarrolla en el municipio de Güepsa, una localidad campesina de la provincia de Vélez, Santander. La Escuela Gabriela Mistral, donde se lleva a cabo la investigación, es parte del Colegio Santo Domingo Savio, una institución educativa comprometida con el fomento del aprendizaje integral desde los niveles de preescolar hasta la educación media. Esta escuela se encuentra en la zona urbana del municipio y se caracteriza por promover el desarrollo académico y personal de sus estudiantes, a la vez que preserva y enaltece las tradiciones culturales de la región.

El grupo analizado está conformado por veinte estudiantes, niños y niñas de cinco a seis años de edad, provenientes de familias de estratos socioeconómicos bajos y medios. Estos estudiantes son guiados por la docente María Azucena Ariza, en un aula que, gracias a su disposición y recursos materiales, ofrece un ambiente adecuado para el aprendizaje. El espacio cuenta con elementos visuales y físicos que estimulan a los niños, y se destaca por ser un lugar en el que ellos pueden interactuar libremente. Este entorno es propicio para la enseñanza, aunque algunos estudiantes muestran características que dificultan su participación, como timidez, desmotivación o distracción.

A lo largo del proceso de observación, se ha identificado que, pese a ser un grupo dinámico y participativo en actividades lúdicas, los estudiantes tienden a asumir una postura pasiva frente a la información que reciben, dejando de cuestionar o de hacer preguntas conforme avanzan en su proceso escolar. Esta tendencia ha sido destacada por la docente Azucena, quien ha manifestado su preocupación ante el hecho de que los niños, aun en esta etapa inicial, parecen conformarse con aceptar lo que se les enseña sin explorar más allá o reflexionar críticamente sobre lo aprendido.

A partir de ahí podemos evidenciar que, este escenario plantea la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que, desde edades tempranas, fomenten habilidades de indagación y pensamiento crítico. La Filosofía para Niños, con su enfoque centrado en el diálogo reflexivo y la construcción conjunta del conocimiento, surge como una metodología adecuada para responder a esta necesidad, y que acompaña y enriquece los desempeños básicos de las ciencias sociales. Al integrarla con técnicas de gamificación, se busca además generar un ambiente de aprendizaje activo y motivador, donde el juego estructurado facilite la comprensión y estimule la curiosidad natural de los estudiantes.

Por otro lado, la profesora María Azucena ha reconocido que, aunque sus clases buscan ser significativas para los estudiantes, no ha desarrollado métodos específicos que promuevan el pensamiento crítico de manera sistemática. Sin embargo, ha observado que sus estudiantes responden de manera entusiasta a actividades dinámicas y lúdicas, y muestran un interés particular en la narrativa de cuentos y relatos. Esto sugiere que la novela "Elfie", del currículo de FpN desarrollado en los 70s por Matthew Lipman, puede ser un recurso efectivo para captar la atención de los niños y promover discusiones filosóficas adecuadas a su nivel de desarrollo.

En este sentido, el proyecto no aspira a solucionar la problemática inmediata observada en el aula, simplemente este diagnóstico pone de manifiesto la necesidad urgente de incorporar un enfoque pedagógico innovador que permita abordar de manera efectiva la pasividad intelectual observada en los estudiantes. Al notar que, pese a su corta edad, los niños y niñas del grado kínder están desarrollando una tendencia hacia la aceptación acrítica del conocimiento, se vuelve imprescindible actuar de inmediato para fomentar una actitud más reflexiva y cuestionadora. La FpN, como metodología educativa, ofrece una respuesta adecuada a este desafío. Su capacidad para estimular el diálogo, la indagación y la reflexión en los estudiantes

desde los primeros años de vida escolar resulta sumamente valiosa en este contexto, ya que busca precisamente combatir la conformidad y fomentar una mentalidad curiosa y explorador.

Pregunta de Investigación

¿Cómo la filosofía para niños, en el grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, del municipio de Güepa (Santander), promueve el buen desarrollo del aprendizaje significativo, teniendo como base el pensamiento crítico a través de estrategias propias de la didáctica y la gamificación, entre finales de octubre y principios noviembre del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Crear una secuencia didáctica que permita evaluar el impacto de la Filosofía para Niños en el progreso del pensamiento crítico los estudiantes de grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, integrando la gamificación con el currículo de filosofía para niños.

Objetivos Específicos

Identificar si los niños y niñas del grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, han tenido o no procesos pedagógicos propios del currículo de Filosofía para niños, mezclados con estrategias propias de la gamificación.

Implementar actividades basadas en los principios de la Filosofía para niños, en conjunto con estrategias propias de la gamificación, con el fin de generar un tipo de progreso en el pensamiento crítico los estudiantes de grado kínder de la escuela Gabriela Mistral.

Evaluar la eficacia de las actividades basadas en los principios de la Filosofía para niños, en conjunto con estrategias propias de la gamificación, para analizar si la filosofía para niños, promueve el buen desarrollo del aprendizaje significativo, teniendo como base el pensamiento crítico, en el grado Kínder de la escuela Gabriela Mistral.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Tomando como base la propuesta pedagógica en la que se fundamenta este proyecto de investigación, podemos deducir tres aspectos teóricos centrales que fundamentan no solo la importancia, sino también la viabilidad misma de este proyecto frente a los aportes teóricos prácticos que se esperan aportar. Esos tres aspectos corresponden en un principio al concepto general de la filosofía para niños (FpN), a las implicaciones e importancia del aprendizaje significativo, y por último, a la estimulación propia de la gamificación.

Cuando se habla de FpN, y de la importancia de esta práctica pedagógica, indiscutiblemente debemos mencionar a Matthew Lipman, el creador y precursor de esta práctica pedagógica quien aseguraba que los niños son capaces de llevar a cabo razonamientos complejos si se les ofrece un espacio seguro y motivador para discutir temas filosóficos. De hecho, en “Filosofía para niños y niñas: Una oportunidad diferente para pensar en la escuela” Artidiello señala que uno de los objetivos principales que fundamenta la FpN de Lipman, y lo que la hace resaltar es “propiciar la actitud reflexiva, crítica y creativa de los niños, para lograr que sean personas autónomas, mejorar su rendimiento académico y sus actitudes de convivencia con los demás.” (Artidiello, 2018, p.6). Por eso es importante Lipman en este proyecto, porque desde su pensamiento disruptivo hace una crítica dura, incluso pudiese llamarse revolucionaria contra la educación tradicional y las bases con las que se concibe a los estudiantes desde su inmadura niñez, hasta su incierta adolescencia.

Así mismo, sabiendo que este proyecto pretende mezclar parte del currículo de FpN junto con estrategias lúdicas propias de la gamificación para, no solo potencializar el pensamiento crítico de los niños y niñas de la escuela Gabriela Mistral, sino también para contribuir a

desarrollar aprendizaje significativo dentro del aula; pretendemos mencionar otros aportes de autores que, en línea con la FpN, abordan estos otros temas fundamentales para este proyecto.

En algunos estudios se menciona que es “imprescindible aducir a la gamificación la optimización e innovación en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que a través de esta estrategia aumenta el interés de los estudiantes durante las actividades académicas, lo que permite alcanzar un aprendizaje significativo”(Zambrano, 2022, p.5). Así, de esta forma, podemos reflexionar sobre lo compatible que puede llegar a ser esta estrategia didáctica con el currículo de la FpN, partiendo de que su complementación junta tanto el trabajo teórico desarrollado desde los 70s, como la innovación estimulante, que a su vez finaliza en un objetivo común, siendo este el aprendizaje significativo.

Ahora bien, así mismo se puede mencionar que “el aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que promueve aprendizajes con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo de quien aprende, de tal modo que los aprendizajes se convierten en conocimiento, que puede ser usado en diferentes situaciones.” (Baquero & Portilla, 2021, p. 6). Como se puede percibir, este es el fin de mezclar la FpN con la gamificación. Es como un ganar, ganar. La FpN tiene las bases teóricas para promover el pensamiento crítico para los niños, mientras la gamificación es una precursora de interés e innovación, desembocando juntas en un aprendizaje que rompe las fronteras entre la pedagogía y el mundo empírico.

Algo en lo que coinciden los autores y estudios anteriormente mencionados, es que hacen un análisis crítico y reflexivo a la práctica pedagógica, y la necesidad de mantener encendida la pasión por la investigación en esta labor, para buscar el tan anhelado y tardío cambio que día a día sugieren los distintos contextos educativos. De hecho, en el artículo *Filosofía para niños y niñas: una herramienta para fortalecer la lectura en el aula y el pensamiento crítico* de Curiel,

Marengo y Alvarado (2021), resaltan la importancia de “retar la tradición filosófica y pedagógica a iniciar una revisión de sus paradigmas, así generar un proceso de transformación, apertura y amplitud de las ideas, desarrollando las habilidades de razonamiento y el juicio crítico y creativo, desde un enfoque eminentemente filosófico-educativo.” (p. 5).

Precisamente a eso se refiere, o busca y resalta la pregunta investigativa que rige este proyecto de investigación. Si la analizamos, la pregunta ¿Cómo la filosofía para niños, en el grado kínder de la escuela Gabriela Mistral, del municipio de Güepsa (Santander), promueve el buen desarrollo del aprendizaje significativo, teniendo como base el pensamiento crítico a través de estrategias propias de la didáctica y la gamificación, entre lo que queda del año? Incita y resalta la labor de investigar sobre la práctica pedagógica, ya que dentro del problema que la radica, se resalta como la misma educación tradicional es quien hace pasivo el pensamiento de los niños, adormeciendo sus habilidades críticas y reflexivas innatas.

Este proyecto de investigación, sin duda, promueve un cambio significativo en nuestra muestra. Como señala Pérez (2003), este tipo de investigación, comprometida con la transformación de la práctica misma, emplea una perspectiva tanto histórica como interpretativa, lo cual implica asumir una postura en cuanto a temas como la distribución del poder y la circulación de significados. Así, el proyecto subraya la importancia de evitar jerarquías rígidas y unidimensionales, en las que el docente es percibido como portador de una verdad absoluta y sin posibilidad de equivocarse. Esto suele crear ambientes tensos y poco dinámicos, en los que resulta difícil plantear preguntas o fomentar el debate.

A modo de finalizar este dialogo, es preciso volver a reafirmar que esta propuesta investigativa busca conservar y potenciar las habilidades innatas de indagación de los niños, en lugar de reprimirlas como lo hace la educación tradicional, sabiendo y entendiendo que la FpN

en combinación con la gamificación no solo influye en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que, además, crea un modelo adaptable para la docente a cargo de aula, y también para demás docentes que tengan a cargo grados de educación inicial; siempre y cuando enfrenten los mismos desafíos de pasividad intelectual. Esto gracias a que esta investigación puede contribuir a la reconfiguración de las prácticas pedagógicas en la educación inicial, marcando un antes y un después en el abordaje del pensamiento crítico desde los primeros años escolares.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Para empezar, es indispensable mencionar lo más básico. En el texto *Referentes de calidad: Desarrollo infantil y educación inicial ruta operativa y PAI y articulación educativa*, el Ministerio de Educación nacional (2017) menciona que los niños y niñas pueden relacionarse socialmente y con el mundo físico. Se mueven y comunican para satisfacer sus necesidades según el contexto; además, su desarrollo es integral, con procesos emocionales, cognitivos, afectivos y comunicativos interconectados. Este concepto se alinea perfectamente con el currículo de FpN de Lipman. Al implementar estrategias de gamificación dentro del currículo de FpN, se puede fomentar un entorno de aprendizaje activo y participativo, logrando que los niños formulen soluciones y produzcan acciones en situaciones cotidianas, lo cual es fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

Es por esto que el presente proyecto se alinea con uno de los tres estándares básicos dados por el Ministerio de educación (MEN) respecto a la educación preescolar. El estándar en cuestión se menciona en el texto *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*, donde se plantea que “los niños y las niñas deben disfrutar aprender; explorar y relacionarse con el mundo para comprenderlo y construirlo” (MEN, 2017, p. 45). En congruencia con este estándar, adoptamos el enfoque de la FpN, que espera que los niños aprendan a cuestionar, explorar y comprender su entorno de manera profunda y significativa, fomentando la importancia de una actitud de curiosidad y deseo de aprendizaje continuo. Por su parte, la gamificación también promueve esta actitud al permitir que los niños exploren y comprendan su entorno de manera lúdica y significativa.

Partiendo del estándar anteriormente mencionado, que surge de los propósitos de desarrollo y aprendizaje que debe promover la educación inicial y preescolar, nos centramos en

la competencia indicada en el mismo documento, donde el MEN (2017) señala que los niños y las niñas deben desarrollar habilidades lógicas a medida que exploran y juegan. Esto es crucial, ya que en el contexto campesino de la población a investigar, las oportunidades para desarrollar habilidades lógicas que lleven al pensamiento crítico y reflexivo pueden ser escasas. En áreas rurales, la educación enfrenta desafíos adicionales, como la falta de recursos y acceso limitado a metodologías educativas avanzadas. Implementar la FpN en estos contextos limitados y tradicionales, es transformador y significativo para los niños y niñas de nuestra muestra.

Al analizar esta competencia, pueden surgir preguntas sobre su significado, las dimensiones que explora y los indicadores de su buen desarrollo en el ámbito educativo. Para aclararlo, recurrimos a Tobón (2010), quien define una competencia como la integración del saber ser, saber conocer y saber hacer, lo cual permite activar conocimientos para una acción integral. Cada uno de estos saberes incluye y conecta tres componentes: procesos, instrumentos y estrategias. Bajo esta perspectiva, podemos sostener que el currículo de FpN está diseñado para fomentar un aprendizaje integral. La FpN se basa en procesos de diálogo y reflexión para impulsar el pensamiento crítico y una comprensión profunda, utiliza herramientas como novelas filosóficas y manuales para orientar las discusiones y el aprendizaje, y aplica estrategias didácticas que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo.

Al diagnosticar el grado Kínder de la escuela Gabriela Mistral de Güepsa, Santander, se encontró que los niños esperan recibir el conocimiento muy desmenuzado y no cuestionan nada. Aunque mantienen la curiosidad propia de su edad, tienen un pensamiento pasivo y dependiente, carente de la curiosidad básica para filosofar, ya que la docente utiliza clases magistrales como estrategia principal, haciendo que los niños vean su conocimiento como incuestionable. Por eso, es importante variar esta estrategia por FpN y gamificación, ya que fomentan la participación

activa de los estudiantes, permitiéndoles ser protagonistas de su aprendizaje. Además, estas metodologías adaptan el contenido educativo a las necesidades y ritmos de cada niño, ofreciendo un enfoque más personalizado y efectivo.

La FpN en conjunto con la gamificación, como variable de este proyecto entra entre la tendencia de motivación y compromiso señalada en la página del Tecnológico de Monterrey, en el artículo Tendencias educativas (s.f)” que afirma que, “El perfil de los estudiantes actuales requiere impulsos distintos para motivarlos en sus estudios y por ello las IES están reencontrando el valor de las bases científicas del aprendizaje.” (párr.11). El por qué la variable de este proyecto pertenece a esa tendencia es gracias a que por medio de la gamificación, y partiendo del objetivo de su implementación, se busca aprovechar la inclinación de los estudiantes hacia actividades lúdicas para aumentar su motivación por aprender, adquirir conocimientos y desarrollar competencias. Está claro que esta tendencia incita el aprendizaje profundo, ese que facilita a los estudiantes la comprensión y el abordaje de temas complejos, la conexión entre diferentes contextos y el desarrollo de conocimientos perdurables.

En definitiva, existe una coherencia viable entre el buen progreso del aprendizaje significativo, teniendo como base el pensamiento crítico a través de estrategias propias de la gamificación, y la aplicación del currículo de la FpN. Precisamente porque la variable responde a los principios básico de la FpN, mientras la gamificación acorta la brecha de dificultad y desconocimiento, que afronta, a pesar de sus años de implementación, la FpN. Es por ello, estimado lector, que está invitado a continuar andando en este proyecto si la idea de imaginar una clase donde los niños no solo escuchan, sino que cuestionan, exploran y descubren el mundo a su alrededor, le parece atractiva y viable.

Planeación Didáctica

En términos metodológicos, esta investigación se estructuró a partir de una serie de actividades en forma de una secuencia didáctica titulada “Filosofía para niños: Jugando y pensando en pro del desarrollo del pensamiento crítico.” El propósito fue crear una secuencia didáctica que permitiera evaluar el impacto de la Filosofía para Niños en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de kínder de la escuela Gabriela Mistral, integrando la gamificación con el currículo de filosofía para niños. De igual manera, cada actividad fue cuidadosamente diseñada para cumplir con los objetivos específicos planteados en el estudio.

En cuanto al primer objetivo específico, se trata de determinar si los niños y niñas de kínder de la escuela Gabriela Mistral han participado en experiencias pedagógicas vinculadas al currículo de Filosofía para Niños, combinadas con estrategias de gamificación, se decidió realizar entrevistas a los estudiantes de kínder. Esto tuvo como finalidad determinar si han tenido algún tipo de acercamiento a la Filosofía para Niños. Como resultado del análisis, se obtuvo un video que registró sus respuestas, el cual está listo para ser analizado de manera estructurada.

Respecto al segundo objetivo específico, que pretende aplicar actividades fundamentadas en los principios de la Filosofía para Niños y estrategias de gamificación para promover el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de kínder de la escuela Gabriela Mistral, se realizaron tres sesiones. En estas sesiones se abordaron el primer y segundo capítulo de la novela “*Elfi*”, del programa de Filosofía para Niños de Lipman. Los procesos de reflexión se realizaron de manera lúdica, centrados en los aprendizajes esperados. Como resultado para el análisis, se generaron videos demostrativos sobre las sesiones y se recolectaron diversos dibujos realizados durante las actividades de reflexión.

Finalmente, en cuanto al tercer objetivo específico, que busca evaluar la efectividad de las actividades basadas en los principios de la Filosofía para Niños y estrategias de gamificación, para determinar si estas promueven un aprendizaje significativo basado en el pensamiento crítico en los estudiantes de kínder de la escuela Gabriela Mistral, se llevó a cabo un proceso de evaluación. Este proceso midió el avance en el desarrollo del pensamiento crítico de los participantes mediante una actividad lúdica que les permitió aplicar lo reflexionado anteriormente. Como resultado para el análisis, se generó un video de la sesión, así como dibujos y reflexiones orales de los niños.

Es importante resaltar que, dado que este estudio se sitúa en el ámbito educativo, tanto el diseño como la recopilación de información se realizaron mediante una mediación pedagógica orientada a enriquecer el aprendizaje de los estudiantes, obteniendo así los siguientes resultados: en cuanto a competencias, se pretende que aprendan a formular preguntas, analizar situaciones y considerar diferentes perspectivas, mejorar su capacidad para expresar ideas y escuchar activamente a los demás, y estimular su habilidad para argumentar y debatir de forma constructiva. Por otro lado, en relación con los aprendizajes esperados, se busca que identifiquen los componentes básicos de la Filosofía para Niños, exploren el pensamiento crítico a través del currículo de la Filosofía para Niños mediante juegos estructurados, reflexionen sobre su presente y entorno mediante procesos lúdicos de reflexión, comprendan la importancia del trabajo en equipo para el desarrollo del pensamiento crítico al resolver problemas de manera divertida y significativa, y apliquen procesos propios del pensamiento crítico desde la Filosofía para Niños a través de la exploración de dilemas éticos y morales en escenarios lúdicos estructurados.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico de esta investigación se enmarca en el desarrollo de competencias, específicamente en el currículo de la Filosofía para Niños orientado hacia la construcción de ciudadanía. Por lo tanto, se sostiene que la secuencia didáctica “Filosofía para niños: Jugando y pensando en pro del desarrollo del pensamiento crítico” facilitará avances en relación con las categorías de diálogo y corresponsabilidad, mencionadas en el documento Metodologías que transforman del MEN. Esto se debe a que, tal como se presenta en el currículo de la FpN, se alinean con los objetivos de dichas categorías, ya que promueven el diálogo crítico, la reflexión y el aprendizaje colaborativo y significativo.

Es relevante destacar que este estudio cuenta con un respaldo sólido para su diseño, basado en referentes técnicos que provienen de los documentos de calidad: Desarrollo infantil y educación inicial ruta operativa y PAI y articulación educativa del MEN, así como las Bases curriculares para la educación inicial y preescolar del MEN (2017) y del MEN (2013). Estos documentos comparten como objetivo común el fomento de competencias en niños, niñas y jóvenes, para que se conviertan en ciudadanos democráticos y participativos, capaces de promover transformaciones sociales.

En consonancia con lo anterior, el diseño de la secuencia “Filosofía para niños: Jugando y pensando en pro del desarrollo del pensamiento crítico” tuvo en cuenta desarrollos teóricos como el pensamiento de Lipman, Sharp y Oscanyan en su libro (1991), en su libro La filosofía en el aula, donde argumentan que la educación debe centrarse en enseñar a los estudiantes a pensar de manera reflexiva, lógica y ética, en lugar de simplemente transmitir información. Asimismo, se consideraron los aportes de Jane McGonigal, quien en su libro “La realidad está rota” explora cómo la gamificación puede aplicarse en diversas áreas para mejorar la motivación

y el bienestar. Estos referentes teóricos permiten abordar la investigación a través de preceptos fundamentales: la indagación filosófica posibilita que los niños construyan su conocimiento de manera activa y participativa; el pensamiento crítico se desarrolla a partir del diálogo y la curiosidad activa; y el juego es un medio natural para el aprendizaje significativo.

En este sentido, la secuencia didáctica se enfocó en actividades que promueven el desarrollo del aprendizaje significativo, sustentado en el pensamiento crítico mediante estrategias de gamificación. Esto se considera una innovación que puede contribuir a cerrar brechas educativas, ya que favorece un aprendizaje significativo que permite a los estudiantes comprender y enfrentar problemas complejos, establecer conexiones entre distintos contextos y crear conocimientos duraderos. En particular, se postuló la hipótesis de que sería útil para la FpN, que subraya la importancia del pensamiento crítico en el mundo actual, así como del aprendizaje grupal y la educación social y emocional, porque estos aspectos permiten adquirir habilidades esenciales como la argumentación, la escucha activa y el trabajo significativo.

Es pertinente señalar que el grupo de referencia del estudio, a nivel diagnóstico, mostró una buena participación en juegos que implican correr, saltar y manipular objetos, así como en el uso de diversos materiales para crear arte, la identificación y expresión de sus propias emociones y sentimientos, y la utilización del lenguaje para comunicar ideas y sentimientos, además de participar en conversaciones y narrar historias. Según la docente Azucena Ariza, están trabajando en la intención y disposición de explorar el pensamiento crítico, reflexionar sobre su presente y entorno, y comprender la importancia del trabajo en equipo.

Por lo tanto, para comenzar la secuencia y con el primer objetivo específico como guía para reconocer los intereses de los estudiantes, se buscó identificar su familiaridad con el esquema variable del estudio. Así, a través de entrevistas conjuntas con los niños de kínder, se

pretendía determinar si habían tenido algún tipo de acercamiento a la Filosofía para Niños en combinación con la gamificación, permitiendo reconocer los ritmos e intereses individuales de los estudiantes en relación con prácticas que fomentan habilidades lógicas y cognitivas, estimuladas a través de actividades lúdicas estructuradas con un trasfondo reflexivo y colaborativo.

En este contexto, la secuencia didáctica, a través de actividades que implican la movilización y medición de cambios en el aspecto ontológico relacionado con la Filosofía para Niños, tendrá un impacto significativo en la vida de los estudiantes, ya que responde a sus intereses y motivaciones genuinas por aprender.

Finalmente, es relevante destacar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que respalda este estudio permite al investigador fortalecer reflexiones sobre el ejercicio pedagógico vinculado a la FpN. Los docentes no podemos ignorar las grandes necesidades de aprendizaje que se evidencian, no solo en las aulas, sino también en los resultados de las pruebas de estado, donde el pensamiento crítico es una de las habilidades que más atención requiere. A través de estrategias como la FpN, podemos estimular estas habilidades desde la educación preescolar. Además, como agentes de transformación, es esencial resaltar la importancia de construir una secuencia didáctica que no solo esté basada en estrategias que fomenten y estimulen los aspectos del pensamiento lógico, sino que también responda a las necesidades contextuales del grupo involucrado en este proyecto investigativo.

Implementación

Las actividades propuestas en la secuencia didáctica diseñada especialmente para este proyecto se implementaron según lo estipulado, distribuidas en tres sesiones cuidadosamente estructuradas. Cada sesión tenía un propósito específico, y se adaptó a las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes de kínder de la escuela Gabriela Mistral, para así potenciar sus habilidades de reflexión y pensamiento crítico mediante una combinación de Filosofía para Niños y gamificación.

La primera sesión se centró en el primer objetivo específico: identificar si los estudiantes de kínder habían participado anteriormente en actividades pedagógicas relacionadas con la Filosofía para Niños y el juego estructurado. Para lograr este objetivo, se implementó una entrevista conjunta que se adaptó a los niveles de comprensión de los niños. Dado que los estudiantes aún no manejan términos complejos como "filosofía" o "filosofar", se diseñaron preguntas empíricas, sencillas y directas, que exploraban sus experiencias previas de pensamiento reflexivo y aprendizaje lúdico.

La entrevista, que duró aproximadamente trece minutos, se llevó a cabo bajo la supervisión de la docente titular, quien jugó un papel fundamental en mantener el orden y la disciplina, facilitando un entorno de respeto y atención. Aunque el tiempo fue breve, permitió una interacción significativa y bien estructurada, ya que los niños estaban organizados en sus mesas individuales, siguiendo el orden de las filas. Esta disposición ayudó a mantener el foco en la actividad, generando un espacio de seguridad en el cual los estudiantes podían expresar sus pensamientos y experiencias con mayor libertad.

La actividad permitió a los niños recordar momentos en los que participaron en juegos reflexivos o colaborativos, y explorar conceptos relacionados con el pensamiento crítico, la

colaboración y la resolución de problemas. A partir de sus propias experiencias, comenzaron a reflexionar sobre la importancia de pensar juntos y compartir ideas, estableciendo una base para el desarrollo de habilidades lógicas y argumentativas. Sin utilizar recursos didácticos específicos, la sesión logró captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa, revelando la complejidad de introducir conceptos filosóficos en esta etapa educativa y la necesidad de ajustar la estrategia pedagógica para evitar confusión o desinterés.

Gracias a esta planificación cuidadosa y a un ambiente propicio en el aula, la primera sesión mostró resultados positivos en cuanto a la adecuación y efectividad de la secuencia didáctica, evidenciando un avance en el aprendizaje esperado.

La segunda sesión tuvo como propósito cumplir con el segundo objetivo específico, el cual consistía en implementar actividades basadas en Filosofía para Niños, complementadas con estrategias de gamificación, para fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes. Con una duración de cincuenta minutos, la sesión incluyó dos actividades que se complementaron entre sí. En la primera actividad, se leyeron los dos primeros episodios de la novela *Elfie* de Matthew Lipman, un texto creado específicamente para desarrollar habilidades críticas en niños. La lectura fue acompañada de preguntas reflexivas que motivaron a los estudiantes a pensar sobre temas como la identidad y la autopercepción, promoviendo un espacio de reflexión individual y colectiva.

Luego de la lectura, se introdujo el juego "tingo-tingo-tango", una actividad recreativa que, aunque no está diseñada para el aprendizaje formal, resultó ser efectiva para captar la atención de los estudiantes y motivar su participación activa. Este juego permitió a los estudiantes menos activos y más tímidos involucrarse de manera lúdica en el proceso de

reflexión y argumentación, logrando así que todos los niños estuvieran comprometidos en la actividad.

La combinación de una lectura reflexiva con un juego interactivo respondió bien a las necesidades y características del grupo, así como a los principios del proyecto. Durante la sesión, los niños fueron alentados a escuchar, analizar y construir argumentos de manera lúdica, tres pilares básicos del pensamiento lógico y reflexivo según el currículo de Filosofía para Niños. Los materiales empleados en esta actividad incluyeron la novela *Elfie* y un juguete llamado “tigrecito preguntón”, el cual actuó como un personaje curioso que incentivaba la participación y el interés de los estudiantes.

Para esta segunda sesión, la organización espacial fue fundamental: los niños se sentaron en un círculo en el suelo, lo cual generó un ambiente de cercanía y apertura, favoreciendo la libertad de expresión en sus respuestas y argumentos. Durante los cincuenta minutos, el entusiasmo y la energía positiva en el aula facilitaron la construcción de un aprendizaje colaborativo. La sesión cumplió con las expectativas y evidenció una planificación bien estructurada que mantuvo a los niños atentos y participativos, evitando la sobrecarga de información.

La tercera sesión se centró en el tercer objetivo específico del proyecto: evaluar la efectividad de las actividades basadas en Filosofía para Niños y estrategias de gamificación para fomentar un aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Esta sesión tuvo una duración de una hora y siete minutos, y se dividió en dos partes, cada una con enfoques diferentes pero complementarios.

En la primera parte, los estudiantes trabajaron sobre los tres episodios siguientes de la novela *Elfie*, continuando con los tres pasos básicos del pensamiento: escuchar, analizar y

construir argumentos. Esta actividad buscaba profundizar en las habilidades de reflexión y análisis mediante la discusión en grupo de los temas presentados en la lectura.

En la segunda parte de la sesión, los estudiantes participaron en la construcción de un árbol del conocimiento. Este ejercicio les permitió visualizar sus ideas y reconocerse como seres pensantes dentro de una comunidad de aprendizaje. Cada niño colocó sus ideas en el árbol en forma de hojas, reflejando la diversidad de pensamientos presentes en el grupo. A través de esta actividad, los niños pudieron comprender que sus ideas, aunque diferentes, enriquecían el aprendizaje colectivo, y que el pensamiento propio y ajeno es valioso en un proceso de aprendizaje compartido.

Para llevar a cabo esta sesión, se emplearon dos modalidades de organización: primero, los estudiantes formaron un círculo en el suelo para fomentar la reflexión grupal, y luego trabajaron en sus puestos individuales para una reflexión personal. Aunque surgieron algunos problemas de disciplina que extendieron ligeramente la duración de la actividad, el objetivo de medir el progreso en habilidades como escuchar, pensar y responder se cumplió de manera satisfactoria.

El árbol del conocimiento fue una herramienta clave, ya que permitió a cada niño expresar sus ideas y reconocer el valor de la diversidad de pensamientos en su grupo. Cada hoja colocada en el árbol representaba una contribución única, destacando que cada opinión cuenta y que el intercambio de ideas es un recurso enriquecedor para el aprendizaje colectivo.

En general, los estudiantes respondieron positivamente a las estrategias implementadas, mostrando disposición, entusiasmo y una participación activa en cada sesión. La organización y el ambiente de cada actividad contribuyeron a crear un clima de cercanía, confianza y libertad de expresión, lo cual facilitó la expresión de pensamientos y argumentos. Esta experiencia resaltó la

importancia de planificar actividades filosóficas y gamificadas que, además de cumplir con los objetivos pedagógicos, se adapten a las características del grupo, permitiendo que los niños puedan explorar y construir su pensamiento crítico en un entorno seguro y estimulante.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Tras la implementación de la secuencia didáctica se evidenciaron resultados en su mayoría positivos. Esto es deducible partiendo de la competencia general de la secuencia, que menciona la meta de generar eficientemente habilidades lógicas, propias del currículo de la Filosofía para niños mediante exploraciones lúdicas para pensar, expresar y defender ideas de forma adecuada. Esta competencia está sustentada bajo aprendizajes esperados como, aplicar procesos propios del pensamiento crítico, reflexionar sobre su presente y entorno, y entender la importancia del trabajo en equipo para el desarrollo del pensamiento crítico. Cuando partimos de esto, y analizamos las evidencias recogidas durante cada una de las actividades, que en este caso fueron videos, podemos encontrar varios puntos para analizar, y sobre todo, para reflexionar.

Los niños de Kínder de la escuela Gabriela Mistral mostraron, al inicio, desconocimiento sobre la filosofía y dudas sobre su capacidad para pensarse como seres pensantes y sociales. Sin embargo, a lo largo de las sesiones, llegaron a reconocerse como individuos que conforman un conjunto y que a diario generan procesos reflexivos por medio de las preguntas más inocentes. Este avance fue posible gracias al proceso reflexivo basado en la novela *Elfie* del currículo de Lipman y a las actividades lúdicas, que estimularon a los estudiantes a comprender que reflexionar implica captar información con los sentidos, analizarla y argumentar desde su propio conocimiento e interés. Siendo posible recoger evidencias donde ellos demuestran estas nuevas concepciones, y los avances frente a la resolución de preguntas.

Como en todo proceso, es posible identificar tanto fortalezas como debilidades. Entre las fortalezas destaca la implementación del modelo de reflexión de Lipman, que, al emplear la gamificación como medio, tuvo una excelente recepción entre los niños. Además, la distribución de espacios y la estructuración de la actividad. En cuanto a las debilidades, se observó la

necesidad de apoyo para el manejo del grupo. Como se mencionó anteriormente, durante las sesiones se contó con la docente titular para la disciplina, lo cual, en ocasiones, provocó interrupciones que dificultaron la concentración ya dispersa de los niños. La dificultad de gestionar al grupo debido a su edad, cercanía y relación de autoridad generó momentos confusos, desordenados y, en algunos casos, interrumpidos.

Fue difícil establecer autoridad con los niños. Es preciso recordar en este punto que apenas tienen cinco años y enfrentaban un proceso educativo nuevo y diferente, lo que los hacía enérgicos y difíciles de manejar para esta docente en formación. Su curiosidad, junto con sus personalidades y habilidades socioemocionales, limitan en cierta medida su desarrollo en estrategias filosóficas, aunque estas parezcan simples a nuestra vista. Sin embargo, esto no implica que no sea posible mejorar. Más bien, es un deber. En este caso, resulta esencial realizar un análisis más exhaustivo del aula, para obtener información que permita incorporar materiales didácticos de mayor eficacia y establecer una autoridad que no afecte ni desmotive a los niños.

Pero dejando ese punto atrás, una cosa resaltable es el hecho de la aproximación y representación que brinda la novela de *Elfie*. Es innegable que la novela los lleva a identificarse como seres individuales, y así mismo a entenderse como seres que contribuyen diariamente y en todo momento a un conjunto. Es muy alentador ver como este tipo de estrategias ayudan al autoconocimiento, y sobre todo, al desbloqueo de habilidades lógicas en los niños. Aunque lo que marcó el punto de partida de estimulación, haciendo casi general la participación activa de los niños, fueron los juegos, quienes lograron el objetivo con el que fueron planeados.

Cuando hablamos de aulas de clase, y más cuando esas aulas de clase resguardan a niños de tan corta edad, todo es incierto en cuanto a la intervención. Todo se hace más sensible. Hasta la cosa, la palabra u actuación más sencilla puede marcar cambio en los resultados. En este caso,

ser amigable, y sobre todo, poner límites suaves de conducta me permitieron en lo más básico desarrollar lo planeado; y en lo más complejo alcanzar los aprendizajes esperados de alguna u otra manera. Todo conto. La voz con la que leía los episodios de la novela. La forma de hablarles a ellos. La forma de llamar su atención y la forma de escucharlos. Todo aportó a una serie de influencias que marcaron los tiempos, las dinámicas y sobre todo, la disponibilidad de ellos.

En cuanto a los resultados, solo queda mencionar que, al implementar una secuencia como esta, en un proyecto como este, que infiere cortos periodo de implementación, no se puede esperar grandes cambios radicales. Es importante recordar esto, no solamente a la hora de hacer una planeación, sino también a la hora de acotar unos resultados. En este caso, cuando nos un paralelismo con el autor base de este proyecto, siendo este Mathew Lipman, vemos que su currículo, y es si toda su pedagógica alrededor de la filosofía para niños, espera muchos resultados.

En sus aportes, tanto en conjunto como en individual, como en el caso de *El lugar del pensamiento en la educación*, Lipman (2016) habla de unos principales resultados que contribuyen de manera integral a un aprendizaje significativo y a la formación de individuos críticos, creativos y empáticos. Estos van desde pensamiento crítico y razonamiento lógico, desde el pensamiento creativo, desde el desarrollo de habilidades sociales, desde la autonomía y responsabilidad; hasta la capacidad de autorreflexión y metacognición, hasta la mejora en la comunicación y hasta el fortalecimiento de la comprensión moral y ética. No se puede decir que alcanzamos todos los resultados, pero si los principales. Aquellos que a lo que se hizo un apego desde el momento de planeación de la secuencia. Quizás no de forma profunda, pero a través de este proyecto se sentaron las bases del pensamiento crítico, lógico además de aspectos en cuanto a reconocimiento y responsabilidad individual y conjunta.

De igual forma, según McGonigal (2011) plantea como resultados esperados en su libro *La realidad está rota*, el compromiso profundo y motivación, el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, retroalimentación continua y progreso tangible y colaboración y comunidad. Pero partiendo de que la gamificación no es el punto central de esta investigación, sino un medio para hacer que el verdadero punto central, siendo este la filosofía para niños, llegue a cumplir sus objetivos de forma más eficiente, se puede decir que solo se cumplió con el resultado de colaboración y comunidad, además del desarrollo de ciertas habilidades para la resolución de problemas.

Grandes o pequeños, lo importante de haber obtenido resultados positivos en cuanto a lo esperado, y sobre todo, al tiempo de implementación que se muestra con un desafío en acción. En cuanto a esto, se puede decir sin duda alguna, que lo principal para obtener estos resultados recae en la planeación. Partir desde referentes teóricos y técnicos brindan claridad, y sobre todo, puntos de partida y coalición muy importantes, pero también se debe tener en cuenta el previo diagnóstico, y análisis de aula para identificación de necesidades por suplir, porque eso busca la pedagógica. No sola mente, por medio de una planeación, se busca orden y estructura, sino también una adaptación al aula, una evaluación efectiva, la continuidad y constancia, además, la planeación brinda espacios y resultados para reflexionar sobre la práctica docente. Por eso, para finalizar esta reflexión, se destaca que la planeación de clases es una herramienta esencial para asegurar una enseñanza de calidad, adaptada y coherente con los objetivos educativos.

Conclusiones

La propuesta La Filosofía para Niños como un instrumento para promover el progreso del aprendizaje significativo y el pensamiento crítico en los niños del grado kínder de la escuela Gabriela Mistral fue diseñada considerando el contexto rural y las características de la población de cinco y seis años, quienes mostraban actitudes de aprendizaje pasivas. La planeación fue adecuada en su estructura y en el uso de la novela *Elfie*, la cual permitió conectar con el grupo a través de historias reflexivas que facilitaron el trabajo filosófico. Sin embargo, pudo haberse ajustado más para incluir técnicas de manejo de grupo, dada la energía y espontaneidad propia de esta edad, que presentaron desafíos en la atención y disciplina.

Los propósitos propuestos, como fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo, se lograron parcialmente. La mayoría de los estudiantes mostró avances en su habilidad para cuestionar, formular ideas y reconocer su papel en una comunidad de aprendizaje. Sin embargo, alcanzar un desarrollo profundo de estas habilidades requiere un seguimiento más prolongado que el breve periodo de implementación permitió. El uso de la gamificación resultó clave para superar la dificultad de captar la atención de los estudiantes, ya que facilitó un ambiente de aprendizaje activo y motivador.

Entre las principales dificultades encontradas estuvieron el manejo del grupo y la consolidación de una autoridad educativa efectiva que no generara conflictos de disciplina. Superar estos obstáculos exigió ajustes en las actividades, como el uso de juegos colaborativos y dinámicas participativas, que ayudaron a canalizar la energía de los estudiantes hacia el aprendizaje reflexivo.

A lo largo del diplomado, mis prácticas pedagógicas han cambiado significativamente, pasando de un enfoque centrado en la enseñanza directa a uno que valora más la indagación y el

diálogo en el aula. Esta transformación es evidente en la manera en que ahora priorizo actividades que impulsan a los estudiantes a cuestionar y a explorar sus propios pensamientos y emociones, promoviendo un rol activo en su proceso de aprendizaje.

La proyección de esta propuesta es prometedora, pues plantea una alternativa viable y eficaz para introducir el pensamiento crítico en la educación inicial. A largo plazo, podría contribuir a una transformación educativa en contextos rurales, donde la enseñanza a menudo sigue modelos tradicionales. La implementación de una secuencia didáctica de Filosofía para Niños con técnicas de gamificación podría replicarse y adaptarse en otras instituciones, fortaleciendo competencias clave desde la infancia.

Finalmente, el hecho de que los estudiantes hayan demostrado interés, participación y una incipiente capacidad de reflexión y argumentación evidencian el cumplimiento de los propósitos planteados. Esta experiencia subraya el valor de resignificar las prácticas pedagógicas hacia un modelo que fomente la curiosidad natural y la construcción activa del conocimiento, aspectos que son fundamentales en la educación contemporánea.

Referencias Bibliográficas

- Artidiello, M. (2018). Filosofía para niños y niñas (FPN): Una oportunidad diferente para pensar en la escuela. *Revista Ciencia y Sociedad*, 25(38), 25–38.
https://drive.google.com/file/d/16TYoJ3MVHHVU0ZMG_S4vX-qnrz9LUO2b/view?usp=sharing
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(2), 75–86.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7927035.pdf>
- Curiel, Y., et all (2021). Filosofía para niños y niñas: Una herramienta para fortalecer la lectura en el aula y el pensamiento crítico. *Revista de Filosofía*, 21(4), 21–31.
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/36041/38984>
- Lipman, M., et all (1991). *Pensar en la educación*: Ediciones Morata.
- Lipman, M., et all (1992). *La filosofía en el aula* (G. Moriyón, Ed.). Ediciones de la Torre.
- Lipman, M. (2016). *El lugar del pensamiento en la educación* (Pérez, M., Ed.). Ediciones Octaedro. <https://drive.google.com/file/d/1ZnF-tUcKqIMRoOJH-pb3TArZGH1Lzh5A/view?usp=sharing>
- Marcela Hernández, L., Moncada. (2020). La filosofía para niños como propuesta para adoptar un pensamiento significativo, crítico, creativo y cuidadoso en los estudiantes, a partir de creación de actividades didácticas de aprendizaje, fomentando motivación por el saber. *[Proyecto de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]*. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/40115/lhernandezmon.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- McGonigal, J. (2011). *La realidad está rota: Por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo*. Penguin Press.
- https://educacaofisicaaefcps.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/07/reality_is_broken.pdf
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (3a ed.). *Ecoe Ediciones: Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2), 90–95.
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman: Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*.
- https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Referentes de calidad: Desarrollo infantil y educación inicial ruta operativa y PAI y articulación educativa*.
- https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-190468_archivo_pdf4.pdf
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Tendencias educativas. (s. f.-b) *Educación Digital*. Tecnológico de Monterrey.
- <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

- Valverde, H., Vargas, M., Hidalgo, R., & Núñez, D. (2014). Expresión de habilidades comunicativas para el desarrollo del pensamiento en niños de 5 a 6 años con el método filosofía para niños. *Revista INNOVACIONES EDUCATIVA*, 1(14), 1–14.
<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/903/825>
- Zambrano, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *Revista Journal Scientific*, 24(45), 24–45. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/60/165>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mtgaleanor_unadvirtual_edu_co/EniWJQ06iApMvs9ZOaW5EEoB-Puf-2OaBADmjocCvNCeEQ?e=waF2vn