

**Implementación de estrategia gamificada mediada por las tics en la mejora del aprendizaje
filosófico en los estudiantes décimo grado de la IE El Reposo**

María Amelida Caré Solipá

Asesor

Heidy Yolima Penagos Garzon

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 la institución educativa El Reposo sede Venado abajo trabajando con estudiantes de grado decimo. El objetivo general fue Implementar estrategias gamificadas mediada por herramientas TIC accesibles, para fortalecer la motivación, la participación, reflexión y el aprendizaje filosófico de los estudiantes de grado decimo, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego estrategias gamificadas mediante el uso de las tics, reconociendo sus efectos en el fortalecimiento del aprendizaje filosófico. A partir de este ejercicio investigativo se espera demostrar los beneficios de la gamificación utilizando las tic en la enseñanza de la filosofía en estudiantes que inician su recorrido por la asignatura.

Palabras clave: Filosofía, Aprendizaje, Gamificación, Tics, Pensamiento Crítico.

Abstract

This document is the result of a formative research project, conducted as a senior thesis, which provided an opportunity to reflect on teaching practice and educational research. The study was carried out at the El Reposo school in Venado Abajo, working with tenth-grade students. The overall objective was to implement gamified strategies facilitated by accessible ICT tools to strengthen motivation, participation, reflection, and philosophical learning among tenth-grade students, using a qualitative and experimental approach that employed gamified strategies through the use of ICT, recognizing their effects on strengthening philosophical learning. Through this research project, we hope to demonstrate the benefits of gamification using ICT in the teaching of philosophy to students who are just beginning their journey in the subject.

Keywords: Philosophy, Learning, Gamification, ICT, Critical thinking.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	9
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Marcos de Referencia	13
Referentes Conceptuales.....	13
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos	15
Referentes Legales	16
Referentes Éticos	17
Herramientas y Métodos.....	18
Enfoque y Tipo de Estudio	18
Unidad de Análisis.....	18
Técnicas para la Recolección de Datos.....	18
Categorías para el Análisis de Datos	20
Resultados.....	22
Acercamiento de la Población a la Variable.....	22
Experimentación	22
Identificación de Variaciones	23

Análisis y Discusión	24
Conclusiones y Recomendaciones	27
Referencias Bibliográficas	29
Apéndices.....	33

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	33
--	----

Introducción

El proceso de enseñanza aprendizaje de filosofía en el grado decimo resulta complejo en algunos casos se presenta como tediosa lo que afecta el desempeño académico en este campo del conocimiento y tiende a ser básico o irrelevante para los escolares. El mundo filosófico trae consigo una serie de conceptos que requieren de ser el desarrollo de forma minuciosa para alcanzar el pensamiento crítico, por lo cual el área filosófica debe ser llamativa al estudiante aprovechando las herramientas del mundo moderno, por todo ello se hace énfasis en la implementación de estrategias que integren de forma armoniosa la pedagogía y la tecnología llevadas a alcanzar objetivos educativos como el uso de la gamificación en la filosofía en los estudiantes del grado decimo.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la institución educativa El Reposo, zona rural perteneciente al municipio de Valencia-Córdoba, de carácter oficial mixto. Atiende con un aproximado de 500 y 600 estudiantes en los diferentes niveles escolares: educación inicial (los tres grados), básica primaria, básica secundaria y media académica. Posee con un cuerpo docente de 37 educadores que orientan los diversos grados escolares. La jornada escolar se desarrolla en las 3 sedes con internet proporcionado por el estado. En el nivel de preescolar y primaria un docente es el encargado de orientar todas las asignaturas, la secundaria y media los docentes rotan de acuerdo con su campo de conocimiento y horas asignadas. El modelo pedagógico institucional tradicional que integra un enfoque tecno-pedagógico intercultural.

La unidad de análisis corresponde al grado decimo, conformado por 22 estudiantes entre los 15 y 19 años que cuentan en su gran mayoría con celular propio. El grupo presenta un rendimiento académico básico, evidenciándose poco participan en clases y al dar argumentos carecen de coherencia, se limitan a escucha y leer los textos sin profundizar o responder desde la parte crítica.

Se identifica la necesidad de fortalecer el pensamiento crítico y participación de los escolares, entendiendo que solo muestran escucha y el interés poco se evidencia en las actividades del área de filosofía. Lo que implica la implementación de una estrategia de enseñanza- aprendizaje que sea llamativa que permita aumentar la atención, participación, interpretación y argumentación que llevan al pensamiento crítico propio de cada estudiante.

El contexto institucional se tiene acompañamiento del acudiente y cuidadores de los educandos, mediante la comunicación presencial y canales como WhatsApp. El grupo practica valores como el respeto brindando un ambiente armonioso para el aprendizaje escolar.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado decimo de la institución El Reposo reciben sus clases de filosofía basándose en la escucha hacia su orientador, como ocurrió en el primer trimestre del año escolar, no se tienen dificultades disciplinarias, sin embargo al enfrentarse a una asignatura que se caracteriza por ser teórica, el desinterés a participar o hacer parte de la clase se ve reflejada en un silencio y en las actividades no se logra evidenciar conexión entre lo expuesto por el docente y el pensamiento de los educandos.

Por otro lado tenemos el auge de la tecnología que ha permitido encontrar en los medios audiovisuales un entretenimiento que capta la atención del ser humano en especial de los estudiantes lo que ha hecho la necesidad de llevarlas al aula de una forma regulada y con un propósito claro, coherente con el aprendizaje que se desea alcanzar, el área de filosofía no es ajena a la revolución digital en la búsqueda de que el escolar pase a ser protagonista en la adquisición del aprendizaje, lo que lleva plantear distintas estrategias haciendo uso de artefactos digitales para lograr un pensamiento crítico del escolar.

Para alcanzar las metas propuestas del grado decimo en el área se requiere estimular mediante la competencia y error es una estrategia que nos da la gamificación de la mano con las tics, apareciendo como un dúo que afrenta la pasividad proporcionando un ambiente de participativo, transformando el proceso educativo en significativo de acuerdo con su nivel educativo y en relación con la filosofía para convertirlo en un acto pedagógico donde los conceptos y pensamientos fluyan en armonía.

La desconexión entre la enseñanza de la filosofía y el interés de los educandos es profunda evidenciado en el rol de alumno como pasivo, teniendo presente las particulares del

contexto se debe abordar implementación de estrategias que fusionen lo digital con el aprendizaje secuenciado filosófico de forma activa.

Pregunta de Investigación

¿Como implementar estrategias pedagógicas basada en la gamificación y herramientas TIC influyen en el interés por el aprendizaje filosófico en los estudiantes de grado decimo de la institución educativa El Reposo (Valencia- Cordoba) durante el primer semestre académico 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el interés y la participación en el aprendizaje filosófico en los estudiantes de grado decimo de la IE El Reposo (Valencia- Cordoba) mediante una estrategia de gamificación mediada por TIC

Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel actual de interés y las percepciones de los estudiantes respecto a la enseñanza de la filosofía y su relación con las herramientas digitales.

Diseñar e implementar secuencias didácticas gamificadas que integren herramientas TIC accesibles acordes al contexto rural de la institución.

Evaluar el impacto de la estrategia gamificada en el desarrollo del pensamiento crítico y el nivel de participación de los escolares.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El presente proyecto abarca una serie de conceptos en los que se destaca la gamificación como una metodología motivante que involucra el juego para promover el aprendizaje de los estudiantes generando participación de una forma más activa y creatividad, permitiendo que el proceso formativo sea más agradable y de compromiso para el escolar (Marín, 2024). Por otro lado, encontramos las TIC que son aquellos dispositivos y herramientas digitales que permiten la comunicación e interacción del ser humano. En la educación las tic tienen gran impacto aportando a la construcción de secuencias didácticas innovadoras y capacitaciones al personal para responder a las necesidades de una sociedad consumista de información (Hernández, 2017).

Las secuencias didácticas pueden entenderse como un conjunto de actividades y evaluaciones que llevan relación y guardan una serie de elementos complementarios para alcanzar los aprendizajes propuestos todo guiado por el docente. Para la disciplina filosófica su enseñanza se está en construcción constante a través de la indagación y preparación permanente para llegar a preparar clases que permitan partir desde lo cotidiano (Gaete, 2015) nos indica que el profesorado de filosofía debe ubicar su enseñanza desde lo actual para lograr formar personas con pensamiento crítico. Este último concepto es la finalidad de la filosofía que consiste en el análisis, organización y proceso evaluativo para lograr la extracción de conclusiones coherentes y así dar respuestas a conflictos de la vida, para López (2012) pensar de forma crítica requiere de tener ciertas habilidades desarrolladas como la inferencia para determinar falacias en argumentos y evaluar objetivamente la evidencia observada para lograr dar conclusiones por sí mismo.

Referentes Teóricos

Este proyecto tiene se fundamenta en la gamificación, las TIC y el aprendizaje filosófico dentro del aula.

La gamificación se suele establecer como técnicas y reglas que poseen los juegos utilizadas con un fin establecido que busca la motivación y el aprendizaje guiado, así mismo nos indica que posee unos principios claros donde encontramos el tipo de competición, presión del tiempo, presión social, trabajo en equipo, niveles y progreso, destacando que el proceso de gamificación se tiene que dar interacción positiva para lograr la metas y alcanzar los beneficios. Entendiendo así que la gamificación para su aplicación en el aula y cumplimiento de objetivos debe abarcar elementos concisos y precisos como es la competición, la cooperación, exploración y narración de forma organizada (Parente, 2016).

En relación con el aprendizaje significativo y las tic encontramos a Ausubel (1983) que nos indica que para que pueda existir un aprendizaje significativo se debe valorar el contexto y los conocimientos previos del estudiante, entendiendo que la sociedad está en constante evolución y modernización digital.

Se dice que el aprendizaje es una triada: estudiante, profesor y materiales educativos, por lo cual el proceso de enseñanza -aprendizaje debe ir acompañado de las nuevas tecnología de la información para que este acorde a la actualidad de un mundo globalizado. (García, 2011) así mismo nos explica las ventajas de su uso para el aprendizaje como: aprender en menor tiempo, accesibilidad a la información, Atractiva para los escolares, conectividad entre los actores educativos, un trabajo colaborativo más eficaz y la autoevaluación por parte del estudiante. (García,2011).

Para finalizar el aprendizaje filosófico tenemos a Bunge (2002) que propone el análisis de conceptos más allá de términos o frases memorizadas, encamina hacia la coherencia de la realidad y la ciencia para comprender los términos de forma lógica, siendo así que el aprendizaje de la filosofía vaya de acuerdo con lo que vive la sociedad para evitar discrepancia y las reflexiones logradas sean validas.

Referentes Técnicos

Se tienen como referentes técnicos los lineamientos, orientaciones y normativas pedagógicas dispuestas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y organismos internacionales para la adecuada regulación de la enseñanza -aprendizaje de la filosofía.

El Documento No. 14: Orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media del MEN (2017) es uno de los principales referentes de la didáctica en el área de la didáctica donde se establece la validación de su enseñanza a través de múltiples estrategias resaltando la innovadoras que hacen parte las TIC, con el fin de que sea viva y práctica, para alcanzar la argumentación, el pensamiento crítico, siendo el estudiante un agente activo en el proceso educativo, desde esta perspectiva se resalta la necesidad de implementar estrategias gamificadas utilizando las tic para cumplir con el propósito de la filosofía.

De igual manera la Guía No. 30: Orientaciones generales para la educación en tecnología del MEN (2020) la tecnología se ha convertido en una herramienta facilitadora del aprendizaje que busca transformar entornos y dar soluciones a problemas, lo que la hace su conexión idónea con la filosofía para la organización y participación dentro de las aulas en la educación media.

Por su parte, en lo internacional está el marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO (2023) aquí es claro y conciso que los docentes deben saber de tecnología y aplicarlas en su aula para a ayudar a desarrollar habilidades como la cooperación, creatividad y

argumentación en sus estudiantes, se hace énfasis que las TIC está al servicio de la pedagogía para conexión con el mundo real. Afirmando que es importante la integración de las TIC en los currículos de estudio en especial con filosofía.

Asimismo, la guía pedagógica para la mediación docente en el uso de Internet UNICEF (2021), establece el rol del docente como un acompañante crítico en la aplicación de las TIC en las aulas, lo cual implica que el profesorado debe ser distinguido por su capacidad de mediación entre actividades digitales y el desarrollo de criterio propio del estudiante.

Referentes Legales

La propuesta pedagógica se apoya legalmente en las leyes del país que dan autonomía curricular y suscitan la innovación digital, encontramos a la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) en su artículo 23 define el área de filosofía como obligatoria en todos los establecimientos educativos en el nivel de educación media, entendiendo que la enseñanza de filosofía es de gran importancia en todas las instituciones en el territorio nacional, por lo cual se hace que esta área sea captada por el estudiante y se apliquen diversas estrategias para lograr lo establecido por estado.

Por su parte la Ley 1341 de 2009 llamada ley TIC rige todo lo relacionado con las tecnologías de la información y comunicación, busca la accesibilidad y uso de estas en todos los establecimientos educativos, para ser más específico en el artículo 39, se da la regulación de MinTIC con el MEN en beneficio de cerrar las brechas digitales en especial en el contexto rural, es decir que la implementación de estrategias gamificadas en el aprendizaje filosófico con el uso de las tic cumple con los fines educativos propuestos.

Referentes Éticos

En la aplicación del proyecto se tienen referentes éticos entre ellos se destaca el dialogo, ya que siempre se debe tener una conversación de forma cooperativa y que no se sobre pase las emociones a un campo demasiado competitivo provocando expresiones no acordes al contexto educativo. Por otro lado, al utilizarse artefactos se debe ser muy transparente con su uso adecuado para el buen funcionamiento, así mismo que la herramienta digital potencie las habilidades, destrezas y motivación de participar y no por contrario sea una barrera creando frustraciones.

Por otra parte, no se puede permitir que una pantalla remplace los debates filosóficos y espacios de reflexión en aula y siempre mantener los objetivos claros de lo que se esté desarrollando para no desviar el aprendizaje.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo ya que las variables son fenómenos subjetivos, como la participación, el interés, la argumentación y la construcción del aprendizaje filosófico, desde la experiencia de aula específicamente del área de filosofía, es un enfoque que permite detallar los cambios de actitudes y pensamiento de los escolares desde la experiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández-Sampieri et al., 2018).

El tipo de estudio es investigación- acción pedagógica (IAP), este tipo se caracteriza por la observación y la intervención mediante una acción en este caso la implementación de estrategia gamificada con herramientas TIC para alcanzar unos resultados favorables. Entendiendo la participación directa del docente para fortalecer su conocimiento y la transformar su práctica pedagógica, finalmente llegar a reflexiones que tienen conexión con la realidad. (Restrepo 2024)

Unidad de Análisis

La unidad de análisis del proyecto es el grupo de decimo grado de la IE el Reposo, zona rural del municipio de Valencia Córdoba, con un total de 22 estudiantes con edades de 15 a 18 años, manejan todos dispositivos celulares y la IE cuenta con zona de wifi y algunos computadores.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el desarrollo de la investigación y de acuerdo con los objetivos propuestos, así como el enfoque cualitativo de la investigación se hizo necesario el uso de diferentes técnicas relacionadas con este tipo de estudio para poder lograr la recolección de los datos de forma correcta.

El primer objetivo que es el diagnóstico sobre el interés y percepción de los estudiante respecto a la enseñanza de la filosofía y su relación con las herramientas digitales, se empleará la técnica: Grupo Focal, a través del instrumento de entrevista grupal, dirigida por la docente quien 15 minutos, de acuerdo con Ruiz (2013) es idónea la técnica cuando se quiere recoger información en el campo educativo, logra una interacción y dialogo que arrojan los datos que se buscan estudiar, este tipo de instrumento es muy compatible con los dialogo que se dan desde el área de filosofía.

En el segundo objetivo se tiene el diseño e implementación de secuencias didácticas gamificadas que integren herramientas TIC accesibles acordes al contexto rural de la institución para ello se utilizará la técnica de observación participante con el instrumento de diario de campo, el cual es vital en la labor docente porque permite la reflexión sobre practica pedagógica y el registro de las acciones que se dieron en el tiempo de la experiencia. Restrepo (2024).

Para este espacio se aplicará la secuencia didáctica "Filosofía en Juego: Aprender Pensando" en un tiempo de 1 hora con 30 minutos, el aprendizaje a trabajar es: Platón y el Mito de la Caverna – ¿Vivimos en una ilusión? Con tres momentos: Inicio, desarrollo y cierre. En el primer momento se tiene una canción “El Mito de la Caverna: Una Aventura Filosófica” (hecha con IA) y posterior a ello un debate en Padlet con preguntas detonantes, para el segundo tiempo una Presentación en Genially sobre la caverna de Platón y seguido un Juego de completar frases del mito en Educaplay y para el cierre un quiz Kahoot, terminando con las reflexiones en Padlet sobre las siguientes preguntas: ¿las redes sociales son las sombras del mundo actual? ¿si solo te enfocas en un solo canal de televisión, estas mirando sombras en la pared?

Para el ultimo objetivo que es la evaluación de la estrategia gamificada en el desarrollo del pensamiento crítico y el nivel de participación de los escolares, se tiene la técnica de

evaluación cualitativa con el instrumento de cuestionario post-experiencia que los estudiantes responderán desde sus dispositivos en una evaluación escrita en Google Forms en un tiempo de 15 minutos. Para Tobón (2013) una rubrica evaluativa permite conocer los resultados y actitudes obtenidas por parte de la población de estudio, en este caso el fortalecimiento del interés y la participación en el aprendizaje filosófico en los estudiantes de grado decimo de la IE El Reposo (Valencia, Córdoba) mediante una estrategia de gamificación mediada por TIC

Categorías para el Análisis de Datos

En las categorías de análisis de datos establece que el análisis de los datos recolectados sea más riguroso y coherente con los objetivos del proyecto, a continuación, las diferentes categorías para organizar los datos:

Categoría 1: Percepción hacia el área de filosofía, se refiere a los prejuicios y percepción negativa sobre el aprendizaje filosófico, para Infante (2019) la filosofía es importante para cuestionar la realidad logrando en el escolar habilidades como la argumentación y la autonomía.

Tiene unas subcategorías como:

- Interés intrínseco: importancia real de participar en la clase.
- Actitud y postura hacia la duda: son las preguntas y comentarios durante la actividad.

Categoría 2: Mediación pedagógica de las TIC: Es la integración de las herramientas TIC al contexto rural para superar diferencias digitales. (Camarda,2016).

Subcategorías:

- Acceso y conectividad: la equidad en el uso y acceso de dispositivos y red de internet.

- Competencia digital: Manejo y destreza de las diferentes plataformas y entornos virtuales tanto de estudiante como del docente.

Categoría 3: Mecánica de la gamificación: Nos indica si hubo en realidad la participación esperada y si el juego activo la participación, es decir la gamificación tiene que dar dinamismo, con los retos y recompensa. Werbach (2012).

Subcategorías:

- Motivación: Es el sistema de valoración a través de puntos positivos en clases.
- Superación de retos: Lograr resolver cada una de las actividades propuestas.

Categoría 4: Desarrollo del pensamiento crítico: es un análisis inferencial que vas más allá de una opinión, posee un juicio propio del estudiante. Facione (2007)

- Capacidad argumentativa: es la habilidad que posee el grupo de estudio para interpretar de forma coherente las ideas generadas en el aula.
- Evaluación y conclusiones: capacidad de encontrar las falacias y errores, por su parte después de un análisis el estudiante es autosuficiente para dar una respuesta concisa.

Categoría 5: Interacción social: Según Moreno (1992) en las aulas se deben dar espacios donde la filosofía fluya de una forma colectiva mediante el dialogo, en este caso se fomenta la participación mediante la argumentación a preguntas y respuestas.

Trabajo en equipo: Es la conformación de roles dentro de un grupo para apoyarse, en este caso líderes en las respectivas actividades.

Dialogo socrático: se refiere a la búsqueda de verdad por parte del estudiante mediante su propia capacidad de análisis.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la primera parte que fue la implementación del instrumento de entrevista grupal como se había dicho el grupo muy pasivo, los mismos 2 estudiantes respondían a las preguntas los demás sentados en completo silencio, no mostraban interés o intenciones en saber sobre que se dialogaba o se buscaba con esas preguntas, para la parte del ingreso de la variable fue sorpresa que los celulares y artefactos digitales se utilizaran, expresiones como “ no estamos en tecnología” “nos va quitar el celular” se repitieron fue un contraste para ellos porque estos dispositivos no son de uso en clase y menos con el área de filosofía.

Experimentación

Para la experimentación se accedió a la red de internet y otros mediante sus datos móviles, todos comenzaron a responder en la actividad inicial, escucharon la canción que y les llamó la atención si se hizo con IA para ellos aprender hacer, siguiendo con la actividad de hacer preguntas y responder padlet se les hizo más fácil participar, ya leían lo que anotaron en sin embargo se tendió a repetir respuestas, fue una parte inicial llena de contraste por que percibían la clase como el docente habla y escuchamos unos cuantos participan, luego un cambio al escuchar canciones y escribir su participación no el papel si no en la herramientas, para la fase de desarrollo algunos compañeros se hicieron en grupos para apoyarse en compartir ideas, se hizo una breve socialización del material por ellos mismos y se dispuso hacer la actividad de completar les fue bien asegurando su punto de participación y en la parte final del quiz aumento la emoción de resolver y mostrar que lo lograron, para completar la experimentación respondieron el padlet con las preguntas de análisis es de resaltar la hubo mayor participación de forma verbal ya que la conexión a internet se fue colocando un poco lenta para escribir, pasando

directamente al dialogo socrático muy esencial a la hora de compartir análisis y argumentos, se les escucho la voz a casi todos, evidenciando que las preguntas y confianza fueron activadas mediante la gamificación utilizando las TIC dando participación a los escolares, al final compartieron su interpretación de lo estudiando con la realidad.

Identificación de Variaciones

Al finalizar el proceso, se evidencia diferentes variaciones iniciando por la actitud inicial de los escolares predispuesto a no hacer nada mostrando un estado de pasividad, total desinterés en formar parte de la clase llegando a un estado de participación con las diferentes actividades en un muro digital que algunos tienen buenas capacidades de escritura hasta resolver los quiz con puntajes altos, otra variación fue la capacidad de interpretación con la realidad pasando de lo literal para llegar a la sombra digital, es decir el pensamiento crítico avanza en analogía actuando desde su contexto evidenciando en argumentación clara desde la experiencia por otra parte la motivación de obtener sus puntos de participación logro demostrar que todos saben usar dispositivos y que pueden acceder sin embargo no es constante la conectividad, también se encontró la capacidad de buscar y hacer trabajo cooperativo cuando se quiere lograr un reconocimiento

Análisis y Discusión

La implementación de la estrategia gamificada mediante las tic orientada a mejorar el aprendizaje del área filosófica, se realizó mediante una investigación donde se alcanzó resultados favorables dirigidos a fortalecer el interés y la participación de los estudiantes, así mismo se encontraron hallazgos relevantes útiles para analizar y reflexionar sobre el quehacer pedagógico en medio de una educación contemporánea.

El grupo elegido para la investigación fue grado decimo de la institución educativa El Reposo, al inicio los escolares mostraron sorpresas referente al uso de dispositivos en clases de filosofía mostrando que efectivamente que la utilización de las TIC en esta área es esporádica y para ellos no tenía conexión, lo que generó curiosidad esta fue aumentando con las actividades iniciales, así mismo el interés y participación, se produjo una transición de un agente pasivo a activo, atendiendo a las expectativas que se tenía como docente orientadora.

En lo referentes a las categorías involucradas se encontró que el impacto fue positivo, se alcanzó una ruptura de percepción referente al área de filosofía pasando de tediosa a interesante lo que involucro a todos los estudiantes en la clase, con el uso de los aparatos electrónicos se obtuvo la atención y la gamificación permitió la motivación de participar y ser parte de lo que se estaba dialogando lo cual influyo que el pensamiento crítico cuando lo que se logró conectar lo abstracto con la vida diaria demostrando capacidades de argumentación e interpretación. Por otra parte, las interacciones se mostraron en un ambiente de colaboración reflejando un trabajo cooperativo.

Al implementar la estrategia gamificada lo que logró un cambio muy favorable, la realización de una clase innovadora de filosofía obtuvo un paso directo de unos estudiantes espectadores a protagonistas de propio aprendizaje, logrando unos escolares totalmente

activados en el aula capaces de relacionar los conceptos dados con su realidad pasando del aula a un mundo conectado, sin embargo no todo se quedó en el uso TIC también consiguió la participación desde lo presencial mostrando su capacidad argumentativa desde lo que conocía y reflexiones alcanzadas desde el análisis que realizó en el aula.

La investigación permitió encontrar hallazgos importantes los cuales coinciden con Gutiérrez (2025) el impacto significativo de la gamificación asociada al pensamiento crítico para fortalecer las habilidades de análisis y argumentación da paso a un ambiente de motivación y participación aumentando la cooperación entre los estudiantes, por otro lado, está en concordancia con Bermúdez (2024) en la implementación de las TIC con propósitos pedagógicos apoyan el proceso filosófico para lograr avances en el proceso-enseñanza de esta asignatura tan importante para la toma de decisiones de forma individual.

Es importante señalar que existieron limitaciones en el momento de ejecución de la estrategia como la brecha digital de lo urbano y rural, ya que la red de internet es inestable solo funciona periodos cortos, así como es de resalta la ayuda de contar recursos propios de lo estudiantes lo que se convierte en una dependencia, evidenciando la falta de infraestructura para actividades que implique el uso de las TIC, por otro lado se tiene el tiempo aunque fue un cálculo a precisión, las primera parte de la sesión consumió un tiempo importante porque era la parte de adaptación a la clase bajo este método haciendo que las actividades siguientes estuvieran en el límite del tiempo situación propia de la práctica de aula. Las limitaciones de la investigación nos llevan a ser más cuidadosos a la hora de diseñar secuencias didácticas y del uso del tiempo de acuerdo con el contexto a realizar la práctica.

El proceso de enseñanza – aprendizaje ha evolucionado con el tiempo, el área de filosofía no es la excepción, puesto que estamos en una filosofía contemporánea gracias a los grandes

cambios de la sociedad, por ello el estudiante actual se caracteriza por ser activo en la construcción de su conocimiento, lo encontrado permite evidenciar una ruta de trabajo que involucra las TIC asociadas con la gamificación para obtener resultados que beneficien a los escolares como al docente orientador, es decir el uso de artefactos digital no está dirigido al entretenimiento sino al aprendizaje desde las distintas asignaturas, así mismo la gamificación hace parte del aula para fortalecer el interés y motivación de los escolares, esto contribuye a que la enseñanza de la filosofía sea más aterrizada a la realidad llevándolo a interpretar desde su contexto y abriéndose paso en la argumentación, resulta también como activador a la participación verbal pasando al análisis coherente con la realidad en este caso la salida de la caverna mediante un juicio crítico convirtiendo la parte final de la actividad en un dialogo socrático.

El proyecto aplicado deja consigo un análisis enfatizado en lo alcanzado y hallado en la implementación de la estrategia gamificada donde se resalta la transición de actitud de los estudiantes de pasivos a agentes activos demostrando que el diseño de sesiones de clases con las TIC aumentan la participación junto con una buena utilización de la gamificación como elemento fortalecedor para motivación, por otro lado el pensamiento crítico hizo se reflejó haciendo uso de la realidad de los escolares. Para la implementaciones a futura del proyecto es necesario seguir diseñando secuencias acordes al contexto, así como también plantearse preguntas ¿Como influye de herramientas sincrónicas y asincrónicas en estudiantes con poca fluidez y expresión verbal? Muy importante para comprender e identificar nuevas categorías de análisis en la constante investigación que se tiene en el ejercicio docente.

Conclusiones y Recomendaciones

Revisando y atendiendo a la problemática focalizada en la IE ya mencionada anteriormente sobre la poca motivación, participación y aprendizaje en la asignatura de filosofía en el aula de grado décimo mostrando una percepción de fastidio y rechazo por parte de los estudiantes de grado decimo al ser un área tediosa y poco práctica a la realidad, por lo cual se diseñó e se implementó la estrategia gamificada por las TIC que lleva por nombre "Filosofía en Juego: Aprender Pensando" que permitió alcanzar una participación de los escolares, pasando a ser protagonistas de su aprendizaje, así mismo la gamificación fue un puente que permitió el auge de la motivación y continuar con la actividad de filosofía a pesar de caer un poco la conexión de internet conectando con un dialogo de argumentos critico de acuerdo con su contexto.

La integración de la filosofía con una estrategia gamificada basada en las TIC, hizo que el aula pasará a ser un pequeño laboratorio donde los educandos desarrollaron una transición de recepción de conocimientos a descubrirlo mediante la experiencia, es decir al activar la motivación se despertó una ola de participación y argumentación demostrando que la filosofía sigue vigente sin importar el contexto.

La estrategia gamificada mediada por las TIC fortaleció los aprendizajes en área de filosofía, logrando romper la resistencia hacia la participación y la absorción del conocimiento a partir de sus vivencias desde un espacio seguro, se evidenció un aumento de confianza por parte de los escolares lo que alcanzó una motivación constante para dar sus juicios de forma argumentada y coherente, enfatizando en las limitaciones se encontró con la dependencia de conectividad de la escuela que afectó a las ultimas actividades sin embargo se lograron abarcar con las estrategias propias de la filosofía para culminar con lo diseñando en la secuencia.

Una de las principales características del proyecto es la contribución al ámbito filosófico en el proceso práctico pedagógico colocando en una misma línea de trabajo el aprendizaje de la asignatura en un diseño de gamificación junto a las TIC, demostrando el servicio de lo digital a la educación en especial en espacios de competencias de análisis, argumentación y reflexión por parte de escolares de educación media desde su realidad.

Para futuras investigaciones se pueden adaptar o replicar la estrategia a diferentes grupos de grados y contextos para determinar si la transición es la misma o, por el contrario, así mismo permite seguir investigando a partir de nuevas categorías y preguntas que nacen al aplicarse: ¿la motivación es de momento o es efecto de la gamificación junto a las TIC a largo plazo.? En síntesis, el proyecto abre campo a la investigación en el aula en especial a los docentes filósofos.

Por último, e importante tener presente para alcanzar mejores prácticas pedagógicas se requiere que el estudiante pase de un consumidor de actividades a creador para favorecer sus competencias y habilidades en lo digital, absorción del conocimiento y comprensión del mismo, también para prever que la desconexión afecte el diseño de la clase realizar actividades offline, en caminadas a lo que se quiere obtener en los escolares, estas acciones conllevan a reforzar el proyecto en su aplicabilidad en aula, en cuanto a los ajustes metodológicos es necesario mencionar a hacer una cartografía de las emociones para lograr determinar las emociones que les transmite el aprendizaje de la filosofía así como hacer un seguimiento evaluativo a pequeños grupos focales con diferentes niveles y características de desempeño académico.

Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. P. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo.

<https://dokumen.pub/psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo.html>

Bermudez Bustos, D. F. Estrategias de gamificación con TIC para reactivar el interés por la filosofía en estudiantes de décimo y undécimo grado en el año 2024.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/65400>

Camarda, P. (2016). Ruralidades, Educación y TIC: Desafíos urgentes para las políticas educativas de Integración de TIC. Buenos Aires: IIPE-Unesco.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371033>

Bunge, M. (2002). La filosofía en la escuela: ¿Qué enseñar y cómo?. Siglo XXI Editores.

[file:///D:/Descargas/ser-saber-hacer%20\(1\).pdf](file:///D:/Descargas/ser-saber-hacer%20(1).pdf)

Facione, P. A. (2007). Pensamiento crítico: ¿Qué es y por qué es importante? Insight

Assessment. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf>

Fernández, P. A. T. (2016). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Atenas*, 2(34), 1-15.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478054643001>

García, F. Ó. (2011). *Influencia de las TIC en el aprendizaje significativo* (Master's thesis).

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/94/TFM_GARCIA_ROMERO_FELIX_OSCAR.pdf?sequence=1

Gaete, M. (Ed.). (2015). *Experiencias didácticas para la enseñanza de la filosofía en el aula*.

Editorial Universitaria de Chile <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/138127>

Gutiérrez, BBB, Paucar, MEC, Lema, MDPP, García, MAA, Vega, MRC, & Bohorquez, EAA (2025). Gamificación en el aula: estrategias digitales y analógicas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9 (5), 30-40.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/19583>

Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5904762>

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1341 de 2009. Ley TIC.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>

López Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4391695>

Marín Díaz, V., Sampedro Requena, B. E., & Vega Gea, E. (2024). Gamificando el aprendizaje. Visiones desde la teoría a la práctica. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (29), 7–8. <https://doi.org/10.51302/tce.2024.22447>

Ministerio de Educación Nacional. (2016) Orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media. (Documento No. 14) https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241891_archivo_pdf_orientaciones_filosofia.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2020). Orientaciones generales para la tecnología en educación (Guía No. 30)

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/160915:Guia-No-30-Ser-competente-en-tecnologia-una-necesidad-para-el-desarrollo>

Moreno, M. A. (2018). Filosofía para Niños y Niñas (F p NN): una oportunidad diferente para pensar en la escuela. *Ciencia y Sociedad: República Dominicana*, 43(3), 25-38.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076223>

Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11(15),

14. <https://blogs.ugto.mx/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/Gamificacio%CC%81n-en-las-aulas-universitarias.pdf#page=11>

Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, (7), 45-55.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/548>

Tobón, S. (2013). Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación.

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=SEaGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Tob%C3%B3n,+S.+\(2013\).+Formaci%C3%B3n+integral+y+competencias:+Pensamiento+complejo,+curr%C3%ADculo,+did%C3%A1ctica+y+evaluaci%C3%B3n.&ots=TGtdDQ5svl&sig=7MPY4Ab9yRxObRhDJdHtd7WezY#v=onepage&q=Tob%C3%B3n%2C%20S.%20\(2013\).%20Formaci%C3%B3n%20integral%20y%20competencias%3A%20Pensamiento%20complejo%2C%20curr%C3%ADculo%2C%20did%C3%A1ctica%20y%20evaluaci%C3%B3n.&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=SEaGEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Tob%C3%B3n,+S.+(2013).+Formaci%C3%B3n+integral+y+competencias:+Pensamiento+complejo,+curr%C3%ADculo,+did%C3%A1ctica+y+evaluaci%C3%B3n.&ots=TGtdDQ5svl&sig=7MPY4Ab9yRxObRhDJdHtd7WezY#v=onepage&q=Tob%C3%B3n%2C%20S.%20(2013).%20Formaci%C3%B3n%20integral%20y%20competencias%3A%20Pensamiento%20complejo%2C%20curr%C3%ADculo%2C%20did%C3%A1ctica%20y%20evaluaci%C3%B3n.&f=false)

UNESCO. (2023). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC

<https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills/ict-cft>

UNICEF. (2021). Guía pedagógica para la mediación docente en el uso de Internet.

<https://www.unicef.org/colombia/informes/guia-pedagogica-para-la-mediacion-docente-en-el-uso-de-internet>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your

business [Todo para ganar: Cómo el pensamiento de juegos puede revolucionar tu

empresa]. Wharton Digital Press. [https://www.aetonline.org/images/AET-gamification-](https://www.aetonline.org/images/AET-gamification-webinar-05-19-Handout.pdf)

[webinar-05-19-Handout.pdf](https://www.aetonline.org/images/AET-gamification-webinar-05-19-Handout.pdf)

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/file/d/1JN8jEhsepRLOdxwXHFjHr8SKnIhXnxEU/view?usp=s>

[haring](#)