



LABORATORIO DE GAMIFICACIÓN

Ariel Arturo Núñez Torres, SDB

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
FACULTAD DE FILOSOFÍA
LICENCIATURA. EN FILOSOFÍA Y LETRAS
MEDELLÍN
2026**



LABORATORIO DE GAMIFICACIÓN

Ariel Arturo Núñez Torres

Licenciatura en Filosofía y Letras

María Paulina Bobadilla González

Directora

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
FACULTAD DE FILOSOFÍA
LICENCIATURA. EN FILOSOFÍA Y LETRAS
MEDELLÍN
2026**

CONTENIDO

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	6
1. FORMULACIÓN DEL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN.....	8
1.1 Objetivo de la sistematización	8
1.2 Delimitación del objeto de sistematización	8
1.3 Eje de sistematización	11
1.4 Fuentes de información	12
1.5 Metodología	14
1.6 Cronograma de actividades	16
1.7 Marco teórico	17
2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO.....	20
2.1 Reconstrucción de la experiencia	20
2.2 Ordenamiento y clasificación de la información	23
3. REFLEXIONES DE FONDO	26
3.1 Análisis y síntesis	26
3.2 Interpretación crítica	28
4. PUNTOS DE LLEGADA.....	36
4.1 Conclusiones y aprendizajes	36
4.2 Recomendaciones	39
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS	43

RESUMEN

La educación contemporánea enfrenta desafíos significativos para responder a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, especialmente en asignaturas teóricas y abstractas como la Filosofía. En el Colegio Salesiano El Sufragio de Medellín, los estudiantes de grado 11 presentaban bajo nivel de motivación y participación en el aprendizaje filosófico. Ante este panorama, se diseñó e implementó un Laboratorio de Gamificación que integró elementos lúdicos y estéticos durante el periodo febrero-mayo de 2025. El laboratorio se estructuró como "museos temáticos" que presentaban contenidos filosóficos en niveles progresivos de dificultad, incluyendo dinámicas como Museo Hackeado, Museopolly y Museo Explorador, permitiendo una experiencia de aprendizaje personalizada y significativa. La metodología combinó enfoques cuantitativos y cualitativos mediante comparación de calificaciones, encuestas de percepción y observación sistemática.

Los resultados demostraron mejoras significativas en tres dimensiones: incremento de la motivación intrínseca y extrínseca, progreso en el rendimiento académico (especialmente en estudiantes con dificultades previas), y desarrollo de habilidades críticas, argumentativas y colaborativas. La experiencia validó fundamentos teóricos del constructivismo, pedagogía crítica y teoría de la autodeterminación.

Se concluye que la gamificación, implementada con intencionalidad pedagógica, transforma el aula en un espacio cultural y crítico donde el pensamiento abstracto encuentra formas concretas de expresión. La propuesta es replicable y sostenible con recursos accesibles, ofreciendo una vía de innovación para contextos educativos latinoamericanos similares.

ABSTRACT

Contemporary education faces significant challenges in meeting 21st-century students' needs, particularly in theoretical subjects like Philosophy. At Colegio Salesiano El Sufragio in Medellín, 11th-grade students showed low motivation and participation in philosophical learning. A Gamification Laboratory integrating playful and aesthetic elements was designed and implemented during February-May 2025. The laboratory was structured as "thematic museums" presenting philosophical content at progressive difficulty levels, including dynamics such as Hacked Museum, Museopolly, and Explorer Museum, enabling personalized and meaningful learning experiences. The methodology combined quantitative and qualitative approaches through grade comparisons, perception surveys, and systematic observation.

Results demonstrated significant improvements in three dimensions: increased intrinsic and extrinsic motivation, academic performance progress (especially among previously struggling students), and development of critical, argumentative, and collaborative skills. The experience validated theoretical foundations of constructivism, critical pedagogy, and self-determination theory.

It is concluded that gamification, implemented with pedagogical intentionality, transforms the classroom into a cultural and critical space where abstract thinking finds concrete forms of expression. The proposal is replicable and sustainable with accessible resources, offering an innovation pathway for similar Latin American educational contexts.

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta desafíos significativos en su intento por responder a las necesidades y expectativas de los estudiantes del siglo XXI. En particular, las asignaturas de carácter teórico y abstracto, como la Filosofía, presentan una notable desconexión con los métodos pedagógicos tradicionales, que a menudo priorizan la memorización y la reproducción de contenidos sobre el pensamiento crítico, la creatividad y la aplicación contextual del conocimiento. Esta realidad se hace evidente en diversas instituciones educativas, donde los estudiantes muestran un bajo nivel de motivación y participación en el aprendizaje filosófico. La falta de estrategias pedagógicas innovadoras que se adapten a las necesidades de una generación inmersa en la interactividad digital y el aprendizaje activo agrava esta problemática.

En el caso particular del Colegio Salesiano El Sufragio, en Medellín, esta situación atraviesa a los estudiantes de grado 11. Ante este panorama, se diseñó e implementó un Laboratorio de Gamificación que integró elementos lúdicos y estéticos en el proceso educativo del área de Filosofía. La gamificación, entendida como la incorporación de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos de aprendizaje, ha demostrado ser una metodología efectiva para incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico. El laboratorio se estructuró como un espacio en el que los estudiantes interactuaron con “museos temáticos” que presentaban contenidos filosóficos en niveles progresivos y aleatorios de dificultad, permitiendo una experiencia de aprendizaje personalizada y significativa. La incorporación de elementos estéticos buscó, además, estimular la dimensión emocional y creativa de los estudiantes, generar un vínculo más profundo con los conceptos filosóficos.

Esta investigación propone un enfoque innovador y contextualizado que responde a las demandas específicas del entorno educativo latinoamericano. Se pretende demostrar que, mediante la gamificación, es posible mejorar la motivación

intrínseca, el desarrollo de competencias críticas y la retención de conocimientos en el área de Filosofía. A través de una metodología que combina el juego, la estética y el aprendizaje colaborativo, el laboratorio aspiró a transformar la experiencia educativa, adaptándose a los recursos disponibles y contribuyendo al desarrollo integral de los jóvenes. De este modo, la propuesta no solo planteó una nueva forma de enseñar para el Colegio Salesiano El Sufragio, sino también una posible vía de innovación para contextos similares en la región.

1. FORMULACIÓN DEL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN

1.1 Objetivo de la sistematización

Sistematizar la implementación de las estrategias de integración de elementos lúdicos y estéticos a través de un Laboratorio de Gamificación para el mejoramiento del desempeño académico en el área de filosofía de los estudiantes del grado 11 del Colegio Salesiano el Sufragio en Medellín.

Objetivos específicos

1. **Diseñar** un programa de actividades dentro del Laboratorio de Gamificación que integre elementos lúdicos y estéticos, focalizándose en las temáticas de Filosofía con mayores índices de dificultad académica, para estimular el interés y la participación de los estudiantes del grado 11.
2. **Implementar** un programa piloto del Laboratorio de Gamificación en el grado 11 del Colegio Salesiano El Sufragio, con actividades lúdico-estéticas diseñadas para abordar los temas de Filosofía con mayores índices de dificultad académica, con el fin de comprobar su efectividad en mejorar la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades críticas y creativas en los estudiantes.
3. **Evaluar** el impacto de las estrategias implementadas en el Laboratorio de Gamificación sobre el desempeño académico de los estudiantes, mediante la comparación de resultados previos y posteriores a la intervención, con el fin de determinar mejoras significativas en su rendimiento académico y motivación.

1.2 Delimitación del objeto de sistematización

La presente sistematización se centró en la implementación de un **Laboratorio de Gamificación** orientado al área de Filosofía, dirigido a estudiantes del grado 11 del **Colegio Salesiano El Sufragio**, en la ciudad de Medellín, durante el periodo comprendido entre febrero y mayo de 2025. El objeto principal fue analizar cómo la

integración de elementos lúdicos y estéticos contribuyó al mejoramiento del rendimiento académico en esta asignatura, caracterizada por su alto nivel de abstracción y baja motivación estudiantil.

Para ello, se diseñó e implementó un conjunto de actividades gamificadas que abordaron los contenidos curriculares más complejos mediante dinámicas interactivas como museos temáticos, simulaciones éticas, debates socráticos gamificados y resolución de dilemas morales. Estas estrategias fueron pensadas para transformar el aprendizaje filosófico en una experiencia significativa, motivadora y colaborativa.

El marco teórico que sustenta esta propuesta parte de la **gamificación** como metodología educativa. Definida como la incorporación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, la gamificación se ha consolidado como una herramienta poderosa para potenciar la motivación, el compromiso y la participación del estudiantado. En el caso particular de la Filosofía, esta estrategia permite traducir conceptos abstractos —como la ética, la epistemología o la metafísica— en experiencias interactivas que estimulan la reflexión crítica.¹

Un Laboratorio de Gamificación en Filosofía se conceptualiza como un espacio formativo que facilita la exploración de problemas filosóficos mediante el juego estructurado. Dinámicas como simulaciones, juegos de rol, gamificación narrativa o debates con puntajes permiten a los estudiantes apropiarse del contenido desde una perspectiva activa y situada. Según un estudio de la Universidad de Salamanca (2020), la gamificación en asignaturas humanísticas ha demostrado mejorar significativamente la retención de conceptos abstractos al vincular el aprendizaje con actividades lúdicas y colaborativas.²

¹ Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) definen gamificación como “the use of game design elements in non-game contexts”, destacando que se trata del uso de elementos propios del diseño de juegos en ámbitos que no son juegos.

² Alonso-García, Martínez-Domingo, Berral-Ortiz y De la Cruz Campos (2021) analizaron experiencias empíricas de gamificación en materias de humanidades realizadas en España hasta 2020, concluyendo mejoras claras en retención, participación y rendimiento académico.

Esta propuesta se fundamenta, además, en tres grandes marcos teóricos:

- **Constructivismo (Piaget, Vygotsky):** postula que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción social y con el entorno. La gamificación en Filosofía potencia esta construcción al ofrecer escenarios en los que los estudiantes experimentan, reflexionan y debaten sobre conceptos complejos de forma autónoma y situada.³
- **Pedagogía crítica (Paulo Freire):** plantea que el aprendizaje debe ser un proceso liberador que impulse al sujeto a cuestionar su realidad. En este sentido, la gamificación, al introducir dilemas éticos y desafíos intelectuales, favorece la reflexión crítica y la toma de postura frente al mundo.⁴
- **El juego como construcción cultural (Huizinga, *Homo Ludens*):** considera el juego como una expresión esencial de la cultura humana. Aplicado a la enseñanza de la Filosofía, el juego se convierte en un medio legítimo para explorar preguntas fundamentales sobre la existencia, el conocimiento y los valores.⁵

En relación con la **motivación**, se retoma la **teoría de la autodeterminación** (Ryan y Deci, 2000), según la cual el aprendizaje significativo ocurre cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y conexión social. En un entorno gamificado, esto se logra mediante:

- La **autonomía**, al permitir la toma de decisiones éticas o filosóficas dentro de simulaciones.
- La **competencia**, a través de desafíos ajustados a los niveles de desarrollo de cada estudiante.
- La **conexión social**, mediante actividades colaborativas que favorecen el diálogo y la argumentación colectiva.

³ Jean Piaget y Lev Vygotsky explican que el conocimiento se construye activamente mediante experiencias y mediación social, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado

⁴ Paulo Freire conceptualiza el aprendizaje como un proceso emancipador, donde los estudiantes reflexionan críticamente sobre su entorno y asumen un papel activo en su propia formación

⁵ Johan Huizinga describe el juego como una forma cultural esencial, libre y absorbente, que crea espacios simbólicos independientes capaces de generar aprendizajes profundos (*Homo Ludens*, 1938)

En cuanto al **aprendizaje colaborativo**, se reconoce que la Filosofía como disciplina se enriquece en el intercambio de ideas. La gamificación favorece dinámicas grupales que desarrollan habilidades blandas —como la comunicación, la empatía y la resolución de problemas— al mismo tiempo que fortalecen la cohesión del grupo. Un estudio de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) señala que las estrategias gamificadas combinadas con el aprendizaje colaborativo mejoran sustancialmente la comprensión de contenidos complejos, especialmente en áreas humanísticas.⁶

La incorporación de **elementos lúdicos** —como niveles, recompensas, narrativas y roles— permitió personalizar el aprendizaje filosófico. Actividades como simulaciones éticas, gamificación narrativa y resolución de dilemas se diseñaron para ajustarse a las distintas inteligencias múltiples permitiendo abordar tanto habilidades lógico-matemáticas como lingüísticas, reflexivas o sociales.

- Se llevó a cabo entre los meses de Febrero – Mayo del 2025, en el Colegio Salesiano El Sufragio.

1.3 Eje de sistematización

Este proceso de sistematización tuvo como objetivo principal **evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza de la Filosofía**, analizando diversos factores pedagógicos y formativos.

En primer lugar, **se indagó en la relación entre la gamificación y la motivación de los estudiantes**, observando en qué medida la inclusión de dinámicas lúdicas incrementó su interés y participación en comparación con metodologías tradicionales.

Asimismo, **se examinó el efecto de esta estrategia en el rendimiento académico**, mediante un análisis comparativo del desempeño antes y después de

⁶ Universidad Internacional de La Rioja. *La gamificación como estrategia para el aprendizaje colaborativo en humanidades*. UNIR Revista, 2024. Disponible en: <https://www.unir.net/revista/ciencias-sociales/aprendizaje-colaborativo>

la implementación de las actividades gamificadas. Otro eje fundamental fue **el desarrollo de habilidades críticas y creativas**, identificando en qué medida el uso de herramientas lúdicas y estéticas fortaleció la argumentación, el pensamiento crítico y la creatividad en la resolución de dilemas filosóficos.

También **se analizó el aprendizaje colaborativo**, evaluando cómo las dinámicas de juego influyeron en la interacción entre los estudiantes, el trabajo en equipo y la construcción colectiva del conocimiento filosófico.

La sistematización contempló, además, **la viabilidad de esta propuesta en otros entornos educativos**, reflexionando sobre su adaptabilidad en función de los recursos institucionales disponibles y de la preparación docente requerida para su implementación.

En últimas, **se recogió la percepción de los estudiantes** respecto a la propuesta, identificando los elementos que consideraron más atractivos, efectivos o significativos dentro de la experiencia gamificada. A partir de estos ejes de análisis, se formuló la pregunta orientadora de esta sistematización:

¿De qué manera la implementación de un Laboratorio de Gamificación, que integra elementos lúdicos y estéticos, potenció la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes de Filosofía de grado 11 del Colegio Salesiano El Sufragio?

1.4 Fuentes de información

Durante la implementación y posterior sistematización del Laboratorio de Gamificación en el Colegio Salesiano El Sufragio, se consultaron diversas fuentes teóricas y empíricas que permitieron orientar, fundamentar y contextualizar el proceso. Estas referencias fueron clave para sustentar la incorporación de elementos lúdicos y estéticos en la enseñanza de la Filosofía, así como para interpretar los resultados obtenidos.

La realidad educativa observada en el grado 11 evidenció una brecha entre las metodologías tradicionales y las necesidades de estudiantes habituados a entornos digitales e interactivos. Para abordar esta problemática, se recurrió a estudios sobre gamificación, motivación, estética y aprendizaje colaborativo, en su mayoría desarrollados en contextos del norte global, pero con hallazgos que resultaron aplicables al contexto local.

Por ejemplo, Stevanović y Pejić analizaron la gamificación en disciplinas artísticas, destacando cómo su aplicación aumenta la motivación y el compromiso mediante experiencias interactivas. Esta perspectiva fue especialmente útil para diseñar los museos temáticos gamificados dentro del laboratorio, donde se priorizó el componente estético y la participación de los estudiantes. Asimismo, los planteamientos de Márquez-Ramírez y Angulo-Armenta fueron considerados para diseñar estrategias orientadas al pensamiento crítico y al análisis reflexivo. Su enfoque sobre la gamificación como medio para mejorar el rendimiento académico fue de gran valor al momento de seleccionar actividades centradas en dilemas morales, debates y simulaciones éticas.

Otro aporte significativo fue el de Mogrovejo, quien enfatiza el papel de la estética como catalizador del aprendizaje significativo. Sus aportes permitieron enriquecer el diseño visual y emocional del laboratorio, fomentando la conexión entre los estudiantes y los contenidos filosóficos.

En el proceso también se reconocieron los desafíos de la gamificación en contextos latinoamericanos. Un estudio regional sobre eficiencia interna en educación secundaria reveló la necesidad de superar obstáculos como la escasez de recursos y la limitada formación docente. Esta perspectiva permitió anticipar dificultades y adaptar el laboratorio a las condiciones reales del colegio.

Finalmente, se consideraron los hallazgos del informe *EduTrends: Gamificación en la Educación* del Tecnológico de Monterrey, el cual advierte sobre

la escasez de literatura científica sobre el tema, pero confirma sus efectos positivos en motivación, autoevaluación y trabajo colaborativo³. Esta fuente ofreció criterios útiles para evaluar el impacto formativo de la experiencia en los estudiantes. Estas fuentes no solo orientaron la planeación e implementación del laboratorio, sino que también facilitaron la interpretación crítica de los hallazgos durante la sistematización, ayudando a establecer conexiones entre teoría, práctica y contexto.⁷

Fuentes existentes:

- Márquez Ramírez, A. E. (2024). State of the art on the use of gamification in education. [PDF](#).
- Stevanović, M. Č., & Pejić, J. L. (2024). Gamification of Learning in Artistic Fields Through the Form of Playing to Knowledge. [PDF](#).
- Vasileva, E. (2024). The city as a gamified learning environment: Designing and testing a prototype for Art and Cultural Studies students. [PDF](#).
- Mogrovejo, M. (2024). Gamification and arts in the teaching of a foreign language in the 21st century. [PDF](#).
- Tecnológico de Monterrey. 2016. *EduTrends: Gamificación en la Educación*. Observatorio de Innovación Educativa.

1.5 Metodología

Este proyecto de investigación se propuso implementar estrategias lúdicas y estéticas mediante un Laboratorio de Gamificación, con el objetivo de mejorar el desempeño académico en Filosofía de los estudiantes de grado 11 del Colegio Salesiano El Sufragio, en Medellín. La propuesta metodológica se estructuró en cuatro momentos principales: diseño, implementación, monitoreo y evaluación,

^{7 1} Tecnológico de Monterrey, *EduTrends: Gamificación en la Educación* (Observatorio de Innovación Educativa, 2016), <https://observatorio.tec.mx/edu-trends/gamificacion-en-la-educacion>.

combinando herramientas tecnológicas y un enfoque mixto que integró tanto el análisis cuantitativo como el cualitativo.

El Laboratorio de Gamificación fue concebido como un sistema de “museos temáticos”, cada uno centrado en un tema filosófico específico, seleccionado con la participación de los estudiantes. Estos espacios funcionaron como ambientes de aprendizaje donde los alumnos abordaron actividades como la resolución de problemas, debates argumentativos y análisis de textos, todo dentro de una narrativa gamificada que incluía logros y recompensas diseñadas para potenciar la motivación intrínseca y el progreso individual y colectivo. Para enriquecer la experiencia educativa, el laboratorio integró recursos como proyecciones audiovisuales, dispositivos móviles, material impreso y dinámicas estéticas, generando un entorno interactivo y adaptable a diferentes estilos de aprendizaje. El desarrollo del laboratorio se extendió a lo largo de aproximadamente diez sesiones distribuidas durante un semestre académico. A lo largo de este período, se realizaron evaluaciones continuas que permitieron monitorear el avance de los estudiantes y hacer ajustes metodológicos oportunos.

La medición del impacto del laboratorio se basó en el análisis combinado de datos cuantitativos y cualitativos. En cuanto al enfoque cuantitativo, se trabajó con las calificaciones obtenidas por los estudiantes antes y después de la implementación, a partir del sistema académico del colegio, con el fin de identificar posibles mejoras en el rendimiento. El análisis cualitativo se apoyó en la aplicación de encuestas y entrevistas realizadas durante y al final del proceso, con el propósito de comprender la percepción de los estudiantes frente a la experiencia gamificada, así como detectar fortalezas y oportunidades de mejora.

El proceso evaluativo contempló tres momentos clave. En una primera etapa diagnóstica, se indagaron los aprendizajes previos y las actitudes iniciales hacia la asignatura mediante encuestas de entrada. Posteriormente, durante el desarrollo de los museos temáticos, se aplicaron evaluaciones periódicas que permitieron

valorar el desempeño académico y la participación en cada fase del laboratorio. Finalmente, se realizó una evaluación final, en la que se compararon los resultados obtenidos con los datos de inicio, integrando tanto los aspectos académicos como las percepciones expresadas en las encuestas posteriores. Como producto del proyecto, se elaboró una guía metodológica que documentó cada una de las fases del laboratorio: desde la selección de los contenidos filosóficos hasta el diseño de las actividades, el uso de herramientas tecnológicas y las estrategias de evaluación. Esta guía quedó disponible como una herramienta replicable, pensada para su aplicación en otros niveles o áreas del conocimiento dentro de la institución, favoreciendo la sostenibilidad del enfoque y su expansión a largo plazo.

Los datos obtenidos permitieron ajustar y perfeccionar el diseño inicial del laboratorio, garantizando su pertinencia pedagógica y su adaptabilidad a otros contextos. Con esta experiencia se generó evidencia clara sobre el potencial de la gamificación para fortalecer tanto el aprendizaje como la motivación en la enseñanza de la Filosofía, sentando así las bases para futuras experiencias de innovación educativa en entornos similares.

1.6 Cronograma de actividades

Meta	Sesión I				Sesión II				Sesión III				Sesión IV				Sesión V				Sesión VI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ajuste y planificación inicial del Laboratorio	X																							
Construcción y recopilación de contenidos gamificados					X	X	X																	
Implementación y evaluación piloto del primer módulo									X															

Meta	Sesión I				Sesión II				Sesión III				Sesión IV				Sesión V				Sesión VI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Ajuste y planificación inicial del Laboratorio	X																						
Construcción y recopilación de contenidos gamificados					X	X	X																	
Ajustes y desarrollo del segundo módulo									X	X														
Implementación del segundo módulo y análisis									X	X	X													
Evaluación final y ajustes generales																								X
Compilación final												X												X

1.7 Marco teórico

El presente marco teórico no tiene por objetivo describir lo que ya se ha investigado en torno a la gamificación o a la enseñanza de la Filosofía; su propósito es delimitar el conjunto de categorías, enfoques pedagógicos y fundamentos epistemológicos que permiten abordar el problema planteado: la desconexión entre los métodos tradicionales de enseñanza filosófica y las formas contemporáneas de aprender y motivarse en la escuela secundaria.

Desde esta perspectiva, la gamificación se asume no como una técnica aislada o de uso superficial, sino como una metodología educativa transversal, capaz de reconfigurar las formas en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento. Se entiende como la incorporación de elementos del diseño de juegos

en contextos no lúdicos. En el caso que nos ocupa, estos elementos —niveles, narrativas, recompensas, roles, retos— no se introducen como una forma de entretenimiento, sino como dispositivos de mediación pedagógica que permiten resignificar el contenido filosófico a partir de la experiencia activa del sujeto. La implementación de un Laboratorio de Gamificación en Filosofía exige, por tanto, una fundamentación sólida en teorías del aprendizaje que reconozcan al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo. En este sentido, se retoman las bases del constructivismo, tanto en su vertiente genética como sociocultural, que sostiene que el conocimiento no es una transferencia unidireccional desde el docente, sino una construcción que se produce en la interacción con el entorno y con otros. Aplicado a la propuesta, esto se traduce en una serie de experiencias diseñadas para provocar reflexión, acción, argumentación y diálogo, en escenarios lúdicos mediados por reglas claras y objetivos compartidos.

Asimismo, el marco teórico se apoya en la pedagogía crítica, especialmente en el pensamiento latinoamericano, que entiende la educación como un proceso político y liberador. En este enfoque, el juego no se reduce a una estrategia motivacional, sino que se convierte en un espacio de problematización del mundo, en el que los estudiantes pueden explorar dilemas éticos, cuestionar estructuras, y posicionarse frente a realidades concretas. De este modo, la gamificación entra en diálogo con el carácter reflexivo y ético de la Filosofía, potenciando no solo la comprensión de sus categorías, sino su apropiación como herramientas para la transformación personal y colectiva.

Otra categoría teórica clave en este marco es la del juego como construcción cultural. Desde esta óptica, el juego es una forma de simbolización que antecede incluso a la racionalidad formal y constituye uno de los pilares de toda cultura. Al trasladar este concepto al aula de Filosofía, se reconoce que las dinámicas lúdicas no banalizan el contenido, sino que lo inscriben en un lenguaje comprensible y experiencial, en sintonía con las formas actuales de interacción de los jóvenes con el conocimiento y con el mundo.

El concepto de motivación se aborda desde una teoría que plantea que el compromiso con el aprendizaje se incrementa cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas fundamentales: la autonomía, la competencia y la relación con otros. El Laboratorio de Gamificación propuesto responde a estas dimensiones al permitir que los estudiantes tomen decisiones, enfrenten desafíos ajustados a sus habilidades, y participen en dinámicas de colaboración significativas. No se trata, por tanto, de premiar superficialmente, sino de activar procesos internos de implicación y sentido.

En últimas, el marco se apoya en la teoría de las inteligencias múltiples como base para la personalización del aprendizaje filosófico. La gamificación permite desplegar actividades que trascienden la lógica tradicional del aula magistral, integrando el cuerpo, la emoción, el lenguaje, la lógica y la narrativa, y creando múltiples rutas de acceso a los conceptos filosóficos. Esta posibilidad de ajuste pedagógico favorece una mayor inclusión, al reconocer la diversidad de talentos y estilos cognitivos en el aula. En conjunto, estos fundamentos teóricos configuran un aparato conceptual coherente con la hipótesis de trabajo, permitiendo articular la propuesta del Laboratorio de Gamificación como una vía epistemológicamente válida y pedagógicamente pertinente para transformar la experiencia de enseñanza-aprendizaje de la Filosofía en la escuela secundaria. Más allá de introducir "juegos", se trata de reconfigurar el aula como un espacio cultural, crítico y significativo, donde el pensamiento abstracto encuentra formas concretas y experienciales de expresión

2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO

2.1 Reconstrucción de la experiencia

Durante el primer semestre del año 2025 se desarrollaron una serie de actividades en el curso de Filosofía con el propósito de fomentar la participación, la apropiación conceptual y la exploración de metodologías pedagógicas innovadoras, entre ellas la gamificación y la integración de componentes estéticos. A continuación, se reconstruye el proceso vivido, atendiendo a los momentos clave de su desarrollo.

El 4 de febrero se realizó una actividad centrada en el debate kantiano y la resolución de dilemas morales. Esta sesión, de carácter introductorio, tuvo un componente lúdico bajo, dado que se estructuró como un ejercicio de diálogo verbal dentro de los formatos tradicionales. La dimensión estética fue mínima, limitada al uso básico de texto. Su contribución al desempeño académico fue baja, al tratarse de una jornada inicial, enfocada más en la reflexión teórica que en la experiencia dinámica del aprendizaje.

El 13 de febrero, se propició un espacio de creación artística mediante ejercicios de artivismo, en los que los estudiantes elaboraron murales, poemas y performances colectivas. Aunque esta actividad no incorporó dinámicas de juego, sí se destacó por su elevada carga estética, al estimular la expresión simbólica, colaborativa y sensible del pensamiento filosófico. A nivel académico, el impacto fue moderado, al favorecer la apropiación creativa de conceptos y su resignificación a través del arte. El 20 de febrero marcó el inicio formal del Laboratorio de Gamificación. En esta sesión se utilizó por primera vez la plataforma Blooket, combinada con la visualización de un video introductorio, para presentar un juego competitivo de tipo “todos contra todos”. La experiencia fue altamente lúdica, aunque con escaso contenido estético. Esta jornada representó el primer paso de implementación del laboratorio, promoviendo con claridad un aumento en la motivación estudiantil y en la fijación de los contenidos revisados. Su impacto académico fue valorado como alto.

Una semana después, el 27 de febrero, se llevó a cabo una segunda ronda avanzada de Blooket, que incluyó nuevos retos, misiones y el uso del recurso audiovisual *Kurzgesagt*. En esta ocasión, la ludicidad alcanzó niveles elevados, mientras que el componente estético se ubicó en un nivel medio. Esta sesión evidenció una consolidación del enfoque gamificado, mediante el seguimiento de métricas, retroalimentación personalizada y mayor inmersión de los estudiantes en las dinámicas del laboratorio. Su contribución al aprendizaje fue también alta.

El 6 de marzo se retornó a un formato más tradicional con exposiciones orales evaluadas mediante rúbricas formativas. La ludicidad y el componente estético fueron bajos, al privilegiarse la estructura clásica de presentación individual. Esta actividad no se vinculó directamente con el laboratorio de gamificación, aunque permitió reforzar habilidades argumentativas y metacognitivas. Por ello, se valoró su impacto académico como medio.

El 13 de marzo se desarrolló una sesión clave en el marco del laboratorio: un juego de mesa tipo *Monopoly* filosófico, diseñado específicamente para aplicar conceptos vistos en clase mediante mecánicas de azar y estrategia. Esta jornada fue altamente lúdica, con materiales elaborados ad hoc, aunque limitada en su dimensión estética. El impacto académico fue alto, al facilitar la consolidación de aprendizajes previos en una dinámica atractiva, participativa y reflexiva. El 20 y 27 de marzo se implementó el primer museo temático del laboratorio: **Museo Hackeado**. A través de una plataforma digital diseñada para la competencia entre pares, los estudiantes respondieron preguntas de filosofía general y cultura popular para “hackear” a sus compañeros y ganar *bicoins*. Esta experiencia destacó por su elevada ludicidad, la apropiación tecnológica y la motivación generada. Aunque su estética fue más funcional que simbólica, el impacto académico fue notable por su dinamismo y capacidad de repaso.

El 3 y 10 de abril se desarrolló **Museopolly**, una experiencia basada en el clásico juego *Monopoly*, adaptado a la enseñanza filosófica. El tablero digital incluía casillas con retos, preguntas, dilemas éticos y dinámicas colaborativas. Esta actividad fortaleció el pensamiento estratégico y la argumentación, promoviendo tanto la competencia como el trabajo en equipo. La estética digital se mantuvo en un nivel medio, con diseños llamativos y funcionales. Su impacto fue alto, al favorecer la comprensión aplicada de teorías filosóficas.

El 17 y 24 de abril se vivió una experiencia distinta con **Museo Explorador**, una propuesta desarrollada y dirigida por un grupo de estudiantes. Mediante una mochila física con cartas temáticas, un *Jenga* filosófico, dilemas morales, minijuegos y testimonios grabados, los participantes debían completar cinco desafíos para “ganar” el museo. Esta fue una experiencia de altísima carga estética y emocional, que conjugó el juego, la creatividad y la profundidad filosófica. Se valoró especialmente el enfoque sensorial y reflexivo, y su impacto en el aprendizaje fue sobresaliente.

El 1 y 8 de mayo se destinaron a la **evaluación temática de los museos**, mediante pruebas gamificadas, trivias grupales, mapas conceptuales y rúbricas formativas. Estas sesiones mantuvieron una estética sobria pero funcional, combinando la revisión teórica con dinámicas de repaso motivadoras. Se detectaron avances significativos en la comprensión de los conceptos, así como mejoras en la argumentación y la colaboración entre pares.

Finalizando, el 15 y 22 de mayo se realizó la **evaluación final cualitativa del laboratorio**, centrada en la escucha de los estudiantes. A través de entrevistas, encuestas y círculos de diálogo, se recopilaron testimonios sobre la vivencia del laboratorio de gamificación. Los estudiantes manifestaron sentirse más motivados, comprendidos y protagonistas del proceso, destacando la utilidad del juego como vía de aprendizaje y la importancia del trabajo colaborativo. Estas voces confirmaron el valor pedagógico y humano de la experiencia vivida.

2.2 Ordenamiento y clasificación de la información

El desarrollo del proyecto implicó una secuencia articulada de acciones pedagógicas y de investigación que permitieron explorar, adaptar y evaluar una propuesta didáctica centrada en el Laboratorio de Gamificación. Este se diseñó como un entorno estructurado por niveles temáticos —los llamados “museos”— donde cada experiencia integró mecánicas de juego, retos cognitivos y elementos estéticos. La implementación se llevó a cabo con estudiantes de grado 11 en el Colegio Salesiano El Sufragio, articulando recursos digitales como Blooket con metodologías activas: debates, producción artística, resolución de dilemas y actividades colaborativas. El proceso fue acompañado de una evaluación sistemática que combinó datos cuantitativos (como los resultados académicos antes y después de la intervención) con información cualitativa proveniente de entrevistas, encuestas y observaciones de clase. Este enfoque permitió ajustar las estrategias implementadas de manera contextualizada, al tiempo que se avanzaba en el análisis crítico de los resultados.

El actor central de esta experiencia fue el estudiante-investigador, quien no solo diseñó y ejecutó el laboratorio, sino que también analizó los hallazgos y documentó el proceso para su posible replicabilidad. Junto a él, los estudiantes de grado 11 desempeñaron un papel activo en la apropiación de la metodología: participaron en actividades creativas, dieron retroalimentación, generaron productos significativos y ofrecieron insumos para futuras versiones del proyecto. El docente del área de Filosofía fue clave en la implementación y adaptación de contenidos, y la asesora académica del Proyecto de Profundización Institucional (PPI), junto con la comunidad académica, contribuyó a garantizar el rigor metodológico. El entorno institucional —un colegio con enfoque humanista y apertura a la innovación— ofreció las condiciones necesarias para que esta propuesta pudiera desarrollarse con fluidez. Los resultados observados se expresaron en diversas dimensiones. En el plano académico, se evidenció un incremento en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, mejoras en el rendimiento y una mayor comprensión

de conceptos filosóficos abstractos gracias al enfoque experiencial. En lo pedagógico, se consolidaron prácticas activas y significativas, con integración de tecnologías digitales y dinámicas gamificadas, y se elaboró una guía metodológica pensada para ser aplicada en otros contextos. A nivel socioemocional y creativo, se promovió la expresión personal mediante el arte y los dilemas éticos, aumentó la participación colaborativa y se redujeron actitudes apáticas a través de estrategias personalizadas y contextualizadas. En cuanto al desarrollo reflexivo, se observaron avances en la capacidad de argumentar, debatir y adoptar posturas éticas fundamentadas.

Estos resultados deben entenderse a la luz de los contextos que atraviesan la experiencia. El contexto escolar, caracterizado por su tradición humanista y su ubicación urbana, ofreció una base institucional propicia para la innovación. El contexto disciplinar de la Filosofía —a menudo percibida como abstracta— exigía propuestas metodológicas capaces de conectar con la realidad del estudiantado. Asimismo, el contexto generacional, marcado por la presencia de nativos digitales acostumbrados a la interactividad y lo visual, obligó a repensar los modos de enseñar. Por último, el contexto latinoamericano, con sus desafíos estructurales, impuso la necesidad de soluciones pedagógicas sostenibles, de bajo costo y adaptadas a las posibilidades reales del aula.

La relación entre las acciones desarrolladas y los actores involucrados fue profundamente dialógica. El diseño de las actividades respondió a los intereses de los estudiantes y a la dinámica institucional; el docente y el estudiante-investigador actuaron como mediadores entre la teoría pedagógica y la práctica transformadora. Los estudiantes no fueron receptores pasivos, sino que asumieron un rol protagónico en la construcción del aprendizaje, diseñando murales, participando en debates y evaluaciones, e incluso sugiriendo ajustes y nuevas actividades.

A su vez, los contextos mencionados influyeron directamente en los resultados. La apertura institucional facilitó la implementación fluida del laboratorio, así como la receptividad del cuerpo docente. El uso de herramientas accesibles —

como Blooket, Canva o materiales reciclados— permitió sortear las limitaciones materiales, asegurando la sostenibilidad del proyecto. Las relaciones entre resultados y categorías pedagógicas también fueron notorias: el aprendizaje significativo se expresó en la conexión entre la teoría filosófica y la vida cotidiana; el enfoque constructivista se tradujo en actividades donde los estudiantes fueron agentes activos del conocimiento; y la motivación intrínseca se estimuló a través de dinámicas retadoras, roles y recompensas simbólicas. En cuanto a la relación entre teoría y práctica, el laboratorio no solo se fundamentó en categorías como gamificación, autonomía y pensamiento crítico, sino que operativizó estos conceptos en actividades concretas, coherentes con los principios teóricos de autores como Huizinga, Freire, Vygotsky, Ryan y Deci. Así, la teoría no permaneció en un plano abstracto, sino que guió de manera tangible las decisiones metodológicas.

Por último, la evaluación continua permitió realizar ajustes significativos. La identificación de momentos de desmotivación llevó a enriquecer las dinámicas con elementos inmersivos como narrativas o roles. Las dificultades en el rendimiento académico de algunos grupos motivaron la creación de actividades específicas para reforzar conceptos complejos. Las encuestas de percepción estudiantil ofrecieron información valiosa sobre la accesibilidad de las plataformas utilizadas, lo cual permitió realizar mejoras concretas en el diseño del laboratorio.

3. REFLEXIONES DE FONDO

3.1 Análisis y síntesis

El proceso de sistematización del Laboratorio de Gamificación implementado en el área de Filosofía del grado 11° del Colegio Salesiano El Sufragio permitió identificar una serie de factores clave que atraviesan la experiencia educativa vivida. Estos factores emergen como continuidades, rupturas y tensiones que, lejos de ser elementos aislados, se entrelazan entre sí y permiten comprender la profundidad de la transformación pedagógica que tuvo lugar en el aula.

Entre las principales continuidades, se destaca la coherencia de la propuesta con la identidad educativa salesiana. Desde su fundación, el colegio ha priorizado una formación integral que combina la razón, el afecto y la espiritualidad, buscando formar jóvenes comprometidos, críticos y alegres. En esa misma línea, el Laboratorio de Gamificación no solo respetó ese legado, sino que lo revitalizó a través de estrategias participativas, dinámicas y contextualizadas, en sintonía con el espíritu preventivo de Don Bosco. Asimismo, se mantuvo la intención formativa de la Filosofía como espacio de pensamiento crítico, diálogo y reflexión sobre los grandes problemas humanos. Si bien se introdujeron nuevas metodologías y lenguajes pedagógicos, los objetivos sustantivos del área se conservaron, demostrando que la innovación no exige renunciar al horizonte pedagógico.

No obstante, la experiencia también implicó rupturas significativas. Una de las más evidentes fue el distanciamiento respecto a los métodos tradicionales centrados en la exposición magistral y la repetición memorística. El laboratorio propuso un enfoque activo, donde los estudiantes interactuaban con los contenidos filosóficos mediante dinámicas participativas, retos colaborativos, simulaciones y el uso de plataformas digitales. Esta transformación también afectó al rol docente, que dejó de ser un transmisor de información para convertirse en un diseñador y facilitador de experiencias significativas. A su vez, se rompió con la evaluación exclusivamente cuantitativa, integrando instrumentos cualitativos como encuestas

de percepción, entrevistas y registros de clase, que permitieron valorar dimensiones invisibles a las notas, como la motivación, la actitud o el involucramiento afectivo.

Sin embargo, el proceso también estuvo atravesado por tensiones. Una de las más notorias fue la respuesta diversa del estudiantado. Aunque la mayoría se mostró motivada y participativa, se identificó un pequeño grupo con actitudes de apatía, asociadas principalmente al horario de clase, lo que evidenció la necesidad de considerar los ritmos del día y el nivel de energía al diseñar estrategias. Otra tensión surgió del uso del inglés, requerido por el modelo institucional bilingüe. Aunque inicialmente generó inseguridad en algunos estudiantes, fue asumido progresivamente por la docente, quien logró integrarlo de manera natural sin descuidar los objetivos filosóficos. También se presentó una tensión entre el atractivo de la gamificación y la profundidad del contenido. Aunque el juego facilitó la participación, surgió la inquietud de cómo mantener el interés cuando se abordaran temas más complejos o abstractos. Esto plantea el reto de diversificar las estrategias pedagógicas, adaptarlas al contenido y fortalecer el acompañamiento docente. La pregunta que orientó este proceso de sistematización fue clara: *¿De qué manera la integración de elementos lúdicos y estéticos, a través de la gamificación, puede potenciar el desempeño académico de los estudiantes del Colegio El Sufragio en el área de Filosofía?* A partir de los hallazgos obtenidos, se puede afirmar que la experiencia respondió de manera afirmativa a dicha inquietud.

En primer lugar, se observó un aumento evidente en la motivación hacia la asignatura. Esto fue corroborado tanto por la observación directa como por las encuestas de percepción y la actitud general del grupo frente a las propuestas didácticas. La estructura gamificada, el uso de plataformas interactivas y el reconocimiento simbólico de logros crearon un entorno más dinámico y acogedor para el aprendizaje.

En segundo lugar, hubo mejoras en el rendimiento académico. La comparación entre calificaciones antes y después del laboratorio mostró un progreso en la comprensión de los conceptos filosóficos, especialmente entre estudiantes que

previamente presentaban dificultades. Este avance se relacionó con el diseño de actividades que partían de situaciones cotidianas y problemas significativos, facilitando así la apropiación del contenido desde lo vivido.

Por último, la experiencia favoreció el desarrollo de habilidades blandas, como la argumentación, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Las dinámicas colaborativas, los debates estructurados y los dilemas éticos promovieron la interacción respetuosa, el ejercicio del pensamiento crítico y la construcción conjunta del conocimiento, en sintonía con las competencias ciudadanas.

3.2 Interpretación crítica

El desarrollo del Laboratorio de Gamificación en el área de Filosofía con los estudiantes de grado 11 del Colegio Salesiano El Sufragio respondió a una necesidad concreta: transformar una asignatura tradicionalmente percibida como abstracta y distante en una experiencia significativa, cercana y motivadora. Las cosas ocurrieron como ocurrieron debido a una conjunción de factores: la apertura institucional a metodologías innovadoras, el interés del docente-investigador en resignificar la práctica pedagógica, y las características propias de los estudiantes, nativos digitales con un fuerte vínculo hacia lo visual, lo inmediato y lo interactivo.

La estructura progresiva del laboratorio, basada en museos temáticos con actividades gamificadas y estéticas, permitió introducir gradualmente elementos lúdicos sin descuidar la profundidad conceptual de la asignatura. Esta estrategia buscó equilibrar la rigurosidad filosófica con la creatividad y la participación activa, lo que derivó en un aumento en la motivación, la apropiación de conceptos y el rendimiento académico. Sin embargo, el proceso no estuvo exento de contradicciones y desafíos.

Una de las tensiones más notorias fue la **desigual respuesta del estudiantado**. Si bien una mayoría se mostró entusiasta con las dinámicas, algunos estudiantes expresaron apatía o desconexión, lo cual evidenció que la gamificación no es una solución universal ni garantiza automáticamente el compromiso de todos.

Este fenómeno puede relacionarse con factores como el horario de clase, diferencias en los estilos de aprendizaje o resistencias individuales al cambio metodológico. Otra tensión emergió entre el **deseo de dinamismo** que ofrecen las estrategias gamificadas y la necesidad de **profundización conceptual** que exige la Filosofía. Si bien los juegos, retos y misiones facilitaron la comprensión inicial de ideas, surgió la pregunta de cómo sostener esa motivación cuando se abordaran autores o teorías más complejas. Esta contradicción apuntó a la importancia de diversificar estrategias y no limitarse a una sola modalidad, por más innovadora que sea.

Asimismo, la **tensión entre lo estético y lo mecánico** apareció en varias sesiones. Si bien el laboratorio buscaba integrar también una dimensión estética, muchas de las actividades se centraron más en la mecánica del juego que en la profundidad simbólica o expresiva de la experiencia. Este hallazgo sugiere la necesidad de fortalecer aún más la relación entre lo visual, lo sensorial y lo filosófico, evitando que lo lúdico eclipse lo reflexivo.

En últimas, el uso progresivo del inglés como parte del enfoque institucional de bilingüismo generó cierta inseguridad en algunos estudiantes. Aunque fue manejado de forma flexible por la docente, esta situación evidenció que todo cambio metodológico debe tener en cuenta las barreras lingüísticas y emocionales que pueden afectar la participación.

Pese a las tensiones, los aprendizajes obtenidos fueron valiosos y evidencian el potencial transformador de la propuesta. En primer lugar, se confirmó que la **gamificación puede actuar como puerta de entrada** a contenidos filosóficos complejos, al generar un entorno lúdico donde los estudiantes se sienten seguros, motivados y desafiados. En segundo lugar, se comprendió que **el aprendizaje filosófico se enriquece cuando se conecta con lo simbólico, lo experiencial y lo colaborativo**. Las dinámicas que involucraron debates, simulaciones, juegos de roles o artivismo no solo permitieron fijar conocimientos, sino también despertar sensibilidad ética, pensamiento crítico y creatividad.

También se constató que **la sistematización como práctica pedagógica es una herramienta poderosa para el análisis y la mejora continua**. Documentar, evaluar y reflexionar sobre cada etapa permitió ajustar las actividades, visibilizar los logros y comprender con mayor profundidad los límites y posibilidades de la propuesta.

En definitiva, esta experiencia mostró que innovar en Filosofía no significa abandonar su espíritu crítico, sino resignificar sus formas de enseñanza para conectar con las realidades, lenguajes y deseos de los estudiantes actuales. La gamificación, cuando es acompañada de reflexión pedagógica y sentido formativo, puede convertirse en un puente fecundo entre el pensamiento riguroso y la vida cotidiana.

Otro de los hallazgos más relevantes del proceso de sistematización fue la importancia de establecer una progresividad clara en la implementación del Laboratorio de Gamificación. En las primeras sesiones, cuando se introdujeron dinámicas sencillas como juegos competitivos en plataformas digitales, los estudiantes respondieron con entusiasmo y compromiso. Sin embargo, conforme se avanzó en la complejidad de los contenidos y se incorporaron propuestas más elaboradas —como juegos de tablero personalizados, misiones colaborativas o dinámicas filosóficas narrativas—, algunos estudiantes mostraron dificultades para comprender plenamente las reglas o vincularlas con los objetivos de aprendizaje. Esta situación evidencia la necesidad de diseñar una curva de aprendizaje que permita a los estudiantes familiarizarse paulatinamente tanto con las mecánicas lúdicas como con las exigencias filosóficas y evaluativas del laboratorio.

Una progresividad metodológica no se refiere únicamente a aumentar la dificultad del contenido, sino también a modular gradualmente la complejidad de las herramientas, los roles asignados y las exigencias cognitivas. Es recomendable que, al inicio del laboratorio, las dinámicas se centren en juegos con reglas simples, alto componente motivacional y retroalimentación inmediata, como los juegos tipo quiz, trivias o minirretos por equipos. Esto genera confianza, cohesión grupal y

familiaridad con el lenguaje gamificado. Posteriormente, se pueden introducir misiones más estructuradas, donde los estudiantes deban tomar decisiones argumentadas, asumir roles éticos o explorar recursos interdisciplinarios. Hacia el final del proceso, se espera que los estudiantes estén en capacidad de participar en simulaciones filosóficas complejas, desarrollar proyectos creativos autónomos y evaluar críticamente su propio aprendizaje, todo dentro del marco narrativo y lúdico del laboratorio.

Desde una perspectiva pedagógica, asegurar esta progresividad implica pensar el laboratorio como un proceso formativo en espiral, donde cada etapa prepara las condiciones para la siguiente, permitiendo el desarrollo gradual de competencias cognitivas, actitudinales y sociales. Además, esta organización evita que las primeras experiencias sean excesivamente simples o que las actividades más avanzadas resulten descontextualizadas o inabarcables. Para el docente-investigador, este enfoque exige una planificación cuidadosa, acompañada de una observación constante de las reacciones del grupo, con el fin de hacer ajustes pertinentes en tiempo real. Asimismo, la progresividad favorece la inclusión de todos los estudiantes, al ofrecer distintos niveles de participación y múltiples formas de acceder al conocimiento, de modo que cada uno pueda avanzar a su propio ritmo sin sentirse excluido o desbordado. De esta manera, se garantiza una experiencia de aprendizaje coherente, inclusiva y orientada al desarrollo integral.

En esta misma línea, se encuentra la necesidad de repensar la evaluación como un proceso dinámico, formativo y coherente con las metodologías activas y gamificadas que se proponen en el aula. La evaluación tradicional, centrada en pruebas escritas o exposiciones orales estandarizadas, se mostró útil en algunos momentos del proceso; sin embargo, fue insuficiente para capturar la complejidad de los aprendizajes que emergieron a partir de experiencias lúdicas, colaborativas y creativas. En el contexto del laboratorio, muchos estudiantes lograron avances significativos en su comprensión conceptual, capacidad argumentativa, pensamiento ético y participación activa, que no siempre se reflejaban adecuadamente en los instrumentos evaluativos clásicos. Por ello, se vuelve

urgente ampliar el repertorio de estrategias de evaluación, diseñando mecanismos más sensibles a las dinámicas del juego, a los logros simbólicos y a la progresión personal.

Diversificar la evaluación implica integrar instrumentos que permitan recoger información significativa desde múltiples dimensiones: cognitiva, afectiva, social y metacognitiva. Esto puede lograrse mediante rúbricas para actividades lúdicas, diarios reflexivos tras los juegos, autoevaluaciones al cierre de cada museo temático, coevaluaciones entre pares, y portafolios gamificados donde los estudiantes documenten su recorrido, logros, desafíos y aprendizajes. Asimismo, se recomienda el uso de insignias, misiones y niveles no solo como parte de la narrativa del juego, sino también como mecanismos de retroalimentación que visibilicen avances concretos. Esta forma de evaluar no elimina los criterios académicos, sino que los traduce a formatos más comprensibles, atractivos y personalizados, alineados con los principios de la evaluación auténtica y el aprendizaje significativo.

Por otro lado, es clave reconocer que la evaluación no puede limitarse al “producto final” de cada actividad, sino que debe abarcar el proceso vivido por el estudiante. En este sentido, evaluar la participación en una dinámica de Monopoly filosófico, por ejemplo, no debería reducirse a contar respuestas correctas, sino a valorar la argumentación empleada, la toma de decisiones éticas, el trabajo en equipo y la forma en que el estudiante aplicó los conceptos aprendidos. Esto exige una presencia atenta del docente como observador y facilitador, capaz de registrar avances y ofrecer retroalimentación cualitativa en tiempo real. Finalmente, la evaluación debe ser también un espacio de reflexión pedagógica: analizar qué funcionó, qué motivó más a los estudiantes y cómo los instrumentos de evaluación pueden afinarse para **responder** mejor a los propósitos educativos. Así, la diversificación de la evaluación no es un añadido, sino un componente estructural del enfoque gamificado, que transforma la relación con el saber, la enseñanza y el aprendizaje.

La implementación del Laboratorio de Gamificación evidenció que la innovación educativa requiere no solo recursos metodológicos y tecnológicos, sino también procesos sostenidos de formación docente. En el caso particular de esta experiencia, el éxito de las actividades dependió en gran medida de la capacidad del docente-investigador para diseñar, adaptar y facilitar experiencias significativas. Sin embargo, este tipo de competencia no siempre está generalizada en el cuerpo docente de las instituciones educativas. Muchos profesores aún se enfrentan a la gamificación como una novedad ajena a sus prácticas habituales, o como un recurso superficial que solo “divierte” a los estudiantes sin comprometer aprendizajes profundos. Por ello, se hace indispensable establecer programas de formación permanente que incluyan el estudio teórico de la gamificación, la exploración de plataformas y herramientas digitales, así como el acompañamiento en el diseño de secuencias didácticas que integren juego, estética, narrativa y evaluación auténtica.

La formación docente debe concebirse como una experiencia dialógica, práctica y situada. Es decir, no basta con ofrecer conferencias o capacitaciones generales sobre gamificación, sino que se deben construir espacios colaborativos donde los docentes diseñen sus propios laboratorios, museos temáticos, dinámicas narrativas o juegos filosóficos, a partir de las necesidades reales de sus estudiantes y los contenidos de sus áreas. Estos espacios pueden tomar la forma de comunidades de práctica, laboratorios pedagógicos, mentorías entre pares o ciclos de co-docencia. En ellos, se compartirían tanto recursos como experiencias, errores y aprendizajes, generando una cultura profesional abierta al ensayo, la creatividad y la transformación. Este tipo de formación es clave para reducir la resistencia al cambio, empoderar a los docentes como agentes de innovación y consolidar una visión compartida sobre la enseñanza como una práctica reflexiva, crítica y situada.

Además, la formación docente en gamificación debe ir acompañada de un marco institucional que respalde y valore estas apuestas pedagógicas. En muchos casos, los esfuerzos individuales de los docentes por introducir nuevas metodologías no encuentran el eco necesario en las políticas curriculares, los

sistemas de evaluación institucional o la cultura escolar predominante. Para que la gamificación no quede reducida a una estrategia “extra” o un entretenimiento ocasional, se requiere que los equipos directivos, coordinadores académicos y asesores pedagógicos comprendan y promuevan activamente su incorporación como parte integral del proyecto educativo. Esto implica también generar condiciones favorables: tiempos para la planificación, acceso a tecnologías básicas, espacios para compartir prácticas exitosas, y criterios de evaluación del desempeño docente que reconozcan la innovación y el compromiso con el aprendizaje significativo. En suma, una formación docente continua, situada y respaldada institucionalmente es clave para garantizar la sostenibilidad y la expansión de propuestas gamificadas en educación secundaria.

Otro de los elementos a destacar como hallazgo del proceso de sistematización fue la constatación de que el componente estético, si bien estuvo presente en ciertas actividades como el artivismo o la construcción de materiales visuales, no fue integrado de manera sistemática dentro de las dinámicas gamificadas del laboratorio. La dimensión estética —entendida no solo como diseño gráfico o decorativo, sino como forma sensible de experiencia, simbolización y significación— tiene un enorme potencial educativo cuando se conjuga con lo lúdico. De hecho, su incorporación no solo fortalece la motivación intrínseca de los estudiantes, sino que amplía el alcance de los aprendizajes al comprometer otras formas de cognición, como la intuición, la emocionalidad y la imaginación. En este sentido, integrar lo estético no debe verse como un adorno superficial del juego, sino como parte constitutiva de una experiencia de aprendizaje más rica, holística y transformadora.

Desde el punto de vista pedagógico, la estética permite convertir cada actividad gamificada en una narrativa significativa, un universo simbólico donde los estudiantes no solo “juegan” para ganar puntos, sino que se identifican con causas, roles, mundos y conflictos que reflejan dilemas filosóficos profundos. Por ejemplo, en lugar de utilizar solo plataformas genéricas, se podrían diseñar tableros, cartas, escenarios o simulaciones con una carga estética coherente con las temáticas

tratadas (ética, existencia, poder, libertad, etc.). Esto permite que el juego tenga una lógica interna más compleja, donde la forma y el fondo se articulan para provocar una experiencia de aprendizaje memorable. La estética, además, tiene la virtud de fomentar el cuidado, la contemplación y el sentido de pertenencia, cualidades necesarias para cultivar una disposición filosófica ante el mundo. Para lograr esta integración estética, es necesario formar a los docentes e investigadores en el uso de herramientas de diseño narrativo, visual y sensorial. Plataformas como Canva, Genially, o incluso el uso de materiales análogos como carteles, cartas ilustradas, objetos simbólicos y artefactos escenográficos pueden potenciar este enfoque. Además, puede ser útil vincular la propuesta con áreas como las artes visuales, la literatura o la educación artística, promoviendo proyectos interdisciplinarios que favorezcan la creación de experiencias gamificadas estéticamente robustas. En términos institucionales, se recomienda también que las iniciativas pedagógicas innovadoras incluyan en su planificación un apartado específico para el desarrollo estético, con tiempos, recursos y criterios definidos. Solo así será posible consolidar una gamificación filosófica que no solo motive por el juego, sino que transforme por la belleza, el sentido y la experiencia simbólica que propone.

4. PUNTOS DE LLEGADA

4.1 Conclusiones y aprendizajes

La sistematización del Laboratorio de Gamificación implementado en el área de Filosofía del grado 11° del Colegio Salesiano El Sufragio arroja una serie de conclusiones relevantes que abarcan múltiples dimensiones: **teórica, pedagógica, metodológica y formativa**. Lejos de constituir un simple recuento de actividades exitosas, este proceso permitió contrastar hipótesis, reinterpretar la práctica docente y generar aprendizajes transferibles a otros contextos educativos.

Desde el plano teórico, la experiencia valida y resignifica los aportes de diferentes corrientes pedagógicas, como el constructivismo social, la pedagogía crítica y las teorías contemporáneas de la motivación. Se constata que la gamificación, cuando es implementada de forma intencionada, coherente y situada, se transforma en una herramienta poderosa para potenciar el aprendizaje de disciplinas tradicionalmente consideradas abstractas o distantes del interés juvenil, como lo es la Filosofía. Autores como Vygotsky, Freire y Huizinga no fueron solo referencias conceptuales, sino fundamentos prácticos de la experiencia. Por un lado, la interacción social mediada por el juego permitió construir zonas de desarrollo próximo, facilitando que estudiantes con distintos niveles de comprensión pudieran avanzar conjuntamente. Por otro lado, la filosofía dejó de ser un contenido para memorizar, y se convirtió en una práctica de reflexión situada, dialógica y transformadora, coherente con la pedagogía del oprimido.

En este sentido, la propuesta también evidenció que el juego no es un recurso didáctico superficial ni una moda pasajera, sino un fenómeno cultural profundamente humano, cargado de sentido, narrativa, estructura y ética, que puede ponerse al servicio del pensamiento crítico. Tal como plantea la Teoría de la Autodeterminación, la posibilidad de elegir, participar activamente, enfrentar desafíos adecuados y recibir retroalimentación inmediata fortaleció la motivación intrínseca del estudiantado.

A nivel práctico y metodológico, el Laboratorio de Gamificación demostró que es posible articular de manera efectiva innovación pedagógica y profundidad conceptual. Las experiencias gamificadas —como los museos temáticos, las dinámicas con plataformas digitales, los juegos de rol o los tableros filosóficos— no sustituyeron el contenido filosófico, sino que lo hicieron más accesible, dialogable y memorable. Uno de los aprendizajes más significativos fue la necesidad de planificar cuidadosamente cada sesión, anticipando no solo los recursos tecnológicos o materiales, sino también las dinámicas relacionales, las tensiones emocionales y las condiciones contextuales (horarios, energía del grupo, clima institucional). Se comprobó que no basta con introducir elementos lúdicos: es necesario diseñar estructuras de juego con sentido, donde la narrativa, las reglas, los roles y la estética contribuyan a los objetivos formativos.

Asimismo, se consolidó la figura del docente como **diseñador pedagógico**, más que como expositor de contenidos. Esto implicó un cambio sustantivo en la práctica docente: escuchar más, planear de forma colaborativa, abrirse a la improvisación reflexiva y asumir la evaluación como parte del proceso, no como punto de llegada. En este mismo nivel, se destacó el valor de la sistematización como herramienta de mejora continua. El registro detallado de la experiencia, la recopilación de evidencias, los testimonios estudiantiles y las reflexiones posteriores permitieron ajustar en tiempo real las propuestas, evidenciar logros y detectar tensiones no previstas. En ese sentido, la práctica no solo fue objeto de análisis, sino también de transformación.

Desde una perspectiva formativa, se observó un cambio sustancial en la disposición de los estudiantes hacia la asignatura. Las primeras sesiones, marcadas por cierto desinterés o desconexión, fueron dando paso a una participación más activa, una mayor apropiación simbólica del espacio y una comprensión más profunda de los conceptos filosóficos. Este cambio no solo se reflejó en las calificaciones, sino también en la calidad de los productos generados, en la argumentación durante los debates y en los testimonios recogidos al cierre del

proceso. Los aprendizajes alcanzados trascienden el ámbito cognitivo, impactando también en lo socioemocional. La gamificación permitió trabajar valores como la empatía, la responsabilidad, la escucha activa y la colaboración. Las misiones grupales, los retos morales, las actividades estéticas y las simulaciones éticas crearon espacios donde los estudiantes pudieron confrontar sus creencias, desarrollar habilidades de diálogo y construir sentidos compartidos.

Asimismo, se logró una aproximación más significativa a los contenidos filosóficos, gracias a su contextualización en escenarios narrativos, dilemas reales o desafíos colectivos. Esto demuestra que el pensamiento abstracto no tiene por qué estar desligado de la experiencia vivida, y que la filosofía puede ser una herramienta para interpretar y transformar la realidad, incluso en contextos escolares con recursos limitados.

A partir del análisis integral de la experiencia, es posible afirmar que:

- La gamificación, cuando se implementa con fundamentos pedagógicos sólidos y sentido formativo, **fortalece el aprendizaje, incrementa la motivación y estimula la participación significativa** del estudiantado.
- La incorporación de **dimensiones estéticas, simbólicas y expresivas** no solo embellece la experiencia educativa, sino que profundiza la comprensión y el vínculo afectivo con los contenidos.
- Es posible renovar la enseñanza de la Filosofía en contextos escolares sin perder rigurosidad conceptual, apostando por **modelos pedagógicos activos, colaborativos y creativos**.
- La sistematización no es solo una herramienta investigativa, sino una vía para **dar valor pedagógico a la práctica**, comprenderla críticamente y proyectarla hacia futuros escenarios de innovación.
- El Laboratorio de Gamificación demostró ser **una estrategia replicable y ajustable**, con potencial para ser implementada en otros cursos, áreas o instituciones que busquen renovar sus prácticas pedagógicas en diálogo con las realidades juveniles.

4.2 Recomendaciones

Una de las principales recomendaciones surgidas de la experiencia del Laboratorio de Gamificación en el área de Filosofía es la necesidad de alcanzar un equilibrio sostenido entre los componentes lúdicos, estéticos y reflexivos. A lo largo de la intervención, se evidenció que la dimensión lúdica tuvo una alta incidencia en la motivación de los estudiantes, al ofrecerles experiencias participativas, retadoras y atractivas. Sin embargo, esta motivación no siempre fue acompañada por una profundidad reflexiva o una elaboración estética significativa, especialmente en las sesiones más centradas en la dinámica del juego. Por ello, es fundamental que las propuestas pedagógicas no prioricen uno de estos componentes en detrimento de los otros, sino que propicien su integración armónica, de modo que el juego no se limite a entretener, el arte no se reduzca a lo decorativo y la reflexión no se vuelva abstracta y desanclada de la experiencia vivida.

Este equilibrio puede alcanzarse mediante el diseño de secuencias didácticas que conecten progresivamente la experiencia lúdica con ejercicios de interpretación simbólica y reflexión crítica. Por ejemplo, una dinámica de juego puede plantear un dilema ético que los estudiantes deberán resolver a través de decisiones colaborativas, y posteriormente, representar plásticamente el conflicto mediante una pieza artística o dramatización. A partir de allí, se puede abrir un espacio de diálogo filosófico sobre los fundamentos de sus decisiones, articulando los aprendizajes emocionales, creativos y racionales. Este tipo de encadenamientos metodológicos no solo incrementan la significatividad del aprendizaje, sino que favorecen la transferencia de saberes entre los planos afectivo, intelectual y expresivo, lo cual es esencial en una asignatura como Filosofía, cuyo objeto de estudio interpela de manera integral al ser humano.

Además, integrar estos tres planos permite superar dicotomías comunes en el ámbito educativo, tales como la oposición entre juego y seriedad, entre arte y contenido, o entre experiencia y conocimiento. En este sentido, una propuesta pedagógica que articule lo lúdico, lo estético y lo reflexivo no solo enriquece el acto

de aprender, sino que lo resignifica como una vivencia integral, en la que el estudiante puede reconocerse como sujeto activo, sensible y pensante. Para lograrlo, el rol del docente debe transformarse en el de un curador de experiencias, capaz de diseñar escenarios pedagógicos en los que los elementos simbólicos, sensoriales y conceptuales se potencien mutuamente. Así, se logra un aprendizaje más duradero y una apropiación más profunda de los contenidos filosóficos, en coherencia con los desafíos de la educación contemporánea y las demandas culturales de las nuevas generaciones.

REFERENCIAS

- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, y Lennart Nacke. 2011. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Freire, Paulo. 1970. *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gardner, Howard. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Márquez Ramírez, Andrés Esteban. 2024. *State of the Art on the Use of Gamification in Education*. [PDF].
- Mogrovejo, María. 2024. *Gamification and Arts in the Teaching of a Foreign Language in the 21st Century*. [PDF].
- Ryan, Richard M., y Edward L. Deci. 2000. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist* 55 (1): 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>.
- Stevanović, Marija Č., y Jelena Lj. Pejić. 2024. *Gamification of Learning in Artistic Fields Through the Form of Playing to Knowledge*. [PDF].
- Tecnológico de Monterrey. 2016. *EduTrends: Gamificación en la Educación*. Observatorio de Innovación Educativa. <https://observatorio.tec.mx/edu-trends/gamificacion-en-la-educacion>
- Universidad de Salamanca. 2020. "Uso de la gamificación en materias humanísticas." *Revista de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías*, no. 12.
- Vasileva, Elitsa. 2024. *The City as a Gamified Learning Environment: Designing and Testing a Prototype for Art and Cultural Studies Students*. [PDF].

- Vygotsky, Lev. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

ANEXOS








> MUSEO HACKEADO

En este museo, se jugó en el **Crypto HACK**, un modo de juego educativo donde los estudiantes responden preguntas para ganar criptomonedas ficticias. Cada respuesta correcta les da la oportunidad de invertir en distintas "**cripto**" con valores que suben o bajan aleatoriamente durante la partida. El objetivo es tener la mayor cantidad de dinero al final del juego, lo que añade una dinámica estratégica y divertida mientras se refuerzan conocimientos.

> MUSEO HACKEADO



Choose an Output
? ?
?


INCORRECT
✗
Correct Answer:
El uso de la Razon
Click Anywhers to Go Next
cryptohack.blocket.com

¿La filosofía tiene como herramienta fundamental?
El uso de la ignorancia
El uso de la Razon
La Mecánica
Los Sentimientos
cryptohack.blocket.com

¿Todos y toda pueden hacer filosofía?
Solo para filósofos
Ninguna de las anteriores
todas las personas pueden hacer
Solo para intelectuales


WELCOME HACKER
New User Detected!
Welcome to the Terminal Hack Portal
Please select a password:
Tax@Toucan@INC asdf1234
ch33se_w@rn @poly_08
WaterMELON_JOHN_)





MUSEOPOLLY

Museopolly fue un museo diseñado como un tablero filosófico de la vida, inspirado en los juegos de mesa pero con una profundidad existencial. A través de un recorrido por casillas simbólicas, los participantes enfrentaron **preguntas, dilemas y decisiones** que los invitaron a reflexionar sobre su **identidad, libertad, propósito y vocación.**



Dilema	Avanza 1		Dilema	Maquiavelo	Descartes
+	+		+	+	+

JUEGO TABLERO

MUSEOPOLLY

5 Y CASAS

--	--	--	--	--	--	--	--

+	+		+	+	+
Verdad Absoluta	Ciencia		Religión y Ciencia	Redes sociales	Determinism o y libertarismo

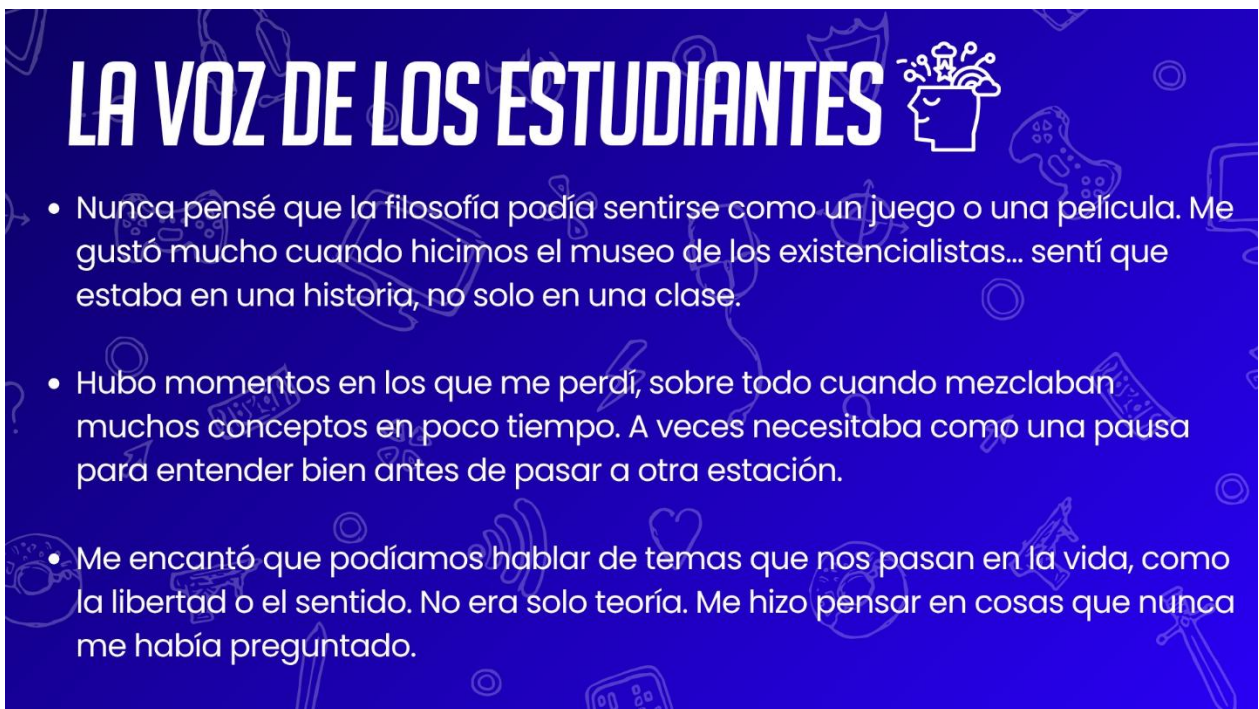


¿Se puede **demostrar** una **verdad** absoluta?

Estación Regalo: Sorpresa Filosófica
 Instrucción:
 Has que un equipo retroceda 3 casillas

Elige 2 equipos para que retrocedan 4 casillas





LA VOZ DE LOS ESTUDIANTES



- A mí me costó participar al principio porque no entendía bien qué se esperaba de nosotros. Después me animé, pero creo que podrían explicar mejor al comienzo qué hay que hacer en cada actividad.
- Fue diferente a cualquier otra clase. Cuando hicimos el portal del tablero, sentí que podíamos jugar a argumentar como si estuviéramos en un juicio. Me ayudó a expresarme mejor.
- A veces algunos se tomaban el juego muy en serio y no dejaban hablar a los demás. Sería bueno que haya alguien moderando mejor, para que todos puedan participar parejo.
- Yo aprendí que la filosofía no es solo para gente vieja o inteligente, sino que todos tenemos algo de filósofos cuando nos preguntamos cosas importantes. Me gustó sentir eso.

CONCLUSIONES APRESURADAS

Despertó un interés real por la filosofía desde una experiencia vivencial

El enfoque gamificado permitió a los estudiantes de 11° conectar con la filosofía de manera concreta, participando activamente en los portales y museos filosóficos. Esto fomentó una comprensión más profunda y atractiva de conceptos abstractos, dándoles un rostro humano y experiencial.

Requiere una mejor estrategia para sostener la atención a lo largo del tiempo

Aunque el inicio fue dinámico y novedoso, el nivel de participación fluctuó en algunas sesiones. Es importante revisar cómo mantener el mismo nivel de motivación en actividades sucesivas, especialmente en la etapa intermedia del laboratorio.

CONCLUSIONES APRESURADAS

La metodología permitió integrar diferentes estilos de aprendizaje

La diversidad de actividades (debates, juegos, desafíos narrativos) favoreció la inclusión de estudiantes con distintas formas de aprender. Esto facilitó una participación más democrática y creativa en el aula.

Es necesario ajustar la carga cognitiva y el ritmo de algunas actividades

Algunos estudiantes manifestaron que ciertas actividades eran densas o que se pasaba muy rápido por conceptos clave. Habría que considerar una mejor dosificación de contenido y pausas para asimilar el aprendizaje.

CONCLUSIONES APRESURADAS

Fortaleció el vínculo entre filosofía y vida cotidiana de los estudiantes

Muchos participantes lograron conectar los temas filosóficos con situaciones personales y sociales reales. Esto cumple con uno de los objetivos más profundos del proyecto: hacer de la filosofía un ejercicio vital, no solo académico.

Falta una evaluación formativa más sistemática y visible

Aunque hubo momentos de retroalimentación y reflexión, aún se puede mejorar la forma en que se documentan y evidencian los aprendizajes individuales y grupales, tanto en lo actitudinal como en lo conceptual.

VALORACIÓN FINAL

FIRMA ESTUDIANTE _____

FIRMA ASESOR _____

FECHA ENTREGA: _____

FIRMA COMITÉ DE CURRÍCULO

ACEPTADO _____ ACEPTADO CON MODIFICACIONES _____

ACTA NO. _____

FECHA ENTREGA: _____