



TLATEMOANI
Revista Académica de Investigación
Editada por Eumed.net
Año 13, no. 41 – Diciembre 2022.
España
ISSN: 1989-9300
revista.tlatemoani@uaslp.mx

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA APRENDER A FILOSOFAR **PLAYFUL STRATEGIES TO LEARN TO PHILOSOPHIZE**

AUTORES:

Mafaldo Maza Dueñas
mmazad@chapingo.mx

Vanessa García González
vgarciag@chapingo.mx

Universidad Autónoma Chapingo, México.

RESUMEN

Aprender a filosofar es aprender a pensar y actuar de manera inherente, se realiza un proceso de abducción en donde la persona -los alumnos- aprenden a elegir, a decidir, a resolver las circunstancias en la cotidianidad; así como, potenciar y desarrollar las facultades que nos permiten percibir y reflexionar sobre el arte de aprender a vivir, lo que a su vez nos plantea el horizonte de aprender el deber ser en nuestra cotidianidad y por supuesto, los múltiples, variados y siempre dinámicos caminos para aprender a ser feliz. La siguiente investigación tuvo como objetivo realizar el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de aprendizaje con una visión lúdica y justificado desde un método kinético, el cual fue estructurado teóricamente con las metas de crear múltiples situaciones experienciales en donde

TLATEMOANI, No. 41, diciembre 2022.
<https://www.eumed.net/es/revistas/tlatemoani>



los educandos pueden hacer uso de sus habilidades físicas y sus facultades cognitivas. De igual modo, las estrategias fueron diseñadas para ambientar, crear, generar, promover y motivar la participación de los alumnos, con ello, se logra otra de las tareas pedagógicas: entender la relación inherente entre cuerpo y mente, percepción y análisis, movimiento e interpretación. Las estrategias de aprendizaje se constituyeron con diferentes actividades promoviendo situaciones lúdicas, morales, kinéticas, cognitivas y experienciales para aprender a filosofar y lo que ello implica.

PALABRAS CLAVE: estrategia, filosofar, lúdico, jugar, aprender.

ABSTRACT

Learning to philosophize is learning to think and act inherently, an abduction process is carried out where the person -the students- learn to choose, to decide, to resolve the circumstances in everyday life; as well as, to promote and develop the faculties that allow us to perceive and reflect on the art of learning to live, which in turn raises the horizon of learning what we should be in our daily lives and, of course, the multiple, varied and always dynamic ways to learn to be happy. The following investigation had as objective to carry out the design, application and evaluation of learning strategies with a playful vision and justified from a kinetic method, which was theoretically structured with the goals of creating multiple experiential situations where students can make use of their physical abilities and their cognitive faculties. In the same way, the strategies were designed to set, create, generate, promote and motivate the participation of the students, with this, another of the pedagogical tasks is achieved: understanding the inherent relationship between body and mind, perception and analysis, movement and interpretation. The learning strategies were constituted with different activities promoting ludic, moral, kinetic, cognitive and experiential situations to learn to philosophize and what this implies.

KEYWORDS: strategy, philosophize, playful, play, learn.

ESTRATÉGIAS RECREATIVAS PARA APRENDER A FILOSOFIA RESUMO

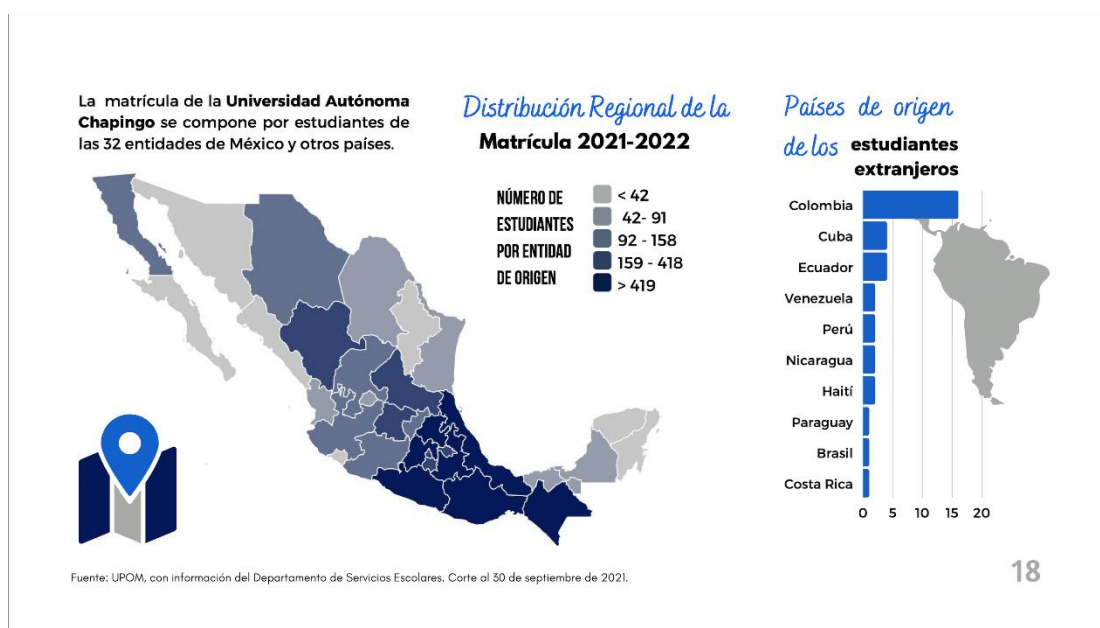
Aprender a filosofar é aprender a pensar e agir inerentemente, realiza-se um processo de abdução onde a pessoa -os alunos- aprende a escolher, a decidir, a resolver as circunstâncias da vida cotidiana; bem como, promover e desenvolver as faculdades que nos permitem perceber e refletir sobre a arte de aprender a viver, o que por sua vez eleva o horizonte de aprender o que devemos ser no nosso cotidiano e, claro, os múltiplos, variados e formas sempre dinâmicas de aprender a ser feliz. A seguinte investigação teve como objetivo realizar o desenho, aplicação e avaliação de estratégias de aprendizagem com uma visão lúdica e justificadas a partir de um método cinético, que foi teoricamente estruturado com o objetivo de criar múltiplas situações vivenciais onde os alunos possam fazer uso de suas habilidades físicas e suas faculdades cognitivas. Da mesma forma, as estratégias foram desenhadas para definir, criar, gerar, promover e motivar a participação dos alunos, com isso, outra das tarefas pedagógicas é alcançada: compreensão da relação inerente entre corpo e mente, percepção e análise, movimento e interpretação. As estratégias de aprendizagem foram constituídas com diferentes atividades promovendo situações lúdicas, morais, cinéticas, cognitivas e vivenciais para aprender a filosofar e o que isso implica

PALAVRAS-CHAVE: estratégia, filosofar, lúdico, jogar, aprender.

INTRODUCCIÓN

La educación por su relevante proceso al buscar la realización del ser humano nos permite entender la urgencia de promover una tarea educativa que logre la apropiación de aprendizajes, actitudes, conocimientos. Si, la educación se remite a transmitir información, no sólo es liquidar el espíritu de la creatividad y la crítica, sino también obsoleto, ya que para obtener información los alumnos no necesitan al educador, tienen a su alcance -hoy más que en otra época- un ábanico de posibilidades electrónicas y digitales, y, dominan con la práctica el uso de los dispositivos que les brindan dicho acceso. La práctica pedagógica debe ir más allá, concebirla como una actividad enseñada y aprendida desde la esperanza, educar es un acto de amor, como refiere Paulo Freire.

Como principal objetivo de la investigación se realizó el diseño, aplicación y evaluación de estrategias aprendizaje con un enfoque lúdico, buscando llegar precisamente a aprendizajes significativos, es decir, aquellas apropiaciones que dejan huella, que descubren el mundo, que dan significación a la vida. Dichas actividades se realizaron con los alumnos de la Universidad Autónoma Chapingo, en el departamento de la preparatoria agrícola, la cual se encuentra en el municipio de Texcoco, en el Estado de México. Como referente geográfico la institución se encuentra a 20 km del aeropuerto Internacional Benito Juárez en la Ciudad de México.



Como se puede ver en la imagen los alumnos inscritos en la Universidad Autónoma Chapingo provienen de toda la república mexicana; en azul marino se encuentran los estados del sur de país, los cuales cuentan con un mayor índice de pobreza y que se refleja en el bajo índice de posibilidades económicas para poder acceder a la educación media y superior. En este sentido, la Universidad Autónoma Chapingo representa una oportunidad valiosa y real para acceder a tener una carrera universitaria. Los alumnos cuando llegan a estudiar -tienen entre 14 y 16 años-, por supuesto que en ese momento de sus vidas no están convencidos de dedicarse profesionalmente a la agricultura, a la agronomía, al campo y sus vertientes académicas, sin embargo, deciden quedarse muchas veces porque tal

vez es el camino más indicado para mantener un estatus de vida que antes no tenían y que ahora les brinda la oportunidad de pensar en obtener una formación profesional. Por supuesto, es legítima su decisión y no es nuestra tarea juzgarla; pero, este argumento nos lleva a la primera consideración al respecto de la enseñanza de la filosofía. A los alumnos de la preparatoria se les imparten cuatro materias -de tercero a sexto semestre- y no existen carreras de humanidades en Chapingo. Por lo tanto, sólo tendrán contacto con la filosofía y sus temáticas en su paso por la enseñanza medio superior y en el caso de algunos departamentos de especialidades, una materia de ética con relación al área de especialidad y la materia de filosofía de la ciencia para aprender a conocer e investigar.

Por lo tanto, los educandos necesitamos reflexionar sobre esta situación para diseñar y realizar las actividades didácticas que permitan los alumnos y profesores -no quedamos excluidos del proceso de aprendizaje- en cada una de sus áreas, clases, y estrategias la oportunidad de aprender a pensar, para entonces percibir que somos capaces de aprender a elegir, de aprender a relacionarme con los demás y por supuesto de aprender a resolver los posibles conflictos morales que nos esperan. De algún modo, esta es una manera de aprender a vivir. Al respecto de enseñar filosofía Mathew Lipman (1998) afirma: “hacer filosofía no es asunto de edad, sino de capacidad para reflexionar escrupulosa y valientemente sobre lo que uno le parece importante.” (131). Desde el enfoque de nuestra investigación la posibilidad de aprender a filosofar te permite entender la relación de nuestro cuerpo y mente, el modo en que son parte del proceso cognitivo para descubrir quiénes somos, cómo podemos aprender a descubrirlo y cómo aprender a vivir cada quién desde su mirada. Por lo tanto, aprender a filosofar debe ser una oportunidad para descubrir, potenciar y desarrollar las habilidades corporales y las facultades cognitivas.

Al diseñar y aplicar estrategias de aprendizaje que logran motivar el aprender a filosofar, de algún modo estamos partiendo de un enfoque en donde educar, es un acto realizado desde la esperanza; el acto del filosofar entonces promueve una actitud para aprender a vivir, para darse cuenta -los alumnos y profesores- de cuál

es su sentido, su significado, tal vez podemos inspirarlos para descubrir estos caminos, sin importar que profesión elegirán. Para todos los alumnos de todas las carreras universitarias posibles -y, nuestra institución incluida- nuestra tarea pedagógica es inspirarlos para que por sus propios medios, circunstancias, facultades y deseos puedan darle sentido y significado a la existencia independientemente de cuál será su futura profesión.

METODOLOGÍA

MÉTODO KINÉTICO COMO MÉTODO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Otro de los objetivos fue constituir teórica y metodológicamente un método de intervención al que hemos nombrado método kinético, el cual contempló la aplicación de las estrategias lúdicas a través de generar espacios didácticos para tener una diversidad de ambientes educativos capaces de provocar, motivar y promover aprendizajes significativos en los educandos, llamados de este modo, porque se extienden a la vida cotidiana. Dicho método sirvió para justificar su aplicación y encontrar los medios para realizar y evaluar las estrategias de aprendizaje lúdicas, las cuales tienen una guía didáctica basada en el juego, sabedores que al jugar se abren las posibilidades de crear situaciones experienciales y poder aprender de manera significativa. Entendiendo por aprendizaje significativo, lo que proponen Maza y García (2021) “Aprendizaje significativo es: una apropiación sensorial, motriz, cognitiva, experiencial, vivencial, que impulsa a las facultades y habilidades humanas para saber aplicar en la vida cotidiana dicho conocimiento; dan sentido y significación a la vida”. (147) Aunado a la importancia de generar aprendizajes significativos, hemos retomado al juego y las acciones del jugar por la diversidad de dinámicas que promueve para provocar e invitar a los alumnos para atravesarse a participar, a percibir, a reflexionar; estas primeras experiencias y acciones ya van construyendo una perspectiva y un horizonte para entender la vida y la existencia. En este mismo sentido, la investigación generó una gran cantidad de evidencias las cuales fueron analizadas para encontrar información y representaciones gráficas que manifestaron actitudes tendientes a la virtud y acciones motivadas desde la diversión y la alegría. El método

kinético basado en contemplar, identificar y reflexionar sobre los movimientos corporales de los alumnos -además de un proceso de abducción inherente- con ello se realizó un análisis para observar, percibir, experimentar y comprender las sensaciones que los alumnos experimentaron a través de su cuerpo; así como, las emociones provocadas al jugar y con ello, las reflexiones de cómo esos aprendizajes van obteniendo sentido y significado.

Las estrategias lúdicas tuvieron como principal objetivo motivar la apropiación de aprendizajes significativos, para lo cual, se contempló el desarrollo de una categoría llamada por Maza y García (2021) como, “*situaciones kinéticas*: son aquellas circunstancias en donde el movimiento de esa corporalidad percibida se funde, se presenta, se introyecta tanto en la percepción y reflexión del ser. Al arrojar en la situación adquiere la posibilidad de entenderla, cambiarla, transformarla, vivirla”. (67) Estas situaciones de posibles movimientos múltiples son en el ámbito educativo situaciones de enseñanza, a través de los cuales los alumnos son susceptibles de experimentar y reflexionar sobre lo que les acontece en su proceso y desarrollo de aprendizaje. Cifuentes (2010) afirma:

Lo fundamental es concederle la palabra al alumnado, elevarlo a la categoría de sujeto de la relación pedagógica y reconocerle su capacidad de pensar por sí mismo y la necesidad de su aprendizaje. Ahora los objetivos ya no serán la información, sino una actitud y una actividad reflexiva. (23).

DISEÑO, CONSTRUCCIÓN Y APLICACIONES DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Las estrategias de aprendizaje lúdicas contemplaron al juego y los actos del jugar como motor de la actividad para generar un ánimo de motivación en los alumnos y fue un modo de invitación pedagógica para atreverse a vivir nuevas formas de relacionarse con los demás y nuevas maneras de percibir y reflexionar sobre lo que les rodea y sobre sí mismo. Este sentido las actividades propuestas son una intervención pedagógica que promovió actividades similares a situaciones

de la vida cotidiana, para poner a prueba con retos constantes lúdicos y agónicos y así, lograr un darse cuenta -cada alumno- que son capaces de distinguir y nombrar sus percepciones al igual que sus reflexiones. El acto del jugar al incluirlas como posibilidades didácticas para la enseñanza de la filosofía y el aprender a filosofar son acciones y actitudes esenciales para descubrir e interpretar nuestro exterior inmediato. Por ello, hemos mencionado que uno de los objetivos de la didáctica es otorgar a las actividades -que conjugaron cada una de las estrategias- una dosis de alegría que se introyecta en la experiencia educativa. Debe ser tan significativa para convertir cada estrategia -así fue en las diversas fases de aplicación de cada una- en una oportunidad para percibir desde la corporalidad y la reflexión las apropiaciones de cada una de las situaciones kinéticas y de este modo, aspirar a la construcción de aprendizajes significativos. Las reflexiones que obtuvieron y vivieron los alumnos con la práctica y su inherente proceso de abducción son vividas desde las emociones y percepciones del jugar. Con este enfoque de la didáctica de la filosofía entendemos por juego o acto de jugar: aquella actividad manifestada desde una dinámica lúdica y/o agónica, de participación libre y voluntaria, con uno mismo o los demás, individual o en equipo, con la posibilidad de alcanzar múltiples metas personales y/o colectivas.

En la realización del diseño de las estrategias, su elaboración, aplicación y su fase de evaluación se contempló que el jugar fuera un medio de invitar y exponer a los alumnos a situaciones kinéticas, las cuales les permitieron darse cuenta de lo importante que son los movimientos de su cuerpo, así como, de sus reflexiones en cada experiencia vivencial y en cada actividad académica. Fueron promovidas para cada estrategia y consideradas desde el enfoque de comprender el filosofar como una acción viva para ver, percibir y entender el mundo. Para Cifuentes (2010): “Los conocimientos básicos de filosofía los adquirimos en la universidad, mientras que las habilidades básicas para gestionar el proceso de enseñanza-aprendizaje las obtenemos en el prácticum y con la práctica” (87).

Cuadro 1: fases de aplicación para cada una de las estrategias lúdicas de aprendizaje.

Fases de las estrategias lúdicas	Desarrollo y objetivo
1. Diseño de la estrategia	Se contemplaron las temáticas y los contenidos de las materias, las posibilidades del cuerpo en movimiento, actividades lúdicas, reflexiones y clases preliminares, objetivos de la clase, los contenidos y de la actividad.
2. Elaboración de las estrategias	Se realizó la redacción de las actividades de cada estrategia, elegir las actividades lúdicas, los tiempos y espacios para realizarlas, el desglose de los contenidos para cada actividad.
3. Planificación de las estrategias	Se realizó en 2 horizontes: a) cómo estrategia insertada en el macrociclo filosófico a lo largo del semestre, b) cómo guion y plan de clase para conocer las etapas y actividades de cada estrategia.
4. Primera Aplicación de las estrategias	Se evaluó cada estrategia para mejorar la dinámica, objetivos y direcciones de la estrategia se aplicaron una preliminar, para conocer las deficiencias y superarlas.
5. Evaluación de las estrategias	Se realizó una evaluación de la aplicación preliminar de cada estrategia para mejorar su sentido, tiempo, espacio, dinámica de grupo.
6. Prospectiva de las estrategias	Con los detalles que se trabajaron para mejorar la estrategia se revisaron y se plasmaron los objetivos principales de cada estrategia y cómo iban a influir en obtener aprendizajes significativos, para un futuro inmediato.
7. Evaluación de las evidencias	Para cada estrategia se realizó un diagnóstico, un guion de aplicación, un plan de clase, y una evaluación. Con todo ello se analizaron e interpretaron las evidencias obtenidas.
8. Aplicación definitiva de las estrategias	Con base en la planificación del macrociclo se aplicaron las 5 fases, lo que implica que cada estrategia se aplicó 5 veces para tener el mayor número de posibilidades pedagógicas desde la praxis didáctica.
9. Evaluación de la fase de aplicación	Se está realizando una evaluación general de todo el proceso pedagógico para interpretar y concluir el éxito de los objetivos de la investigación.
10. Resultados	Se presentan en este trabajo, el examen predoctoral y la tesis de grado los resultados que se obtuvieron, así como en algunas publicaciones.
11. Discusión y conclusiones	Con base en los autores y antecedentes retomados en la investigación se realizarán conclusiones para conocer el impacto, relevancia y prospectiva de las estrategias de aprendizaje.

Con base en la secuencia didáctica justificada desde el método kinético, la construcción del aprendizaje fue posible porque se creó, generó, promovió, motivó el desarrollo de las facultades y habilidades de los alumnos a través de las dinámicas lúdicas buscando ser motivadoras de apreciar nuevas experiencias. Desde esta perspectiva se buscó generar nuevos aprendizajes a través de la corporalidad, el juego, el ejercicio físico, las experiencias vivenciales, todas ellas como una serie de actividades y de acciones que fueron parte de una dinámica lúdica que fue constante y parte de un proceso pedagógico, cognitivo y vivencial. Por tal motivo para aplicar las estrategias propuestas y lograr los objetivos, se desarrolló para cada estrategia el siguiente proceso pedagógico:

- a) **Planificación de clase:** describe cada uno de los elementos esenciales en una planeación de clase para conocer los objetivos del contenido y de la temática. Se mencionan las características más importantes que dan sentido y guía al desarrollo de la clase. Así como, la materia, el tema a reflexionar, el objetivo de la sesión, y característica principal. Se presentó un ejemplo de muchos otros que pueden hacerse para cada clase y actividad, y, se describe la relación directa y esencial con los contenidos temáticos de las materias, fue primordial contemplar este postulado en el diseño de la estrategia.
- b) **Guion de ejecución:** Las estrategias propuestas buscaron ser innovadoras y creadas para enseñar filosofía desde la esperanza, desde el horizonte que aprender a filosofar nos ayuda a descubrir las habilidades para aprender a ser y vivir en el mundo. El guion fue una descripción y explicación para que las actividades tengan sentido, y con ello, para que cualquier profesor pueda llevarla a la práctica. Se componen tanto de la explicación de la estrategia - actividad y dinámica lúdica, artística y agónica- como sus reglas y los pasos para aplicar cada estrategia. Es una herramienta didáctica esencial para lograr su correcta y óptima aplicación y evaluación. Conocer las etapas, normas, reglas y esencia del juego -actividades lúdicas de la estrategia- va de la mano de seguir los pasos con los tiempos establecidos y recursos - materiales y humanos- que se necesitan para su óptimo desarrollo.

Contempló un momento evaluativo que promovió una evaluación de la actividad en dos tiempos: al concluir la actividad y una semana después, para madurar la experiencia y la reflexión. Fue un criterio para la evaluación contante durante el semestre y en la final.

- c) Estrategia de aprendizaje:** la planeación de clase y el guion de la estrategia están fusionados para conseguir los objetivos planteados en cada actividad sobre los múltiples aprendizajes con posibilidades de ser apropiados, estos objetivos abarcan el ámbito de lo pedagógico, temático y epistemológico. Las actividades lúdicas y agónicas se presentan como eje principal de la estrategia. En ella se confluyen y se relacionan tanto las etapas del método kinético, cómo las situaciones kinéticas a través de las cuales se manifiestan las expresiones y propuestas de los alumnos, al igual que sus evaluaciones.
- d) Evaluación de las actividades:** Cada una de las estrategias tuvo una hoja de evaluación que el profesor respondió para ir interpretando lo reflexionado a partir de las temáticas en la aplicación de las estrategias y que se va dirigiendo hacia la apropiación de los contenidos y el aprendizaje de sus acciones, al igual que la posible construcción de sus conocimientos. De igual modo, en cada aplicación y fases se fueron recabando y evaluando las evidencias de los alumnos retroalimentada con las prácticas empíricas y cognitivas de cada uno de los alumnos.
- e) Cuestionario:** se realizó la elaboración de un documento con 10 preguntas que permitió conocer la opinión de los alumnos con respecto a su experiencia emotiva y cognitiva durante cada aplicación de las estrategias. Para fines evaluativos se recomienda el uso de Google form.
- f) Hoja de evaluación:** se realizó la elaboración de una hoja de evaluación para conocer los detalles que se pueden mejorar de cada estrategia en cada una de las fases de aplicación.
- g) Hoja de diagnóstico:** se vertió la interpretación de los alumnos con respecto a cada estrategia en el momento de su cierre y en cada una de sus fases.

- h) **Marcadores:** se realizaron hojas descriptivas con imágenes claves de la temática, códigos QR para el acceso digital a la realidad aumentada y preguntas de cierre para los videos expuestos que se utilizaron en dos estrategias en específico.
- i) **Test de estilo de aprendizaje:** se aplicó un test sobre estilos de aprendizaje con el objetivo de contrastar las evidencias e interpretaciones de los alumnos con los resultados del test. Encontramos relación entre los resultados arrojados con el de los cuestionarios posteriores a la aplicación de la estrategia.
- j) **Gráficas:** se realizó la elaboración de gráficas para describir los resultados de los cuestionarios aplicados a los alumnos.
- k) **Fotografías y videos:** se realizó la captura de fotografías y videos durante la aplicación de las estrategias para tener una secuencia real de las estrategias, sus dinámicas y la manera en cómo actúan y se relacionan los alumnos con los demás y con su exterior inmediato.
- l) **Videos finales:** se realizaron tres videos con las fotografías y videos capturados durante las fases de aplicación que ayuda a construir un panorama y contexto de todo el proceso pedagógico para comprender su relevancia, interpretar los resultados y evaluar su objetividad para próximas aplicaciones en esas y otras materias. Conocer el impacto de las estrategias.
- m) **Correo electrónico:** para obtener una reflexión e interpretación de los aprendizajes obtenidos se utilizaron los envíos por este medio como actividad de cierre de la estrategia y de clase para que los alumnos enviarán por este medio sus conclusiones.
- n) **Evidencias:** Para poder evaluar los resultados de las estrategias fue necesario establecer tanto la hoja de evaluación antes explicada, así como uno de los recursos más importantes para hacer evidente la apropiación del aprendizaje. Esta evidencia consistió en la captura de una fotografía donde

los alumnos interpretaron y manifestaron algún ejemplo de una acción virtuosa o de los aprendizajes obtenidos. Como se explicó las fotografías tienen 3 etapas para lograr plasmar la comprensión e interpretación del alumno.

- o) **Anexos:** están compuestos tanto por el total de las fotos, como también por las hojas de evaluación de los alumnos al momento que fueron aplicadas las estrategias, así como, los videos en el caso de algunos equipos de alumnos, que los eligieron en lugar de las fotografías.

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

El desarrollo teórico y práctico de la investigación se fue relacionando alrededor primero, del diseño de las estrategias lúdicas de aprendizaje, presentándolas como motivadoras de la corporalidad, los múltiples movimientos de los alumnos en relación con los demás y con su entorno inmediato. Las actividades de cada estrategia de aprendizaje contemplaron juegos, actividad física en relación inherente con el ejercicio del pensar, para que los alumnos lograrán la interpretación de aprendizajes y conocimientos. Para ello, se aplicaron siete (7) estrategias de aprendizaje realizadas en (5) cinco fases a lo largo de 2 años y medio, en 5 semestres distintos, con 20 grupos diferentes de los años de segundo y tercero de la preparatoria agrícola. Con este total de grupos se tuvo una muestra de 858 alumnos; desarrolladas bajo la temática de las cuatro (4) materias que se imparten en la academia de filosofía: Introducción a la filosofía, ética, lógica y filosofía de la ciencia.

Por supuesto, contemplando su diseño y aplicación desde los postulados de una filosofía del cuerpo, en relación con una filosofía de la educación en relación con la filosofía del juego y del deporte, concibiendo el aprender a filosofar desde la perspectiva de una filosofía para la vida. Estos enfoques sobre la enseñanza de la filosofía fueron un sustento teórico y práctico de la metodología y didáctica propuesta en las estrategias de aprendizaje, las cuales motivaron a los alumnos

para promover reflexiones y darse cuenta de que son capaces de construir sus aprendizajes, apropiarse de ellos, y llevarlos a la práctica en su vida cotidiana para aprender a aprehender, aprender a ser y aprender a vivir.

Con base en ellas se realizó el diseño, planificación y aplicación de las estrategias de aprendizaje fueran conducentes y en relación con los objetivos se desarrollaron para cada estrategia una planificación de clase y un guion de aplicación. El primero es esencial en la práctica docente, ya que es la programación por contenidos y temas, esencial para la tarea del profesor y en la presente investigación fue un referente para saber cómo diseñar y aplicar las estrategias en relación con los contenidos de las materias y llevar la experiencia del aprendizaje a una vivencia única e innovadora en los alumnos, buscando que dejen huella en su experiencia educativa. De este modo, saber si fue posible obtener evidencia de que se apropiaron de sus aprendizajes construyendo el conocimiento y extendiéndolo a la vida cotidiana. Las actividades desarrolladas se pensaron como un horizonte para enfrentar la vida, Bauman (2017) lo expresa de la siguiente manera:

Se mire por donde se mire, la reflexión sobre el arte de la vida lleva en última instancia a la idea de autodeterminación y autoafirmación, y a la fuerte voluntad que afrontar una tarea tan ímproba necesariamente requiere (101).

Los educandos se apropian de aprendizajes y conocimientos que les permiten construir el significado y sentido a su vida, sin embargo, debe ser una actividad constante. El aprendizaje fue el medio para poder conseguir esto. Por otro lado, el guion de cada una de las estrategias se presentó para explicar el desarrollo de cada actividad incluidos sus instrumentos didácticos. Se describe cada etapa de su aplicación haciendo hincapié en mencionar los objetivos, tiempos, recursos y la planificación pedagógica, la cual es esencial para entender su proceso didáctico, temático y cognitivo. Se realizó un guion de aplicación para cada estrategia explicando con detalle su descripción para que los profesores puedan hacer suya la propuesta y aplicar alguna de las estrategias -con sus cambios propios de su personalidad, materia y área del saber- y con ello favorecer su práctica docente. Las

estrategias de aprendizaje lúdicas están construidas con la posibilidad de reinterpretarlas para otras prácticas docentes.

A continuación, se mencionan en el orden de la planificación los nombres de las estrategias de aprendizaje lúdicas, sin embargo, sólo aparece en esta publicación el plan de clase y el guion de aplicación de la estrategia denominada: direcciones ciegas: reto ético. Diseñadas desde lo general para ir avanzando en actividades cada vez de mayor impacto corporal, emocional y cognitivo, desde los alcances de la dinámica pedagógica y lúdica. En su contenido y actividades todas las estrategias de aprendizaje están compuestas por elementos lúdicos, cognitivos y vivenciales a través de los cuales los alumnos fueron capaces de percibir sus apropiaciones a través de la experiencia, así como, de su reflexión. El nombre de las actividades se debe al elemento lúdico esencial que definió su diseño didáctico. Son las siguientes:

- a) Direcciones ciegas: reto ético.
- b) Disfraz axiológico y de vocación profesional.
- c) La fila más larga del mundo.
- d) Los poetas muertos, aprovecha el día.
- e) Un día como pensadores griegos.
- f) Pista, marcadores y realidad aumentada.
- g) El examen sin profesor.

Se presentan como ejemplos de la planificación de clase y el guion de aplicación, el de la estrategia direcciones ciegas: reto ético. Todas fueron explicadas y desarrolladas con el mismo procedimiento didáctico.

Notas: Tanto la planeación como el guion de aplicación son parte del trabajo de tesis doctoral. Por su éxito, han sido retomadas en el año 2022 en los diferentes grupos de la preparatoria agrícola.

- Los alumnos antes de ser capturados en fotografía se les hizo mención y se les dio a conocer un consentimiento informado para fines de la investigación.


Formato didáctico-académico. **Direcciones ciegas: reto ético.**


	Datos Generales
Nombre del participante	Mafaldo Maza Dueñas
Plantel de adscripción	Universidad Autónoma Chapingo
Nombre de la asignatura	Ética
Año o semestre y horas clase a la semana	2 año, 3 semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2.
Número de alumnos	45 alumnos – 3 grupos
Unidad temática	Ética y axiología, la relevancia de los valores y las virtudes
Objetivos de la unidad	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar –virtudes- a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción.

	Planeación
Fase de planeación	<p>La estrategia de aplicación consideró varios acercamientos al tema, con el debate, la reflexión, la discusión, así como con ejercicio del pensar y del actuar.</p> <p>Se puede utilizar de introducción, un diálogo preliminar y video para motivar la reflexión.</p> <p>Se recomienda realizar la estrategia previa a la del examen sin profesor, pero posterior a la reflexión sobre la relevancia de actuar con valores y motivar actitudes tendientes a la virtud.</p> <p>Una clase antes se puede recomendar ver videos de algunos deportes en donde los atletas muestren como se puede actuar con virtudes aún en momentos de estrés provocados por la competencia.</p> <p>El contexto en el que se desarrollan las actividades es entre el primero y el segundo mesociclo de enseñanza, se inicia el segundo mesociclo con este periodo de actividades.</p> <p>Los alumnos para esta fase del semestre ya realizaron diversas reflexiones e interpretaciones sobre la ética y la axiología.</p> <p>Se puede motivar la lectura de aventuras éticas en donde los personajes deban decidir el camino a seguir para que se percaten de la relevancia de aprender a elegir.</p>

	<p>Ver el libro de Maza, Mafaldo (2018) Ética y Valores, UACH, México. En la cual vienen tres aventuras diferentes.</p> <p>Aplicación de la estrategia, contemplado en el proceso cognitivo y pedagógico.</p> <p>Evaluación y autoevaluación de la estrategia.</p>
	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES
Duración de la Actividad de enseñanza (Horas clase y trabajo extra-clase)	<p>No hay actividades extra-clase y están consideradas 6 horas en cada grupo desde el inicio de la estrategia hasta su cierre con las evidencias y evaluación.</p> <p>La estrategia contempla una duración de 50 minutos.</p>
Recursos y Herramientas TIC	En esta estrategia no se contempla el uso de las TIC.
Título	Aprender a elegir en situaciones de estrés y de conflicto de intereses con uno mismo, aplicar actitudes tendientes a la virtud.
Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, aprender a confiar en los demás en circunstancias difíciles, trabajo en equipo en situaciones de competencia individual.
Actividad de enseñanza	<p>Se cuenta con 1:10 minutos.</p> <p>15 minutos de introducción para ver los videos o reflexionar sobre algunos casos de la vida cotidiana donde se presente la aplicación de las virtudes.</p> <p>30 minutos para dirigirse al punto de salida, para realizar el juego y para hacer el cierre.</p>
Evidencias de aprendizaje	<p>Se verificará a partir de las fotografías y videos capturados de la estrategia, ya que allí se manifiestan de manera clara las actitudes de los alumnos.</p> <p>Se interpretan las actitudes de los alumnos durante y después de la estrategia, su actuar es el testimonio esencial y también de evaluación.</p>
Forma de evaluación (instrumento)	<p>Autoevaluación</p> <p>Co-evaluación</p> <p>Evaluación dialógica</p>
Referencias	Maza, M (2018) Ética y Valores. Ed. Universidad Autónoma Chapingo, México.

Guion para la Aplicación

Nombre de la Estrategia	Direcciones ciegas: reto ético.
Tiempo de Apertura	15 minutos
Actividad de Apertura	Presentación de videos de competencias deportivas en donde existe ejemplos de deportivismo, para generar una primera reflexión en los alumnos, sobre la importancia de reflexionar y actuar correctamente en cualquier juego, y deporte con competencia.
Tiempo de la Estrategia Para Aplicar	De 30 a 45 minutos, según la cantidad de alumnos del espacio disponible, y, de el número de participaciones.
Descripción de la estrategia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar las reglas del juego. Formar equipos de 5 o 6 personas y de cada uno de ellos se escogerá un guía o líder. 2. Los miembros de cada equipo se tapan los ojos con una pañoleta, mascada o bufanda. El líder del equipo no se tapan los ojos. 3. Cada equipo debe mantenerse juntos formados en fila india y tomando al compañero de enfrente de los hombros. 4. El maestro juntará a los líderes de cada equipo para darle las instrucciones de donde es la salida de la carrera y en donde será la meta. Los líderes no pueden decirle a su equipo cual o hacia dónde está la meta. 5. Existen varias modalidades de realizar esta competencia según su complejidad, el maestro debe decidir cual aplicar: <ol style="list-style-type: none"> a) Versión corta (fácil) con caminos de conos de color. b) Versión mediana (complicada) salida y llegada a un solo lugar aprovechando las condiciones del espacio. c) Versión larga (más complicada) salida y llegada a un solo lugar, pero con una distancia mínima de 300 metros y con algunos obstáculos del espacio. 6. Se puede repetir el juego el número de veces que crea conveniente el maestro. 7. Para acabar el juego debe el maestro motivar a los alumnos para terminar con un aplauso grupal, lo que cierra la actividad como grupo.
Diagrama del juego	 <p>Fotografía: 09-2022</p>

Tiempo del Cierre de la Estrategia	10 minutos
Fotografía de la estrategia	 <p data-bbox="812 695 1024 726">Fotografía: 09-2022</p>
Descripción del Cierre de la Estrategia	<p data-bbox="457 758 1377 873">Para lograr el cierre de la actividad con un diagnóstico el maestro debe motivar que los alumnos-jugadores se sientan cómodos y que ya estén en un momento de transición del juego.</p> <p data-bbox="457 884 1377 1037">Ya, con la previa autorización de los alumnos, el maestro puede repartir la hoja de diagnóstico con las siguientes preguntas que pueden mostrar una relación de su reflexión con su acción, a través de lo escrito por ellos y si fue previsto por el maestro por la evidencia de un video, que semeja la actividad de apertura.</p>

Fotografías y evidencias. Fotografías capturadas en septiembre 2022.





Fotografía: 09 -2022.

Fotografía: 09 -2022.

Fotografía: 09 -2022.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Interpretación evaluativa de las evidencias

- Se recabaron y evaluaron 650 fotografías las cuales fueron llamadas fotografías de primera impresión, de experiencia posterior y de retroalimentación, para poder ir analizando los diversos momentos de percepción ante las dinámicas lúdicas.
- Las imágenes nos permitieron una interpretación muy accesible ya que manifiestan las actitudes y habilidades que esperábamos encontrar en el desarrollo de las estrategias y actividades de estas.
- Utilizamos la interpretación de las evidencias para poder ubicar un constante desarrollo en el proceso de aprender de las sensaciones y emociones, cómo del aprendizaje para generar pensamientos, ideas, opiniones y conclusiones. Además -esencial en esta parte del método- expresarlas de manera creativa, lo que ya mostró ejemplos de aprendizajes significativos.

- Las estrategias donde se utilizó la creatividad para la realización de un disfraz, también implicaron aprender actitudes para consigo mismo para enfrentar el miedo, la vergüenza, la burla, frente a los demás y aprender a reírse de sí mismo. La reflexión posterior nos dejó muy satisfechos por el nivel de profundidad logrado por los alumnos, lo que expresó también un desarrollo de su lenguaje escrito.
- Con los videos se pudo obtener una mayor interpretación sobre los temas abordados, expresados de manera lúdica, corporal, con movimiento constante y con el ejercicio del pensar.
- Los fotogramas nos permitieron observar la relación de corporalidad y reflexión, para atender a las exigencias de aprender constantemente. Los videos confrontaron las diversas posturas sobre los temas, el debate generado durante la estrategia, el respeto hacia las ideas de los demás, y, la construcción de aprendizaje que se manifestaron en la fase final de todas las estrategias.
- En todas las estrategias se observó un desarrollo cognitivo y axiológico de los alumnos, manifestado en cómo ellos pudieron expresar su interpretación sobre valores y virtudes y cómo son esenciales en la vida académica y cotidiana.

CONCLUSIONES

El método kinético a través de las actividades de las estrategias lúdicas nos permitió observar el desarrollo de dinámicas que provocaron y promovieron situaciones kinéticas que los alumnos experimentaron jugando y desde esa motivación el alumno aprendió a distinguir sus emociones, sensaciones, experiencias, para reflexionarlas y poder construir sus propios conocimientos, considerados como aprendizajes significativos. En este sentido es también un método de intervención educativa. Cómo se expresó en algunos de los objetivos antes mencionados, las estrategias de aprendizaje promovieron en los alumnos actitudes y habilidades para la vida, que hemos mencionado en la investigación, cómo: aprender a ser en el mundo, conformar su carácter, definir su sentido de existencia.

Al reflexionar sobre el alcance de los objetivos logrados con la interpretación de las evidencias nos fue posible observar y contrastar con los diagnósticos de los

alumnos si, las apropiaciones de emociones y actitudes aprendidas a través de las múltiples situaciones lúdicas y kinéticas contenidas en las estrategias les permitió aprender un modo de ver y percibir su vida cotidiana. Filosofar y aprender filosofía desde este horizonte es una mirada para descubrir el mundo, para atreverse y arrojarse a las posibilidades de saberse y sentirse vivo, alegre, capaz de aprender de otras formas y lo más importante, de llevar esos aprendizajes significativos a otras esferas de la vida.

La planificación de clase y el guion para el desarrollo de las estrategias de aprendizaje lúdicas fueron una herramienta de planificación presentada de manera ordenada y metódica desarrollando diversas fases de filosóficas, entendiendo que el aprendizaje se puede construir y que cada alumno a través de las estrategias propuestas -y por supuesto muchas más- es capaz de apropiarse de sus propios aprendizajes y realizar sus interpretaciones de todo lo que percibe, analiza, conoce y experimenta. De este modo, el método kinético, como proceso educativo de intervención generó estrategias de aprendizaje desde diversas situaciones lúdicas, kinéticas, experienciales y vivenciales.

Los objetivos contemplados por el método kinético para generar aprendizajes significativos fueron evidentes en el proceso de las actividades que se expresaron en las diversas imágenes y su nivel de interpretación. La corporalidad, los elementos lúdicos, el ejercicio del pensar, el desarrollo de habilidades emotivas, cognitivas, sociales -para la vida- se presentaron en las creaciones de los alumnos y en la resolución a los retos, los cuáles implicaban una actitud reflexiva y moral en algunos de los casos. Aun cuando muchos alumnos se dejaron llevar por el impulso y realizaron acciones contrarias a las normas y reglas, establecieron una actitud crítica para saber que hicieron mal y que aceptaban las consecuencias de sus acciones.

La conclusión de las estrategias de aprendizaje en su fase final y la expresión de sus apropiaciones en los productos creativos soportan procesualmente el diseño y su aplicación. Todas las evidencias fueron parte de un proceso de aprendizaje a

lo largo de cada estrategia y de las diversas fases de aplicación, lo que permitió evaluar las estrategias y las etapas del método kinético.

REFERENCIAS

Bauman, Z. (2017) *El arte de la vida*. Ed. Paidós, Barcelona.

Cifuentes, L. M., Gutiérrez, J.M. (2010) *Didáctica de la filosofía*, Ed. Graó, Madrid.

Lipman, M. (1998) *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre. Madrid.

- Maza, M y García, V. (2021) Kinetic Method and game: Engines of meaningful learning. (pp57-72) en *Métodos y técnicas de investigación: en ocio, educación y educación física*. Atena Editora. DOI: [10.22533/at.ed.374212005](https://doi.org/10.22533/at.ed.374212005)
<https://www.atenaeditora.com.br/catalogo/ebook/metodos-e-tecnicas-de-pesquisa-em-lazer-educacao-e-educacao-fisica>

- Maza, M y García, V. (2022) Reflexiones y relevancia del aprendizaje significativo (pp 138-151) en *La educación como fenómeno social: aspectos pedagógicos y socioculturales 2*. Atena Editora. DOI: [10.22533/at.ed.912221205](https://doi.org/10.22533/at.ed.912221205) Como
<https://www.atenaeditora.com.br/catalogo/post/el-aprendizaje-significativo-camino-para-aprender-a-ser-en-el-mundo>

Referencia electrónica

Estadísticas de bolsillo 2022. Universidad Autónoma Chapingo. Unidad de Planeación, Organización y Métodos. <http://upom.chapingo.mx/wp-content/uploads/2022/04/Estadisticas-2021-2022.pdf>