

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN



**PROGRAMA BASADO EN VIDEOJUEGOS PARA DESARROLLAR
LA ACTITUD FILOSÓFICA
EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD
PRIVADA DE CHICLAYO – 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: FILOSOFÍA Y TEOLOGÍA**

AUTOR

SILGADO CABREJOS KEVIN

ASESOR

LIMO FIGUEROA DAVID FERNANDO

Chiclayo, 2017

A mis padres, las dos mentes que aún
representan el principio del cambio...

*“El hombre sólo juega cuando es libre
en el pleno sentido de la palabra, y sólo
es plenamente hombre cuando juega”*

*Friedrich Schiller
Cartas sobre la educación
Estética del hombre (1795)*

*“Siempre recuerda, nunca des por
sentado que el mundo es como lo ves.
Atrévete a verlo como podría ser. La
imaginación es la clave del
descubrimiento”*

Dr. Harold Winston



AGRADECIMIENTOS

La vida y la educación tienen mucho que aprender de los videojuegos, en donde la dificultad de los retos se va acrecentando gradualmente, donde se pone a prueba todo lo aprendido de manera casi inmediata y donde equivocarse está permitido. Con esas ideas en mente forjadas tras años de mixtas influencias, quiero dedicar y agradecer este trabajo de investigación a quienes forman el abanico que impulsa mis ideas y motivaciones de amor por **la educación, la filosofía y los videojuegos**:

En primer lugar, mi agradecimiento a **Dios** por la oportunidad providente de vivir por y para el servicio. A Él sea mi eterna deuda, mi ejemplo de amor y servicio.

A mis amados **Antonio y Mariana**, quienes cumplieron fielmente el papel de padres, formadores y guías de mi aprendizaje. Por su incomparable paciencia durante tantos altibajos a lo largo de mi carrera. Por darme el inusual regalo de seguir mi propio camino, siendo yo mismo y por apoyarme en todos los sentidos posibles. A ellos mi amor incondicional, mi respeto y admiración.

A mi profesor y primer asesor, **Armando Mera**, por su tiempo, sus importantes asesorías y porque fue y será siempre modelo de un maestro paciente y dedicado, algo que supe desde la primera clase hace más de 5 años. A él mi gratitud constante, mis ganas de aprender y mi trabajo académico.

A mi profesor **Julio Romero**, quien desde el primer ciclo fue mi guía en el acercamiento a la experiencia real de enseñar y me brindó los primeros espacios para desarrollar mi perfil docente. A él mi humilde gratitud, inmenso aprecio y amistad.

A mi profesor **David Limo**, quién acudió al llamado de auxilio cuando necesité urgente ayuda para culminar con éxito esta investigación. A él mi inmedible agradecimiento y aprecio por su paciencia y dedicación.

A mis **grandes amigos de toda la vida**, con quienes compartí experiencias y gratos momentos tanto en el mundo real como en el digital, que me motivaron a esforzarme al máximo.

Y a todos los grandes **diseñadores de videojuegos** de la historia, porque sus obras marcaron en mí una senda futura de gran potencial educativo. Gracias por permitirme aprender tantas cosas dentro de sus mundos digitales, y gracias por mostrarme cómo enseñar con ellos también. A ellos mi nostálgico y anónimo agradecimiento.

ÍNDICE

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO II MARCO DE REFERENCIA	18
2.1. Antecedentes de Estudio	18
2.2. Marco Filosófico	21
2.2.1. La Filosofía y su concepción	21
2.2.2. La importancia de la Filosofía Hoy	25
2.3. La actitud filosófica.....	27
2.3.1. Qué es Actitud	27
2.3.2. La actitud Filosófica	29
2.3.3. Las Cinco dimensiones de la Actitud Filosófica	30
2.4. Videojuegos como recurso Didáctico.....	34
2.4.1. La Didáctica de la Filosofía.....	34
2.4.1.1. ¿Se puede realmente enseñar a pensar?.....	34
2.4.1.2. Teoría de La Filosofía en el Aula	37
2.4.2. Los videojuegos.....	40
2.2.4.1. La relevancia histórica y científica de los videojuegos	40
2.2.4.2. Caracterización de los Videojuegos	42
2.2.4.3. Teoría del Videojuego en el aula.....	46
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	50
3.1. Tipo y diseño de Investigación.....	50
3.2. Variables de Investigación	51
3.3. Operacionalización de Variables:.....	52
3.4. Población y Muestra de Estudio	54
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	56
3.6. Técnicas de Procesamiento de Datos	57
CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DICUSIÓN DE RESULTADOS.....	58
4.1. Nivel de Actitud filosófica en los estudiantes de la Asignatura de Filosofía	58
4.2. Características del Programa basado en videojuegos como recurso didáctico para promover la actitud Filosófica en estudiantes Universitarios.	73
4.3. Validación de la propuesta	80
CAPÍTULO V PROPUESTA	81
5.1. Programa de Filosofía basado en Videojuegos como recurso Didáctico	81
CONCLUSIONES	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	109
ANEXOS	114

Resumen

El objetivo de esta investigación fue proponer un programa basado en videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica en estudiantes universitarios de una universidad privada de Chiclayo. Esto motivado por los resultados de la prueba piloto, que evaluó el nivel de actitud filosófica previo al diseño del programa. Los resultados mostraron que el nivel de actitud filosófica de los estudiantes de la asignatura de Filosofía del ciclo 2016-I estuvo dentro del nivel Básico, pues el promedio ponderado de los resultados fue de 12.85. También se obtuvo que, de toda la muestra encuestada, el 81% de estudiantes afirmaron haber jugado videojuegos alguna vez. Se demostró así la alta presencia cultural de los mismos, lo que permitirá su adecuado uso en la asignatura. Sin embargo, no todo videojuego es apto para ser utilizado en la asignatura de filosofía, de modo que se han determinado unos criterios de selección para determinar los más idóneos. Los videojuegos que podían ser utilizados como Recurso Didáctico en Filosofía debían tener un Potencial Motivador y un Potencial Didáctico. Posteriormente se validó el programa teóricamente por expertos.

Palabras Clave: Actitud Filosófica, Filosofía, Videojuegos, Recurso Didáctico.

Abstract

The objective of this research was to propose a program based on video games as a teaching resource to develop the philosophical attitude among college students, in a private university of Chiclayo. This motivated by the results of the pilot, who assessed the level of program design prior to test philosophical attitude. The results showed that the level of philosophical attitude of students of the subject of Philosophy is within the Basic level, as the weighted average of the results was 12.85. It was also obtained that the entire survey sample, 81% of students claim to have played games ever. This demonstrates their high cultural presence, enabling their proper use in the subject. However, not every game is suitable for use in the subject of philosophy, so that they have determined selection criteria to determine the most suitable. Video games that could be used as a teaching resource in Philosophy must have a potential Motivator and educational potential. Finally, the program was validated theoretically by experts later determined.

Keywords: Phylosophic Attitude, Philosophy, Videogames, Didactic Resources.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Han pasado solo unos años desde que la llamada “era tecnológica” se implantó en nuestra vida de forma impresionante. Nuestro mundo ahora es en gran parte digital y tecnológico. Es difícil imaginar una sociedad moderna en la cual alguien no tenga una cuenta en alguna red social, no tenga un teléfono de última generación, o no utilice una computadora con internet.

Según lo expresa Lacasa (2011, p.75) *“Hoy, comenzado el siglo XXI, los medios de comunicación generan nuevas formas de interactuar. Internet es un descubrimiento de la humanidad que abre posibilidades comparables a las que en su momento generó la imprenta.”*

Y esto nos da a entender que una sociedad moderna sin internet, es prácticamente inconcebible. Es por ello que muchos investigadores estudian el fenómeno digital de la última era, y entre ellos destaca Henry Jenkins, investigador norteamericano, quien ha llamado a la cultura actual una *cultura participativa* (Lacasa, 2011, p.75), lo cual significa que prácticamente cualquier persona puede convertirse en emisora de conocimiento, y no solamente un mero receptor como hasta hace no muchos años. Las personas comparten información a

ritmos cada vez más vertiginosos, entrar a internet es una avalancha de datos, fechas, nombres, hechos, lugares, noticias y mensajes que cada vez se gana un espacio mayor en nuestras vidas.

Para entender este fenómeno social, se realizó un estudio que demostró que el alto impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad "...Se debe a la necesidad del nicho de mantenerse siempre conectados, y a las nuevas formas de comunicación, lenguaje y entendimiento desprendidas del uso de las redes sociales, la mensajería de texto, la fotografía, la música y los videojuegos." (Arias, et al, 2012, p.86) Esta necesidad de comunicación influye de manera directa en la forma de vivir de las personas. "En este punto tenemos que, en circunstancias actuales donde las personas interactúan a cada momento gracias a la tecnología; esto repercute de manera directa en su estilo de vida y como se identifica con ciertos grupos de la sociedad" (ídem) Reafirmando así el hecho de que es imposible desprender algo tan esencial para el hombre de hoy

Este crecimiento plantea un reto cuando afecta el desarrollo de los niños y jóvenes en su formación. *"Para la infancia y juventud del tiempo actual las tecnologías de la información y comunicación no sólo se han convertido en objetos normales de su paisaje vital y experiencia cotidiana, sino también en señas de identidad generacional que los distingue del mundo de los adultos* (Moreira, citado en Pérez y Ortega, 2011, p.2-3).

Y esto es claramente visible, nos damos cuenta a cuan temprana edad los niños de ahora aprenden a usar smartphones o tablets, cuan pequeños son los niños que interactúan con ordenadores y con internet incluso mucho mejor que los adultos. Estos son los llamados "nativos digitales", conociéndose así, según Felicia (citado en Pérez, 2011, p.3) a los integrantes de la generación, nacida a partir de los años 70, cuya familiarización con la tecnología digital se produce desde edades tempranas, permitiéndoles comunicarse de modo familiar con el mundo interactivo como si se tratara de una lengua materna.

Hoy en día, sería muy raro hablar de analfabetismo per se, pero sí de analfabetismo tecnológico (Revuelta y Guerra, s.f., p.3) lo cual significa que se desconoce el manejo de las tecnologías de la información, siendo en nuestro tiempo una desventaja muy seria a la hora de adaptarse al medio social. Y sobre todo se vislumbra en el contexto escolar, donde muchos docentes tienen limitados conocimientos tecnológicos, que impiden un adecuado desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El uso inadecuado de esta explosión tecnológica evidentemente acarrea múltiples consecuencias. La vida tecnológica, que ofrece solucionarnos la vida, se convierte en un gran problema cuando obstaculiza la formación de la persona y pone dificultades en la realización de su perfección humana. Esto se evidencia con la gran cantidad de estudiantes universitarios que están más interesados en las redes sociales, la televisión, los videojuegos y la cultura pop, que en conocer más acerca de la persona, de la dignidad y del sentido de sus vidas, la filosofía, la cultura y el arte.

Esto es entendible, pues según Baquero, R.; Bernat, T. y Galvani, F. (s.f., p.2) *“En estas edades es cuando la persona capta mayor conocimiento y aprende todo lo que le rodea, incluyendo lo que aprenda en el tiempo lúdico. “Por lo que están mucho más dispuestos a aprehender información. Pero esta información muchas veces proviene de fuentes no seguras o manipuladas por intereses ajenos a la verdad, pero que lamentablemente son mucho más atractivas.*

Estas ideas suscitan en nosotros una serie de preguntas para el análisis. Primero considerar si los docentes universitarios están preparados para recibir el aporte de las tecnologías como un recurso didáctico para fines educativos. ¿Realmente estamos preparados para afrontar este reto en las aulas? ¿Qué medidas están tomando las universidades para conseguir que esto suceda? ¿La comunidad universitaria en su aspecto educativo realmente está en sintonía con los avances tecnológicos de la sociedad actual? ¿Estamos favoreciendo en efecto el uso de estos recursos en nuestras clases?

Aportando a este análisis la investigación de Laiton (2010) citado en Reupo (2015, p.13), afirma que: “Una de las problemáticas que atraviesa la universidad en el Perú se relaciona con los métodos de enseñanza que utilizan los profesores universitarios que no permiten que el estudiante sea más reflexivo, crítico y creativo para plantearse y dar alternativas de solución a los distintos problemas ya sea en su vida académica o personal, de una manera más competente” Y esto es demostrable pues en la práctica vemos que siempre predomina el sistema de enseñanza tradicional, lo cual es ineficaz en el contexto y situación actual.

Debido a estos factores, las clases tienen un enganche poco atractivo que hace que los estudiantes se interesen por otros temas más acordes con su contexto. Descuidan sus estudios y prevalece el ámbito social, tecnológico y lúdico. Ante esta situación la educación busca

alternativas de conciliación. Busca la manera de generar esa atracción en el estudiante, ese deseo por aprender y justamente partiendo de su contexto. Pero ese ciertamente es un esfuerzo que implica mucha dificultad.

La autora Felicia, en su “Manual para Docentes: Videojuegos en el Aula” (2009, p.6) menciona que: “algunos docentes han tenido problemas a la hora de hacer participar y motivar a esta generación para que intervenga en actividades pedagógicas tradicionales, quizás debido a que el formato utilizado para la enseñanza formal no ha sabido adaptarse a las necesidades, preferencias y expectativas del alumnado.”

Los estudiantes, puesto que pertenecen a una era de “nativos digitales”, exigen una educación acorde a su realidad, que satisfaga sus reales necesidades en un mundo globalizado. Y ante esta necesidad, según Sánchez (2013, p.2), la mayoría de instituciones educativas ponen a debate muchas veces el hecho de incluir o no estas tecnologías, como es el caso concreto de los videojuegos, sobre los cuales se tiene un arraigado prejuicio social de ser fomentadores de violencia.

“Sin duda uno de los grandes retos de la educación actual es reformular la manera en cómo se aprende, qué medios seleccionar para responder a las nuevas demandas de los estudiantes que exigen además de contenidos curriculares, el desarrollo de competencias digitales, creativas y el uso de tecnología que ellos utilizan de manera cotidiana como es el celular, redes sociales o videojuegos.” (Sánchez, 2013, p.2)

Es cierto que la educación está tratando de salir de esta situación, intentando actualizarse al ritmo de los avances tecnológicos y buscando la manera de satisfacer a los estudiantes. Sin embargo, estamos lejos del equilibrio entre educación y cultura digital. Y si se observa específicamente la enseñanza de la filosofía, la situación se agrava. Pues siendo la madre de todas las ciencias un quehacer eminentemente teórico, reflexivo, analítico, crítico y evaluativo; resulta muy difícil conciliarlo con la cultura tecnológica actual, quehacer eminentemente práctico.

La formación Filosófica, elemental para la educación de la persona, es desplazada vilmente en la actualidad debido a que no se ha sabido adaptar a las exigencias vistas

anteriormente. Dado que los contenidos o temas fundamentales de la Filosofía, son vistos de manera abstracta y poco aplicable al “mundo real” que vive el universitario.

Básicamente, según Sarbach (2005, p.186), “el centro de la cuestión está en considerar que el núcleo de lo que deba ser la clase de filosofía está en la experiencia vital de los alumnos, y en ningún otro lugar; que esta experiencia vital, con independencia del tipo de acción docente que realicemos, se produce siempre” Y el problema consiste en el distanciamiento de la enseñanza filosófica y la vida diaria de los estudiantes. Mientras más se alejen estos dos elementos, mayor es la probabilidad de fracasar, pues por definición es imposible querer hacer filosofía alejada de la realidad, la cual, en este caso, se centra específicamente en su aspecto tecnológico.

Lamentablemente la clase de filosofía en nuestro contexto local, es referente de “aburrimiento”, “estrés”, “dificultad de entendimiento”, “sin sentido” incluso una “obligación curricular”. Esto debido justamente, como mencionábamos, a la falta de contextualización de la filosofía en la vida del estudiante, la cual actualmente es en su mayoría tecnológica.

En la Tesis “Qué pasa en la clase de Filosofía”, Alejandro Sarbach Ferriol analiza la problemática y llega a enunciar que en la filosofía y la didáctica existe una paradoja: “Mientras que es consustancial a la reflexión filosófica el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, las formas didácticas y los contenidos que suelen darse en las clases de filosofía promueven un aprendizaje memorístico y escindido de la realidad vital de los alumnos.” (Sarbach, 2005, p.23).

Vemos así que a pesar de que la asignatura debe promover una actitud crítica, activa y dinámica, se propicia en cambio el memorismo, siendo aislada, uniforme y estática, como víctima de un sistema que aun lucha por salir de su método educativo bancario. “Ya lo decía Kant, no se enseña filosofía sino a filosofar. En esta situación, los alumnos no estarían aprendiendo filosofía sino adquiriendo “información filosófica”, un sucedáneo distorsionado de la esencia genuina del filosofar.” (Sarbach, 2005, p.185)

El mismo autor realizó un análisis basado en las percepciones e ideas de los estudiantes de nivel superior, aplicó un instrumento a 7 grupos para identificar cuáles eran los motivos por los cuales la clase de filosofía disgustaba o llegaba a ser estresante y aburrida. Los resultados indicaron las siguientes razones.

- Es una asignatura muy abstracta. Temas complejos, difícil de comprender. Las correcciones se prestan a la arbitrariedad. Información excesiva o dispersa.
- Explicaciones sin participación de los alumnos. Dictado de apuntes. Clases aburridas.
- Falta de vinculación de la asignatura con la realidad personal de los alumnos. Aprender filosofía no a filosofar.
- Una percepción de “caducidad” respecto de los contenidos de la asignatura, consecuencia en parte de un abordaje escindido de las referencias concretas de los alumnos, o de la tradición cultural en la que los alumnos están inmersos.
 - Explicaciones pesadas sobre cuestiones difíciles de comprender, sobre teorías de filósofos a los que no le encuentras demasiada lógica, o son demasiado abstractas y enrevesadas.
 - Tener que escribir mucho, pasarnos la hora copiando. Hacer pocos debates. Clases muy delimitadas al temario y “cerradas”, lo que no permite expresar las ideas propias.
 - Forma demasiado teórico de dar la clase, que no te permite expresar tus ideas. Dan poca motivación. (p.301)

Si nos damos cuenta es muy parecida a la realidad local, pues los estudiantes universitarios presentan muchas veces estos argumentos cuando describen las clases de filosofía o se refieren a la metodología de sus docentes. Ya que la clase de filosofía debe considerar aspectos de la vida misma del estudiante, este puede manifestar dos actitudes en relación a si se cumple esto o no. Aceptará y sentirá que tiene una finalidad valida cuando la asignatura le ayuda a obtener las competencias y además de eso tiene en cuenta sus ideas y aspectos personales, por lo tanto, sentirá una satisfacción por aprender. Pero cuando esta se muestra aislada, ilógica, abstracta y totalmente fuera de contexto, brota el problema que genera argumentos como los antes descritos.

Específicamente en la USAT, centro universitario donde se desarrolló esta investigación, se presentan de modo similar estas características problemáticas:

- En mi experiencia de cinco años estudiando en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, he constatado que en los cursos de la carrera de Filosofía y Teología utilizan de forma limitada o casi ausente las TICs más avanzadas en la formación

Filosófica, argumentándose que, al ser esta ciencia de carácter teórico, tiene poco que ver con medios audiovisuales.

- Habiendo realizado el análisis documental a los sílabos de las asignaturas de Filosofía, Ética, Introducción a la Filosofía y Antropología Filosófica, se presenta un común denominador: La metodología a pesar de mostrarse activa con el uso de Tics básicas como el aula virtual, el correo electrónico y medios audiovisuales, resultan ineficaces en la praxis pues la asignatura sigue generando un método expositivo y de poca presencia activa del estudiante.
- Las opiniones y críticas de mis compañeros de Filosofía y de otras carreras de la USAT, se refieren a la asignatura de Filosofía como: “Aburrida, tediosa, difícil, innecesaria” entre otras categorías previamente descritas por Sarbach Ferriol. Evidenciando así la realidad problemática que se describe.
- Así mismo, realizando una búsqueda más profunda y analizando los Sílabos de Filosofía de otras universidades de Chiclayo. Se evidencia una realidad educativa muy similar, que produce en el estudiante los mismos efectos antes descritos.

Por los motivos descritos, es necesario proponer una forma innovadora y efectiva de desarrollar la actitud filosófica, de modo que el estudiante esté motivado y dispuesto a hacerlo sin ninguna dificultad. Es necesario realizar planteamientos filosóficos que nazcan de los intereses reales de los estudiantes, a partir de ese interés se podrá luego acudir en búsqueda de las grandes obras.

Se tiene al alcance una alternativa que es vital para esta problemática, el uso de los propios elementos culturales tecnológicos del joven universitario, para generar la adecuada actitud analítica, crítica, reflexiva y evaluativa. Es decir, reducir de manera significativa la brecha descrita anteriormente. Esto mediante una adecuada motivación para aprender. De esta manera, centrándonos en la actualidad y en lo que nos compete, se contempla una opción válida, poco explorada y sumamente rica en recursos educativos: los videojuegos.

Según Baquero et al. (s.f., p.2) *“Actualmente, una las maneras más extendidas de ocupar el espacio de ocio es mediante los videojuegos”*. Además, como lo expresa Cabrera, K. (2013, p.151) *“Son precisamente los videojuegos, una nueva tecnología que continúa posicionándose como uno de los medios tecnológicos de mayor uso en el mundo, incluso por encima del cine y la televisión.”*

Sin embargo, ante esta oportunidad de utilizar las tecnologías de la información, y específicamente los videojuegos en la enseñanza, y específicamente en la enseñanza filosófica, surge una “*brecha digital que existe entre alumnos y profesores o madres/padres, que hace referencia a las diferentes habilidades que unos y otros tienen ante los dispositivos tecnológicos en general, y ante los juegos digitales, en particular*”. (Padilla, s.f., p.8) Una brecha que imposibilita el uso de estos medios en las aulas de clase universitarias, debido a que, como mencionábamos antes, muchos docentes no pertenecen, o están tratando de entrar, a la era digital donde habitan los videojuegos en comunión con los jóvenes.

Apoyados en el análisis realizado, según el cual se tiene como alternativa a los videojuegos comerciales para lograr aprendizajes efectivos, es posible que puedan resultar útiles en la clase de Filosofía, por lo tanto, es pertinente preguntar:

¿Qué características tendría un programa basado en Videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica en estudiantes universitarios de la USAT?

Para poder responder a este problema, el objetivo general de la presente investigación fue **proponer un programa basado en videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica en los estudiantes universitarios de la USAT del curso de Filosofía 2016-I.**

Del cual se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Describir el nivel de actitud filosófica de los estudiantes de la asignatura de Filosofía de la USAT.
- Determinar las características de un programa de sesiones para la asignatura de Filosofía basadas en el uso de Videojuegos comerciales como recurso didáctico.
- Validar teóricamente la Propuesta Didáctica basada en Videojuegos.

Finamente es fundamental la cuestión de la importancia y pertinencia de esta investigación para culminar este apartado. Dado que se pretende contribuir a la solución de una problemática con una propuesta de programa, este estudio consta de una justificación teórica, práctica y metodológica. (Bernal, 2010, p.106) Justificación que tiene como base las siguientes razones.

Justificación Teórica:

- La presente investigación destaca los aspectos positivos y negativos de la didáctica de la Filosofía en la actualidad.
- Se basa en teorías europeas de actualidad en la línea. En autores destacados de España quienes han desarrollado investigación seria y sistematizada sobre el videojuego, constituyendo una base sólida científica.
- Pretende cambiar la perspectiva que se tiene de los videojuegos, considerados solamente como medios de entretenimiento, al mostrar su enorme y poco explorado potencial didáctico y motivador.
- La aplicación de estas teorías y su adaptación a la universidad, y en especial al campo de la Filosofía, es una propuesta innovadora en su tipo en Latinoamérica.
- No niega el carácter eminentemente teórico de la Filosofía, sino que sirve de alternativa práctica para suscitar la actitud filosófica en las clases de Filosofía.

Justificación Práctica:

- La presente investigación, ante el eventual crecimiento tecnológico y la situación de los nativos digitales, propone una nueva forma de didáctica, acorde con el mundo digital de los estudiantes universitarios.
- En los cursos de filosofía, se utiliza muy poco o de manera superficial las nuevas tecnologías como recursos didácticos. Vemos la importancia de esta investigación pues responde a la necesidad de dinamismo de las clases de filosofía.
- Se tiene muy poco conocimiento sobre el potencial didáctico de los videojuegos, debido en parte a demasiados prejuicios sociales sobre su uso. Por la gran controversia el ámbito científico no se ha interesado mucho en profundizar en su análisis como herramientas didácticas efectivas. Esta investigación ahonda en el recién explorado campo de la teoría del videojuego
- Se ha demostrado que los videojuegos producen efectos beneficiosos en las habilidades cognitivas y sociales, con el uso adecuado, medido y dirigido, por lo que son potenciales recursos didácticos si se orientan adecuadamente.

- Es válido y posible el vincular los temas de filosofía con los videojuegos, pues es verdad que la filosofía se manifiesta en todo quehacer humano, incluso en algo aparentemente tan intrascendente.

Justificación Metodológica:

- La presente investigación utiliza videojuegos que no fueron diseñados para ser educativos. Busca rescatar el contenido filosófico escondido en cada uno de ellos y los utiliza para lograr aprendizajes que sus creadores no esperaron. Demostrando así que la Filosofía se encuentra en todo quehacer humano.
- Propone nuevos métodos para llevar a cabo la Asignatura de Filosofía para universitarios.
- Propone un sistema de Evaluación basado en videojuegos, con un sistema de Niveles, Misiones y Puntos de Experiencia. Tiene como centro los mapas de aprendizaje y la valoración cuantitativa/cualitativa.

Por otro lado, y sin restarle importancia, destacando el carácter teleológico se cuestiona: ¿Para qué es importante esta investigación? Se responde partiendo de motivaciones que trascienden al estudio, que nacen desde lo más hondo de un cariño especial por los videojuegos, la educación y la filosofía. Estas motivaciones son las siguientes:

- El deseo de innovar en la forma de cómo se enseña y aprende la filosofía enfocada más al filosofar, que se refleja en la actitud filosófica.
- El deseo de proponer una didáctica basada en la cultura tecnológica, que muestre un sistema ordenado de temas tratados a través de experiencias jugables digitalmente.
- La motivación por revalorizar la Filosofía entre los estudiantes, desechar la idea de que la filosofía es aburrida y tediosa, quitar el estereotipo que se tiene mediante la demostración de que la filosofía está en todas partes y no solo en los libros.
- El deseo de justicia para erradicar los mitos acerca de los videojuegos, demostrar su gran potencial como medios de entretenimiento formativos y sobre todo como recurso didáctico en educación.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes de Estudio

En primer lugar, considerar lo que fue el principal aporte para esta investigación, y uno de los máximos referentes de la Didáctica Filosófica en la actualidad. Alejandro Sarbach Ferriol con su tesis “*¿Qué pasa en la clase de filosofía? Hacia una didáctica narrativa y de investigación*” (Universidad de Barcelona, 2005) Este estudio muestra con mayor detalle el problema de la didáctica moderna en tiempos de necesidad por nuevas formas de educar. Y es el principal antecedente por ser el punto de partida para muchas de las investigaciones en didáctica de la Filosofía en la última década.

Su conclusión central es la que menciona lo importante que es el conocimiento y experiencia previa de los estudiantes para la filosofía.

“El material fundamental para la investigación filosófica en la clase son las referencias previas de los alumnos (...) La criticidad y la creatividad, rasgos distintivos del pensamiento filosófico, ya están presentes en la mente de los alumnos de forma

germinal. Éste es el punto de partida, la materia que debe transformarse, y también el sentido de la actividad filosófica: desarrollar el pensamiento crítico y creativo mediante la reflexión sobre las referencias propias.” (p.610)

Presupone de esta manera que el estudiante tiene una actitud filosófica en potencia, la función de la asignatura es actualizarla mediante las herramientas que el docente considere pertinentes. Y llega a esta conclusión luego de un exhaustivo análisis, para el cual aplicó varias entrevistas a docentes de Filosofía y grupos de estudiantes de nivel superior. Es útil en el sentido que sienta las bases de la nueva didáctica de la filosofía, solo que, enfocado hacia una didáctica narrativa, mientras que la presente investigación parte por una didáctica basada en videojuegos.

Otro antecedente fundamental para la presente es una investigación más específica en el campo tecnológico de los videojuegos y su aplicación a la educación. La tesis de Javier Pascual Gutiérrez, titulada “*El uso del videojuego como estrategia didáctica*” (Universidad de la Rioja, 2013) contiene ya mayores argumentos sobre la efectividad de este medio en el aspecto didáctico.

Al final el autor llega a la conclusión de que:

“El uso del videojuego en las aulas puede ser una herramienta de gran utilidad. La utilidad de este recurso viene dada por sus características, entre las que destacan la interactividad con el alumno, la capacidad de motivación que ofrece y el dinamismo. Al ser un recurso con el que los alumnos están familiarizados nos resultará de gran utilidad al ser un medio que usan, no solo en el aula, sino también en su tiempo libre, facilitando su participación activa y su implicación en el aprendizaje. En cuanto a herramienta para la enseñanza, nos puede ayudar a la hora de plantear actividades o trabajar ciertos temas, dándole un enfoque distinto a las clases haciéndolas más amenas y participativas”. (2013, p.41)

Argumenta justamente el hecho que como es parte de la cultura de los jóvenes, resulta mucho más fácil que ellos se sientan comprometidos con su aprendizaje al incorporar elementos de uso cotidiano como los videojuegos en el proceso enseñanza aprendizaje. Sin mencionar que brinda excelentes resultados en la motivación de los estudiantes y alternativas dinámicas muy buenas para las sesiones de clase. La diferencia radica en que centra su investigación en la

aplicación para el nivel primario, considerando otros objetivos y contenidos curriculares distintos a los del campo de la filosofía.

Finalmente, una aproximación aún más detallada sobre la riqueza didáctica de los videojuegos, es la propuesta por Gabriela Pineda Alonso en su tesis *“Los Videojuegos como estrategia de apoyo para enriquecer el proceso didáctico en la educación (UNAM, 2013)*. Se destaca la importancia de esta investigación por su similitud contextual, al situarse en América Latina, vemos que la situación es muy parecida y brinda resultados similares, por lo que es clave en la realización de la presente investigación. En su tesis, la autora llega a la siguiente conclusión:

“El videojuego contiene una indudable potencia educativa debido a que estimula la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias para la solución de problemas, perseverancia para alcanzar una meta, tolerancia al fracaso, desarrolla coordinación visual-manual, capacidad de concentración en una tarea y mantener su atención sobre ella, favorece un contacto social si es que este se llega a jugar en grupo, y lo más importante es una introducción a las nuevas tecnologías.” (2013, p.86)

Queda claro que múltiples son los beneficios de utilizar los videojuegos, sobre todo para una asignatura como Filosofía, pues muchas de las actitudes corresponden con las competencias que se quieren lograr. Por otro lado, también afirma que:

“El juego a lo largo del tiempo ha dado un giro radical gracias a la presencia y aplicación de las nuevas tecnologías, dando como uno de sus resultados el videojuego que, analizado desde diversas perspectivas teóricas y particularmente desde la basada en los aportes de Piaget, permite encontrar en él, potencialidades y atributos propios que dan cuenta de una nueva herramienta que impacta positivamente la capacidad de aprender de las personas que hacen uso de esta nueva forma de juego.” (2013, p.86)

El videojuego es un avance en el campo de la actividad lúdica, es una mezcla entre la necesidad natural del hombre por jugar, y la realidad tecnológica que facilita esta tendencia en tiempos modernos. Y debido a esto, es sencillamente una nueva forma de propiciar el aprendizaje pues cuenta con las mismas potencialidades y atributos que el juego propiamente

dicho. Y, por último, el factor motivacional es un aspecto fundamental en su investigación, afirmando que:

“El videojuego cuenta con las características necesarias para sumarse a las estrategias de enseñanza del maestro y para superar formas ineficientes de enseñanza y recuperar para la enseñanza y el aprendizaje viejos atributos importantes para la mejor aprehensión de los conocimientos como la diversión el entretenimiento y la innovación sumada al rigor indispensable de la organización de los contenidos.” (2013, p.86)

Y esto permite entender que muchas veces se descuida el aspecto divertido, motivador e incluso lúdico que debe tener el aprendizaje sin importar la edad a la que se produzca. Se cree que esta actividad debe ser seria, apática y aburrida debido a su importancia, pero nada más erróneo, el videojuego en el aula es la muestra de que el aprendizaje y la diversión no son opuestos, sobre todo si se aplica a la clase de filosofía, donde cada vez se distancian más, debido a la falta de estrategias didácticas por parte de los docentes.

2.2. Marco Filosófico

2.2.1. La Filosofía y su concepción

Parte del problema de la Filosofía en la actualidad es la multiplicidad de corrientes que la hacen cada vez menos entendible. Ante eso, se busca una renovación de la Filosofía, que vuelva a su antigua esencia que con los años ha venido perdiendo. Y es precisamente la implacable búsqueda de la verdad el pilar fundamental de la misma. Según una interesante reflexión de Bertelloni (2007, p.6), quien menciona que en la antigüedad los griegos creían en una antigua leyenda en la cual los hombres antes de vivir en el mundo eran criaturas completas, con cuatro brazos, cuatro piernas y ambos sexos. Y que luego del delito, la pena fue dividirse y vagar en la tierra en busca de esa otra mitad.

Como analogía, el hombre a lo largo de la historia ha buscado siempre esa integridad, esa perfección que le complete y que le lleve a ese anhelado estado de plenitud que se conoce como felicidad.

De ese modo surgen las artes, que son manifestaciones humanas a ese anhelo de integridad, por medio de sonidos para la música, de colores para la pintura, de gestos y diálogos para el teatro, etc. Pero a diferencia de todas estas, las ciencias y en especial la Filosofía, busca esta integridad por medio de la Razón. "...Es decir, mediante un discurso o una explicación teórico racional acerca de la constitución de la realidad como una totalidad". (Bertelloni, 2007, p.6)

Comprendiendo así que la Filosofía parte de buscar comprender la totalidad que nos falta, desea conocer y descubrir esa integridad de la realidad que nos rodea.

A diferencia de las ciencias, que ofrecen conocimientos acerca de espacios parciales y recortados de la realidad, la filosofía pretende ser un saber total, es decir, pretende dar una respuesta única para toda la realidad. (Bertelloni, 2007, p.7)

Pero también es evidente que dada nuestra condición limitada no podemos alcanzar ese conocimiento total y absoluto de la realidad. Lo cual tampoco debe tomarse hacia un pesimismo, sino que eso debe llevarnos a tener una actitud de búsqueda constante.

*Por ello la filosofía es un **ya** en cuanto actitud, pero también es un **todavía no** en cuanto realización. Al conocimiento y a la sabiduría (Sofía), es decir, una permanente actitud de movimiento en búsqueda del saber que nunca logra ser completamente satisfecho. (Bertelloni, 2007, p.8)*

Por lo tanto, para esta investigación y en general, la concepción de Filosofía es una Actitud de Constante búsqueda de la verdad. Incluso es posible ahondar más remitiéndonos a la definición tradicional y etimológica de la palabra Filosofía:

El término griego filosofía es un nombre abstracto, en cuya composición interviene, junto a un término derivado de una raíz que significa, en un sentido amplio, lo que en castellano "amar", un ilustre vocablo -el de Sofía-, cuyo equivalente latino es el término sapientia, que traducimos por "sabiduría". Filosofía es, así, etimológicamente, el amor o tendencia a la sabiduría. (Millán-Puelles, s.f., p.15)

Por lo tanto, desde la raíz misma de la Filosofía, se busca en sentido estricto amar la verdad, amar el descubrimiento con una actitud de búsqueda constante. Para la presente investigación

es importante concebirla así, dado que, al formar filosóficamente a los estudiantes, más que conocimientos interesa partir por esta actitud, un amor a la verdad que caracterizaba a los Filósofos de la antigüedad. Este es el punto de partida de toda la Filosofía.

Pero ahondando más en el estudio, compete describir lo característico de la Filosofía, para poder distinguirla y precisar en su estudio. La Filosofía sería el punto medio entre la ignorancia y la sabiduría, pues no se posee lo que caracteriza al ignorante (la consciencia de su propia ignorancia), ni tampoco se presume del conocimiento. Por lo tanto, la actitud socrática es la más saludable forma de Filosofía, pues reconoce la limitación intelectual del hombre, pero a pesar de eso no se cansa de buscar y aprender esa sabiduría que considera Divina y superior a nuestra capacidad.

“La ignorancia total es infrahumana; la plena e ideal sabiduría excede nuestro ser; únicamente la filosofía es natural y propiamente humana.” (Millán-Puelles, s.f., p.17)

“Sin embargo, como la filosofía tiene como único fin la verdad, carece de sentido hacer ‘escuelas’ en filosofía” (Sellés, 2011, p.10). Y esto complementa la idea anterior. Pues a pesar de que la Filosofía tiene unos presupuestos por el largo camino recorrido hasta ahora, es innecesario remitirse a una sola fuente de Verdad cuando sabemos que nadie la posee, ninguna escuela Filosófica. Por lo tanto, definir la Filosofía dentro de unos parámetros es imposible. Preferible al hablar de Filosofía podemos decir de ella que es sencillamente, maravillarse de la realidad, y buscar conocerla como si de eso dependiera nuestro arte Filosófico.

Pero esto despierta otra cuestión, muchas son las discusiones a lo largo del tema presente. ¿Se debe remitir únicamente a las grandes mentes del pasado? ¿Pues con su autoridad e intelecto estuvieron más cerca de la verdad que nosotros? ¿O acaso debemos preocuparnos más por ser como ellos, aprendiendo a filosofar y crear nuestras propias teorías?

Pues este dialogo ya se ha dado previamente, y sus mayores defensores dieron argumentos convincentes al respecto. Pese a lo cual aun así hay críticas y hoy se acepta una especie de Síntesis entre ambas que se ve como la forma más saludable de concebir la importancia del Filosofar sin desprenderse de la Filosofía.

Para Hegel, cuando se conoce el contenido de la Filosofía, se aprende el filosofar y se filosofa realmente porque el contenido comprende lo universal y verdadero y es así que familiarizándonos con él. Siendo la Filosofía una ciencia configurada ya existente constituye un tesoro que consta de un contenido adquirido, dispuesto, formado; este bien heredado existente debe ser adquirido por el individuo, es decir, debe ser aprendido. (Teresa, 2014, p.143-144)

Por lo tanto, es posible aprender la Filosofía, como un conocimiento fijo que ha sido descubierto en tiempos anteriores a nosotros y que es un legado para el conocimiento, sobre el cual se debe ir avanzando y profundizando. Lo cual es criticado por el hecho de quedarse solo en el aspecto Histórico de la Filosofía.

Por otro lado, la filosofía Kantiana afirma que no se debe enseñar pensamientos, sino enseñar a pensar; al alumno no hay que transportarlo sino dirigirle si es que tenemos la intención de que en el futuro sea capaz de caminar por sí mismo. Pues la Filosofía no es una ciencia Fija o estática, la única manera de relacionarse con la filosofía es filosofando, es decir, pensando, inculcando en el estudiante esa capacidad y actitud abierta a la verdad.

De este modo, el filosofar edifica respuestas propias, pero al mismo tiempo sabe que nadie es poseedor del conocimiento y que no existen verdades absolutas, el saber no se concentra en un solo lugar, sino que es cambiante y circula. El sujeto que posee una actitud filosófica se cuestiona constantemente, se plantea interrogantes; es un permanente aprender y desaprender, un constante vivir y morir (Mariño, 2012, p.198)

Kant promueve el método de enseñanza zetético, que significa investigar, ya que solo una razón que tiene vasta experiencia puede llegar a conocer dominios dogmáticos. Este es el punto de quiebre donde confluyen ambas teorías. Kant Admite la posibilidad de un conocimiento Filosófico aceptado dogmáticamente que pueda adquirirse por una razón docta, lo cual no significa que sea una filosofía fija o definida.

No son dos cosas contradictorias, o que se trata de una falsa contradicción y que aprender filosofía o aprender a filosofar son “dos caras de una misma moneda”, analizados como contenido y procedimientos. (Teresa, 2014, p.151)

La clave a esta cuestión va más allá de si es mejor Filosofía que Filosofar o viceversa, sino que profundiza en la actitud que se tiene ante la verdad lo cual está implícito en la esencia misma de la Filosofía, tal como vimos en el apartado anterior.

El filosofar tampoco puede convertirse en una mera charlatanería, sino debe tener una fundamentación, tiene que sustentarse en la indefinible Filosofía (o su relación con ella) que siempre se pregunta por sí misma y que nunca encuentra una respuesta, sino múltiples posibles caminos para abrir o transitar y en eso tal vez – parafraseando esta vez a Pascal – resida su miseria y su grandeza. (Teresa, 2014, p.163)

2.2.2. La importancia de la Filosofía Hoy

Es un saber desinteresado porque el conocimiento filosófico tiene su fin en sí mismo. En efecto, a la filosofía no le interesa conocer para satisfacer las necesidades inmediatas de la vida cotidiana.

En este sentido la filosofía no quiere, al menos como objetivo inmediato, utilizar o manipular la realidad, sino conocerla y disfrutar de ese conocimiento.

(Bertelloni, 2007, p.8)

«¿Filosofía? ¿Hoy? ¿En la Universidad? ¿Para mí? ¡No tengo tiempo! Eso estará bien, en todo caso, para los congresos, porque los que hablan bien y citan a pensadores famosos son como los floreros que adornan las mesas de las ponencias, que entretienen y hacen la vida agradable, pero que, como lo que dicen no tienen que ver directamente con el tema en cuestión, luego nadie se acuerda de lo que han dicho. (Sellés, 2011, p.9)

Más tarde se nos aseguró que la filosofía era la más inútil de las ciencias porque se esfuerza por conocer lo cognoscible por excelencia hasta los límites de lo absoluto

Es verdad que la filosofía atraviesa hoy uno de sus momentos más difíciles. Se encuentra sumergida en una profunda crisis de identidad, pues la reestructuración de los marcos de convivencia operada en nuestro siglo con la sociedad postindustrial y sus respectivas revoluciones tecnológicas exige de ella una radical profundización en el ámbito que le es propio, delimitando con precisión sus propios objetivos y funciones el sentido más profundo de la crisis de identidad que atraviesa la filosofía de nuestro siglo es un cierto complejo de inferioridad, porque se le acusa de ser superflua y que la ciencia le ha arrebatado todas sus funciones

Verdaderamente hoy nadie discutirá que la filosofía se encuentra en una posición difícil, pero tampoco puede negarse que perdura una cierta necesidad de la filosofía que incluso crece y se profundiza.

Sin embargo, de forma más precisa, la filosofía surge a partir de la necesidad histórica de una mejor y más profunda comprensión del hombre que desde la praxis vivida cada día necesitó trascender lo cotidiano para comprender mejor su propio mundo.

Se presenta como vehículo del conocimiento humano que permite orientar la praxis tanto privada como pública del ciudadano. Filosofar es para el ciudadano de la polis una necesidad vital emanada de la vida y orientada hacia la vida.

Para Heller, citado en Fernández (2006, p.127) la importancia de la Filosofía es sumamente grande, y esa importancia radica en los siguientes puntos:

- ***Unión teoría-praxis***

La filosofía satisface la necesidad de una elaboración racionalizada de los valores y la necesidad de su aplicación al pensamiento autónomo.

- ***Mediación teoría-praxis***

La filosofía, como unidad teoría-praxis, resulta apropiada para mediar entre el todo y las partes. Si el hombre aspira a comprender el mundo como totalidad y el lugar que ocupa en él como personalidad única, precisa de la filosofía.

- ***Objetivación***

La filosofía forma un sistema de objetivación independiente y encerrada en sí mismo, al igual que el arte, la teoría científica y en cierta manera la religión.

- ***Racionalidad e integración axiológica***

La necesidad de la filosofía consiste en la satisfacción de la necesidad de una racionalidad axiológica que permita al hombre comprender el mundo como totalidad y el puesto que ocupa en él.

- ***Racionalidad desfetichizada***

La filosofía permite satisfacer la necesidad de racionalidad axiológica desmitificada desde el punto de vista de una forma de vida constituida y afirmada por ella, a cuya luz critica la insignificancia del ser.

“El hombre actual busca precisamente una respuesta unívoca a la pregunta de cómo se debe pensar, actuar, de cómo se debe vivir. Precisamente busca una respuesta filosófica, original y creadora” (Fernández, 2006, p.128). Y esto le lleva a cuestionarse su papel en el mundo. Vemos así que la importancia esencial de la Filosofía radica en su transformación en la forma en que las personas ven el mundo. Es la claridad que brinda la Filosofía, la que despierta una actitud hacia la verdad incansable.

2.3. La actitud filosófica

2.3.1. Qué es Actitud

Hemos hablado con anterioridad de una actitud hacia la verdad, para explicar la importancia de la Filosofía. Pero conviene también explicitar el sentido que tiene la palabra “Actitud”. Existen múltiples concepciones de las actitudes en distintas investigaciones psicológicas y educativas. Puesto que la actitud puede abarcar distintos aspectos. Pero en lo concerniente a este estudio, se ha tomado la concepción de Briñol, P.; Falces, C. y Becerra, A. (2007, p.459):

Las actitudes son “Evaluaciones globales y relativamente estables que las personas hacen sobre otras personas, ideas o cosas que, técnicamente, reciben la denominación de objetos de actitud.”

Una actitud siempre se dirige hacia algo, es un impulso y un juicio elaborado producto de la interacción de una persona con algún otro elemento de la realidad.

A su vez, las actitudes constan de tres componentes: cognitivo, afectivo y conductual:

- **Componente cognitivo:** Incluye los pensamientos y creencias de la persona acerca del objeto de actitud.
- **Componente afectivo:** Agrupa los sentimientos y emociones asociados al objeto de actitud.
- **Componente conductual:** Recoge las intenciones o disposiciones a la acción, así como los comportamientos dirigidos hacia el objeto de actitud.

(Briñol et al. (2007, p.459)

Por ejemplo, si un estudiante se desea matricular en la asignatura de Filosofía, pero sus compañeros que lo han llevado previamente le comentan que fue extremadamente aburrido, se desarrollará en su mente un *Componente Cognitivo* de Actitud hacia esa asignatura. Puesto que se hará una idea de lo que le espera, y esto preconfigurará sus ideas sobre la asignatura.

Si estos comentarios y críticas le hacen dudar de su posibilidad de aprobar ese curso, podría sentir preocupación, nerviosismo, e incluso desánimo y falta de disposición. Por lo que se suma el *Componente Afectivo*

Y si además le añadimos el hecho de que quizá busque la manera de matricularse en un grupo con un profesor no muy exigente, pedirá consejos a sus compañeros y procurará informarse de lo que se evaluará, cierra la actitud con un *Componente Conductual*

“Las actitudes tienen que ver con los juicios evaluativos que realizan las personas en las dimensiones de bueno-malo, o positivo-negativo”. (ídem, p.489) Un estudiante en estas condiciones juzgará previamente puesto que se puede dejar llevar por su actitud, lo cual puede ser desfavorable para una asignatura como Filosofía, sobre la cual existe un prejuicio muy grave sobre su importancia. Esto impide en muchos casos desarrollar la adecuada actitud filosófica.

Como consecuencia, las actitudes juegan un papel fundamental a la hora de dirigir la atención, los pensamientos y las conductas de las personas y contribuyen a satisfacer las necesidades psicológicas fundamentales de los humanos: tener conocimiento y control sobre el entorno, mantener cierto equilibrio y sentido interno, ser aceptados por los demás y sentirnos bien con nosotros mismos. (ídem, p.489)

A manera de síntesis, cabe recordar que la actitud siempre será una apreciación valorativa de una realidad, que permitirá configurar unas ideas, conductas y sentimientos. Una adecuada actitud permitirá una mayor apertura por esta misma razón, pues en caso de bloquearse conductualmente (es decir no querer realizar una acción) cerrar la mente a ideas nuevas, y sentir repulsión ante algo puede ser muy desfavorable a la hora de propiciar aprendizajes.

Y a pesar de que pueda parecer un elemento sumamente subjetivo, incapaz de ser medido y por lo tanto evidenciado en este estudio, en realidad como hemos visto toda actitud conlleva una idea, una conducta y una emoción, los cuales son perfectamente observables. Esto corroborado por los mismos autores:

Las actitudes se pueden medir de muchas formas, desde preguntar directamente a la persona cuánto le atrae un determinado objeto o propuesta, hasta registrar sus comportamientos no verbales o la velocidad con la que responden a estímulos relacionados con el objeto de actitud. Aunque en algunos casos estas medidas puedan registrar actitudes que se construyen momentáneamente, en la mayoría de los casos lo que se registra son las evaluaciones asociadas de forma estable al objeto de actitud, ubicadas en la memoria. (ídem, p.489)

2.3.2. La actitud Filosófica

Teniendo estas ideas previas en consideración, se procede a analizar un aspecto de la actitud que tiene que ver con su apertura hacia la verdad, estamos hablando de la actitud Filosófica, la cual puede ser descrita de la siguiente manera:

Suele comenzar con una situación de asombro frente a algún hecho o situación-límite, es decir, frente a alguna situación que nos arranca de la vida cotidiana y nos desplaza hacia un terreno en el que pierden vigencia las respuestas que hasta ese momento han tenido validez (Bertelloni, 2007, p.8)

Según Pérez (2009, p.59) la inteligencia realiza un amplio número de procesos cognitivos los cuales se abarcan en una gran cantidad de clasificaciones. Pero para tener claridad se procura tomar el nombre de Actividades de la inteligencia, para referirse a todas ellas en su conjunto.

Dentro de ellas se encuentra la presencia, la cual es la aparición más básica de conciencia humana. Seguida por la comprensión y la retención, proceso en el cual la información ya no solo es mostrada en el intelecto, sino que se muestra claro y es posible profundizar en él. Y además es posible evocarla en cualquier momento haciendo uso de la memoria.

Hasta este punto hablamos propiamente de un proceso pasivo, lo que en educación se denomina nivel receptivo e inferencial respectivamente. Se tiene la información y se comprende a un nivel básico.

Pero cuando se habla de un nivel crítico, más activo, y por lo tanto usa una mayor cantidad de procesos, estamos en el umbral de lo que sería la actitud filosófica, que ansía descubrir la verdad de lo que le rodea. Definido así, el autor muestra las actividades propias de lo que él denomina razonamiento:

“Filosofar, entonces, es atreverse a pensar por uno mismo y hacerlo requiere de una decisión. Hay que atreverse a pensar, porque supone una manera nueva de relacionarse con el mundo y con los conocimientos y no meramente reproducirlos. Es una actitud productora y creadora, no es meramente una reproducción o repetición de lo que hay”

(Olmos y Cáceres, s.f., p.6)

En el siguiente apartado se describirán los cinco aspectos más importantes que destacan en una adecuada actitud filosófica. Las presencias de estas capacidades darán evidencia de un resultado favorable.

2.3.3. Las Cinco dimensiones de la Actitud Filosófica

a) Dimensión Analítica de la Actitud Filosófica

La dimensión Analítica de la Actitud Filosófica, o capacidad de Análisis consiste según Pérez (2009, p.67) en una “mirada que intenta descubrir y separar los diversos componentes de una realidad, sea material o inmaterial, ente real o de razón. El análisis conlleva una mirada clara y profunda, para conseguir advertir los límites de cada componente y su consistencia”

Es ahondar en las características de una realidad, para conocerla más. Se podría decir que es el punto de partida de la actitud Filosófica, puesto que observa la realidad y se adentra

en ella para entenderla mejor desde sus aspectos más ínfimos, dando sus primeros pasos hacia el descubrimiento de la verdad.

“La consecuencia final es la división del todo en partes que lo componen, cuyo conocimiento particular permitirá comprender mejor el conjunto que integran. (Pérez, 2009, p.67)

Y considerando sus aspectos didácticos para poder brindar evidencias de esta capacidad, según el documento Adaptado de MINEDU “Procesos pedagógicos”, se consideran los siguientes procesos:

- Búsqueda y recepción de la información
- Observación selectiva de la información
- Descomposición del todo en partes
- Interrelacionar las partes para explicar o justificar

b) Dimensión Argumentativa de la Actitud Filosófica

La argumentación es razonar y llevar a cabo inferencias, su objetivo es especialmente convencer, modificar las ideas, las actitudes, las decisiones o incidir en el actuar de uno o varios interlocutores

La manera de fomentar las capacidades críticas y de argumentación en la enseñanza que reciben los jóvenes repercutirá en las relaciones que construimos para un futuro que siempre lleva más incertidumbre. La base para ello será la existencia de interlocutores con capacidades argumentativas y críticas susceptibles de comunicar ideas, de responder desde las profundidades del intelecto y del alma.

(Buitrago, Mejía y Hernández, 2013, p.20)

Y considerando sus aspectos didácticos para poder brindar evidencias de esta capacidad, según el documento Adaptado de MINEDU “Procesos pedagógicos”, se consideran los siguientes procesos:

- Recepción de la Información
- Observa Selectivamente la Información.
- Presenta argumentos razonables.

c) Dimensión Reflexiva de la Actitud Filosófica

Según Pérez (2009, p.63), “el más básico razonamiento reflexivo consiste en profundizar acerca de un conocimiento que ya se tiene. Darle vueltas a una cuestión y “remirar” introspectivamente”. La actitud filosófica necesita de esta actividad pues la reflexión es la base del quehacer filosófico.

Y considerando sus aspectos didácticos para poder brindar evidencias de esta capacidad, según el documento Adaptado de MINEDU “Procesos pedagógicos”, se consideran los siguientes procesos:

- Recepción de la Información.
- Exploración de la problemática.
- Elaboración de una idea producto de la reflexión.

d) Dimensión Crítica

La filosofía es, también, un saber crítico porque siempre se revisa a sí misma y revisa todo otro conocimiento. Ella siempre procura profundizar sus respuestas que aspiran a ser el conocimiento más radical y más profundo. Por ello sus afirmaciones nunca son meras opiniones, sino enunciados probados Racionalmente (Bertelloni, 2007, p.9)

A esta idea se complementa el postulado de Marie et al. (2003, p.23) quien menciona que “*El pensamiento crítico es una herramienta Útil para combatir opiniones no fundamentadas (pensamiento no crítico) y acciones irreflexivas.*” Básicamente la actitud crítica es una actitud de lucha, una actividad conflictiva de la inteligencia. Pues somete a juicio todo conocimiento adquirido.

Y finalmente, según Pérez (2009, p.69) la crítica se entiende por “*la capacidad de enfrentarse a lo nuevo a través de lo ya conocido de forma activa, haciendo un juicio de valor sobre su congruencia*”. Cuando una idea no está al margen de una idea previa, es decir se asimila sin más, quiere decir que no existe capacidad de crítica, pues no juzga a partir de lo ya conocido.

No es posible realizar una crítica sin el conflicto entre conceptos, esa situación de crisis que lleva al razonamiento a su máximo nivel de actividad. Estamos aquí en los más altos niveles de actitud Filosófica, pues la capacidad de criticar la realidad es evidencia de una actitud de búsqueda por esclarecer todo lo que abarque, no conformándose con lo que se ve a simple vista.

La crítica sería no aceptar algo por cierto sólo por hecho de que lo dice una autoridad, un gobierno. Asimismo, consiste en no permitir que otros nos guíen con verdades dogmáticas, sin tomarnos la tarea de buscar buenas razones para aceptar lo que nos dicen como verdadero.

(Mariño, 2012, p.195)

Y considerando sus aspectos didácticos para poder brindar evidencias de esta capacidad, según el documento Adaptado de MINEDU “Procesos pedagógicos”, se consideran los siguientes procesos:

- Recepción de la información.
- Formula Criterios
- Contrasta los Criterios con la información recibida.
- Emite un Juicio.

e) Dimensión Evaluativa

La actitud filosófica no se reduce a un mero ejercicio de pensamiento crítico, argumentativo, reflexivo o propositivo, lo cual hace parte de la actitud filosófica, pero no constituye toda su definición, no es lo único, ni suficiente, pues la actitud filosófica se vale de estos pensamientos que ayudan a construir una postura frente a la vida.

(Mariño, 2012, p.197)

En la actividad crítica del razonamiento se realiza un cierto tipo de juicio sobre el conocimiento que busca fundamentalmente la congruencia entre las ideas, así como la adecuación con las metas que se intentan. (Pérez, 2009, p.69)

Para referirnos a los juicios que realiza el entendimiento sobre el valor de las distintas realidades; es decir, sobre la relación de conveniencia o no, de jerarquía entre ellas, etc., de manera que se indica una relación de superior o inferior, de más adecuado o menos adecuado, utilizamos la palabra evaluación.

(Pérez, 2009, p.70)

Ya no se trata exclusivamente de enjuiciar la congruencia, sino también otros aspectos de un ser o idea, en el intento de encontrar su lugar en un conjunto. (Pérez, 2009, p.70)

Y considerando sus aspectos didácticos para poder brindar evidencias de esta capacidad, según el documento Adaptado de MINEDU “Procesos pedagógicos”, se consideran los siguientes procesos:

- Recepción de la información.
- Formula Criterios
- Contrasta los Criterios con la información recibida.
- Emite un Juicio
- Otorga una valoración positiva o negativa.

2.4. Videojuegos como recurso Didáctico

2.4.1. La Didáctica de la Filosofía

2.4.1.1. ¿Se puede realmente enseñar a pensar?

Toda enseñanza para que cumpla con sus objetivos debe servirse de la Didáctica correspondiente. La Didáctica es un condicionador extrínseco de la formación intelectual. Dentro de las Ciencias de la Educación, pertenece a la Pedagogía especial o metodología.

Pero cuando se habla de la Didáctica de la Filosofía, entra a acotación una cuestión controversial: Si la Filosofía consiste en una actitud de búsqueda de la verdad, es decir tiene un componente intrínsecamente personal ¿Es realmente posible enseñar Filosofía a alguien, transmitirla de la propia interioridad hacia alguien más? O es que en realidad la didáctica de la Filosofía debería orientarse hacia otra dirección.

Es necesario comenzar recordando, según Sellés (2011, p.53), que la filosofía solo puede ser educación si la educación es *personal* y va dirigida a la *persona*. Esto es así, porque solamente en la educación *personal* el educador y educando están –como en la verdadera filosofía– enteramente comprometidos. Por lo que queda descartado de raíz una didáctica basada en la mera transmisión de conocimientos, muy al estilo tradicional y frío de la educación bancaria.

Al ser personal, esto es integral, quiere decir que debe albergar todas sus dimensiones, no solamente la cognitiva. De manera que, al buscar una formación Filosófica, es necesario ir también a por la formación de las actitudes y las habilidades, al igual que los conocimientos. Enfocándonos siempre en procurar enseñar a pensar, más que en brindar pensamientos ya acabados. Generar una actitud creadora y activa hacia la verdad en la persona que se forma es la única manera de hablar de auténtica didáctica de la Filosofía.

La educación se dedica a las personas; la filosofía, a las verdades; pero como las verdades más altas son las personales, la educación y la filosofía comunican en su punto culminar. Y esto da garantía de que Filosofía y Didáctica pueden cohabitar, y que incluso se fortalecen mutuamente. Pues la Filosofía en la formación de la persona cumple un papel esencial.

Pero entonces, queda claro que, si es posible enseñar Filosofía, pero orientada al Filosofar, dedicada a la formación de una adecuada actitud Filosófica que permita al estudiante dirigirse hacia la verdad por sí mismo con sus propias habilidades, conocimientos y actitudes.

¿Pero en qué ambiente debe desarrollarse esta didáctica? Según Perelló (1992, p.177), Las principales características de una sesión de aprendizaje de Filosofía, se articulan desde los siguientes puntos fundamentales.

- *Precisión en el planteo de la cuestión filosófica.*
- *División de la materia en tantas partes como fuere necesario para su comprensión,*
- *Ordenación lógica en la secuencia de la explicación.*
- *Elección de temas interesantes y motivantes,*
- *Ejemplificaciones adecuadas,*
- *Aplicación de las conclusiones a la experiencia de los alumnos.*

Por otro lado, en cuanto al perfil idóneo de un profesor que desee realizar esta labor, no existe auténtico profesor de filosofía que no sienta la exigencia del pensar filosófico. El profesor debe cultivar la reflexión crítica, el rigor de la investigación, el orden y la sistematización del pensamiento, la capacidad de penetración y de iluminación de la realidad. Estos rasgos son esenciales para el profesor de filosofía. (Perelló, 1992, p.163)

En consecuencia, si se pregunta en qué radica, en rigor, ‘educar personas’, la cuestión habrá que dirigirla a la *intimidad personal*, no a la inteligencia, a la voluntad o a las diversas dimensiones corpóreas; tampoco –por lo dicho– al *todo* o conjunto de las facultades humanas.

Es decir que en primera instancia el docente de Filosofía debe considerar a la persona en su conjunto y no únicamente alguna de sus facultades como la capacidad intelectual o el puro conocimiento. Sino que se procura una formación integral de la persona justo por el hecho que conoce por la filosofía, lo constitutivo y esencial de la persona humana.

Por eso, para educar personas, primero hay que saber qué sea una *persona*, saberse persona y saber a cada quien como persona. Pero este asunto es difícil, porque una persona no es un *qué* sino un *quién* y, obviamente, nos resulta más fácil conocer un *qué* que un *quién*. (Sellés, 2011, p.55) ¿Cómo se va a educar a una persona como tal, si ni siquiera se la conoce bien, pues es claro que tampoco el educador se conoce bien a sí mismo como la persona que es? Además, mientras vivimos no llegamos a ser la persona que estamos llamados a ser.

Como toda pedagogía se fundamenta en una determinada Antropología, es pertinente que la actual pedagogía recabe su fundamentación más en la antropología trascendental, es decir, en esa que mira a la radicalidad íntima y espiritual del ser humano.

Queda claro de esta manera, que sí es posible enseñar Filosofía, pero debe darse con unas orientaciones adecuadas, en un ambiente con criterios definidos y por un profesional consciente de la realidad de la Filosofía y la Educación.

En el siguiente apartado se podrá analizar más en profundidad uno de los aportes más importantes a la Didáctica de la Filosofía de los últimos años, teoría que integra todos estos aspectos vistos anteriormente y brinda un sustento teórico a la presente investigación.

2.4.1.2. Teoría de La Filosofía en el Aula

Mathew Lipman, fue un Filósofo y pedagogo estadounidense, nacido en 1923 y promulgador de una de las teorías más fascinantes en lo concerniente a Didáctica y Filosofía. Seguidor de los aportes de Dewey y Vigotsky aplicadas a la Filosofía.

La preocupación fundamental de Lipman es descubrir cómo la filosofía puede ayudar a una transformación profunda de la escuela en la medida en que ésta asuma como finalidad principal no tanto enseñar a aprender cuanto enseñar a pensar. (Miranda, s.f., p.6)

Para Lipman la educación y la forma en la que se enseña la Filosofía merece ser transformada, pues a lo largo de los años lo único que se ha intentado reformar son los errores de las reformas, y no se ha recurrido a los orígenes.

Esto ante la crítica situación de que “las sociedades democráticas actuales y la rápida expansión de la sociedad de la información y del conocimiento ya no necesitan sólo una persona instruida, sino una persona capaz de pensar por sí mismo” (Miranda, s.f., p.6) Ya se superó hace mucho tiempo el hecho de que tan solo el conocimiento es lo único importante en una persona formada, en un profesional. Y por eso urge una forma en las aulas de que a los estudiantes se les forme de manera integral. Y la Filosofía parece ser la mejor opción.

Pero ver a la Filosofía como salvación de este sistema educativo deficiente no es aceptable sin más. Porque no se trata solamente de incorporarla al currículo esperando que su sola presencia dote de mentes increíbles y de ideas críticas trascendentales a los universitarios. Esa no era la idea de Lipman, la didáctica de la Filosofía cumplía aquí un rol esencial.

“Según Lipman, la filosofía ayuda a educar personas razonables, es decir, ciudadanos capaces de un pensamiento complejo -pues la razonabilidad tiene las mismas características que el pensamiento complejo. (...) Es, por tanto, el diálogo filosófico realizado con la metodología de la comunidad de investigación el motor que puede convertir nuestras aulas en laboratorios de razonabilidad.

(Ídem, p.8)

Ya lo decía el propio Lipman, cuando mencionaba que “Sin duda fue Dewey quien, en los tiempos modernos, previó que la educación tendría que ser redefinida como el fomento de la capacidad de pensar, en vez de ser una transmisión de conocimientos”. (Lipman, Oscanyan & Sharp, 1992, p.23) Esta proposición enriquece en demasía el fundamento teórico de esta investigación puesto que basándose en teoría pedagógicas resalta el hecho que la educación debe orientarse a la enseñanza del pensar, hacia una actitud filosófica, transformando los métodos tradicionales.

Pero además de eso, Lipman plantea unas características, que hacen que la Filosofía pueda y deba enseñarse en las aulas de manera apropiada. Criterios que deben tenerse en cuenta y en los cuales se ha basado programa propuesto al final de esta tesis:

a) La Filosofía debe partir de la experiencia vital

Siguiendo la Línea de Dewey, afirma que “se estimula mejor la reflexión del alumno mediante su experiencia vital, que con un texto disecado y organizado formalmente (Lipman et al., 1992, p.23) La vitalidad de la Filosofía radica en su constante actualización y mejora, es cierto que se parte de presupuestos, pero con la salvedad de que el conocimiento de la verdad nunca se detiene. Por ello bajo la misma actitud es que la didáctica de la Filosofía debe seguir este mismo principio.

b) La Filosofía debe propiciar un Significado Personal

El énfasis sobre el término descubrimiento no es una coincidencia. La información puede transmitirse, se pueden inculcar las ideas, los sentimientos pueden compartirse, pero los significados hay que descubrirlos. No se puede “dar” significados a otra persona. Se puede escribir un libro que otra gente pueda leer, pero el sentido que los lectores extraigan finalmente será el que ellos mismos saquen del libro, no necesariamente el que el autor puso en él. (ídem, p.55)

c) La Filosofía debe brindar Experiencias Significativas

“Durante mucho tiempo se ha sospechado que la filosofía, a pesar de su apariencia inabordable y su aspereza contempla dentro de sí tesoros pedagógicos de gran importancia” (P.21) No debe ser la aburrida asignatura que todos odian llevar, pero lamentablemente es una idea bastante difundida la que se debe luchar por erradicar, pero a través de una adecuada didáctica que favorezca la experiencia significativa, incluso tan importante como los conocimientos que se desean lograr.

Esto lo defiende el mismo Lipman, quien es bastante claro en la siguiente afirmación: “Especificar los fines de un proyecto educativo sin especificar los medios con los que alcanzarlos es crear algo bastante insustancial”. (ídem, p. 58) No tendrá ningún sentido elaborar un ordenado proyecto educativo filosófico si es que no se les da la importancia debida a los medios que se utilizarán para conseguirlo. No basta solamente plantear objetivos ambiciosos en la formación Filosófica, hace falta diseñar, crear y probar cada vez nuevas formas de lograr esto.

d) La Filosofía como búsqueda de la verdad debe ser una aventura

Para finalizar este apartado, una idea de Lipman que enriquece el trabajo puesto que de forma increíble une su raíz con una de las características fundamentales del videojuego, su carácter emocionante y sorprendente. Esta característica nos permitirá vincular esta Teoría de la Filosofía en el Aula con el siguiente apartado. Por ello, es importante destacar que tanto la Filosofía como la educación, merecen aprender un poco de los videojuegos, que les permitirá alcanzar potencialidades nunca antes vistas, pues, como el mismo Lipman lo expresa: Si los estudiantes viesen el aprender más como una aventura que como una rutina, la historia sería muy distinta:

¿Debe la jornada escolar constar necesariamente de estrechas rutinas en la que los chicos se vean aprisionados? Rutina y aventura son, por supuesto, elementos absolutamente opuestos. La rutina es interminable, mientras que la aventura tiene un comienzo, un punto medio y un fin. La rutina carece propiamente de significado, aunque nos empeñemos en dárselo, mediante valores extrínsecos. La aventura es convincente en y por sí misma; realmente solemos reunir tan a menudo en la memoria aventuras pasadas, que es como si contuvieran, lo mismo

que los sueños, el sentido secreto de nuestra vida entera. La rutina es una cuestión de repetición; la aventura, nunca exenta de riesgo y deliciosa incertidumbre, es tal como las fantasías de los niños piensan que debería ser la vida. Parece evidente que, si la imagen que tienen los chicos de la educación estuviera más en consonancia con la aventura que, con la rutina, podrían mitigarse de forma importante los problemas de falta de asistencia, delincuencia e indisciplina en la escuela.

(Ídem, p.59)

En el contexto cultural, del cual los videojuegos forman parte, es imposible hablar de una filosofía aislada del mundo. Por lo que es válido vincular Filosofía y Videojuegos. Si en su momento con el cine, la televisión y la música la filosofía trazo alianzas para desarrollar una adecuada actitud, utilizándolas para educar, para motivar, etc.

2.4.2. Los videojuegos

2.2.4.1. La relevancia histórica y científica de los videojuegos

Puede que hablar de videojuegos en la actualidad pueda aun parecer trivial, y que solo sea permisible en el ámbito informático o incluso en lo audiovisual. Pero lo cierto es que, desde casi sus orígenes, el fenómeno del videojuego ha sido objeto de mucho estudio y profundización teórica, para esclarecer cual debería ser la postura ante esta herramienta. Se expondrá a continuación algunos hechos históricos que destacaron en el proceso de considerar al videojuego como un elemento objeto de ciencia y estudio:

*Antes de 1982 la única teoría que existía radicaba en la práctica de los diseñadores de videojuegos, que innovaban y que con cada diseño contribuían a desarrollar el medio. Pero en 1982 Chris Crawford escribió *The Art of Computer Game Design*, el primer libro dedicado a la teoría del videojuego que, más adelante, en 1984, sería publicado por McGraw-Hill/Osborne Media.*

El libro de Crawford se preguntaba qué eran los juegos y por qué jugaba la gente, y a continuación sugería unas reglas de diseño –describiendo métodos y técnicas, y

defendiendo siempre el videojuego como una forma de arte: “La premisa central de este libro es que los juegos de ordenador constituyen una forma de arte nueva, y de momento poco desarrollada, que presenta muchas posibilidades tanto para diseñadores como para jugadores” El final del libro miraba hacia el futuro y hacía una previsión del desarrollo del medio.

Crawford (1984) citado en Wolf y Perron. (2005, p.5)

Ya en 1984 el videojuego como arte dio los primeros pasos fuera de la trivialidad, fueron los primeros usos no lúdicos que recibieron y que permitieron seguir ahondando en sus posibilidades. Tal como afirma Bernstein (2001, citado en Wolf y Perron, 2005, p.6) en un ensayo donde el videojuego asciende a la categoría de objeto cultural, mereciendo el respeto que corresponde a esta categoría. Fue por así decirlo la primera apología del videojuego en la historia.:

“Aunque en 1989 quizás era necesaria una apología de este tipo, pronto el videojuego ganó respetabilidad e interés académico, y a lo largo de los años noventa creció su poder de representación y su status de objeto cultural”

Estos son los hechos más importantes a destacar, de toda una trayectoria científica que no convendría añadir a este apartado por su extensión. Pero que sí vale mencionar para evidenciar que los usos del videojuego más allá del entretenimiento hunden sus raíces en los años 80, y no recientemente como se cree, en donde ya se consolida de esta forma:

“A finales del siglo XX el videojuego había conseguido reconocimiento –sino respeto– en el mundo académico, y había adquirido el prestigio de la nostalgia y de los objetos históricos y culturales. En 1997, la revista Film Quarterly publicó el primer ensayo sobre videojuegos, y la Society of Cinema Studies (ahora Society for Cinema and Media Studies) aceptó la primera comunicación sobre videojuegos en su congreso anual –en el año 2000 dedicó un panel entero al tema de los videojuegos. Los escritos académicos en profundidad sobre el videojuego –ya no considerado un tema periférico y secundario dentro de la teoría de los nuevos medios– empezaban finalmente a forjarse su lugar en el ámbito teórico. (Wolf y Perrón, 2005, p.12)

Hoy en día los videojuegos ya forman parte de nuestra historia y de nuestro legado. Han coexistido junto a nosotros evolucionando y adaptándose a muchas épocas y necesidades, incluyendo nuestra percepción de la tecnología y la informática. Por otro lado, es pertinente pensar que al igual que el cine, la televisión y los cómics, los videojuegos han evolucionado narrativamente reflejando el pensar de nuestra época, lo que los convierte en medios culturales muy potentes.

Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo- un juguete y un medio de distracción. Asimismo, el campo emergente de la teoría del videojuego también constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. El hecho es que el estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo. (Wolf, M. y Perron, B.; 2005)

En este sentido Balaguer (2002, citado en Pérez, 2014, p.3) señala que los videojuegos han dejado de ser una mera forma de entretenimiento para pasar a una forma de expresión cultural de finales del siglo XX. Lo cual es fundamental para poder considerarlos medios didácticos en Educación y Filosofía, puesto que traen consigo mucha más riqueza de la que se imagina.

2.2.4.2. Caracterización de los Videojuegos

Pero antes de pasar a la utilización del videojuego como recurso didáctico, es necesario aclarar entre la multiplicidad de conceptos que lo describen. Pues de otro modo habría confusión al momento de emplearlo.

Contrario de lo que se piensa, el videojuego posee muchísimas concepciones y estudios que abordan su significado, que han ido evolucionando con el pasar de los años, de los cuales se han tomado las siguientes para esclarecer este apartado.

Un gran aporte es el de Pérez y Ortega (2011, p.4) quienes en su obra recopilaron algunas de las definiciones clásicas del “videojuego” que son las siguientes:

- a) *Maldonado (1999) concibe los videojuegos como instrumentos lúdicos que requieren de un soporte electrónico.*
- b) *Marques Graells (2000) entiende por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataforma tecnológica.*
- c) *Ortega (2002) señala, que “se trata de narraciones audiovisuales de naturaleza digital que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade, y representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos”.*

Como se puede inferir, la concepción del videojuego también ha ido evolucionando, desde ser visto como solo un medio de entretenimiento hacia un medio interactivo audiovisual poseedor de narrativa y amplias posibilidades.

Estos criterios también se han venido formando durante estos últimos 15 años, muchos autores se han pronunciado al respecto, pero en lo que es pertinente para este estudio Pascual y Ortega (2007, citado en Pérez y Ortega, 2014, p.137) caracterizan los videojuegos subrayando:

- 1) *El poder de atracción y generación de interés en las nuevas generaciones.*
- 2) *La posibilidad de interactuar con la máquina. A diferencia de la televisión, los videojuegos nos proponen ser protagonistas.*
- 3) *Se puede jugar sólo o con otros, la experiencia puede ser social.*
- 4) *La calidad de los diseños mediante la enorme carga gráfica, recreando entornos fantásticos, de gran realismo y acción. Se caracterizan por su dinamismo.*
- 5) *Algunos autores hablan de la originalidad y la creatividad de los guiones.*
- 6) *Se busca el juego inmediato con instrucciones orales.*
- 7) *Generan una cultura propia convirtiéndolos en un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes, lenguaje, gestos... que generan.*

Con estas ideas en cuenta, se puede afirmar que hoy en día el videojuego se encuentra apropiadamente caracterizado, se puede hablar de una esencia que le distingue de otros medios audiovisuales y que permite dar el siguiente paso hacia su uso en las aulas.

Por otro lado, sin descuidar el aspecto filosófico, debemos tener en cuenta el sentido del juego en sí mismo, sentido que varios autores han esclarecido desde la educación y la Filosofía como Gadamer y Piaget.

Teniendo en cuenta la hermenéutica filosófica de Gadamer, Jesús Chaparro concluye la importancia vital del juego en la vida del hombre:

“Se hace evidente la importancia central de este fenómeno universal en la naturaleza y en la vida humana. En el juego la inteligencia humana se interpreta a sí misma e interpreta la realidad. Aunque el fenómeno del juego es natural, el hombre ha encontrado en el juego el lugar de la superación y liberación de su propio instinto. (Chaparro, 2010, p.395)

El juego es expresión de libertad, pero entendiendo ésta no como arbitrariedad sino como respuesta a una interpelación anterior, como juego de vinculatividad y libertad. Porque la libertad humana no es arbitrariedad ni el juego es un sustituto emocional que nos aleja del mundo. “(ídem, 2010, p.397)

Las situaciones de juego brindan espacios de reflexión donde se interioriza el mundo que se nos muestra, pero no con la intención de aislarse del mundo real, sino que esta es una expresión de la libertad humana en cuanto al sentido de superarse siempre a sí mismo en la búsqueda por la perfección.

Y esto no tiene por qué ser distinto ahora que los ambientes de juego han cambiado, muchos sostienen que el medio digital no estimula de la misma manera que lo hacía en la realidad cuando éramos niños, y es cierto en gran medida. Pero también es certero que, en la actualidad, donde los niños nacen en un entorno mayoritariamente electrónico, se deba dar mayor cabida a la posibilidad de que ellos puedan desarrollarse también mediante el juego en un medio digital como los videojuegos.

Sobre esto, y abordando ya al videojuego como un medio educativo, Sádaba y Naval (2008, p.181) son contundentes al respecto: “Si consideramos que el juego encierra una dimensión educativa, el hecho de que dicho juego suceda a través de la tecnología añade un elemento tecnológico, pero no resta fuerza al valor de esta actividad.”

Por otro lado, son muchos ya los estudios que se han propuesto el uso eficaz de los videojuegos como recursos en educación, una vertiente de la teoría del videojuego que recién tuvo sus orígenes en este siglo XXI. Uno de los más destacados es “What Videogames have to teach us about learning and literacy” (“*Qué pueden enseñarnos los videojuegos sobre aprendizaje*”) de James Paul Gee (2003, citado en González y Blanco, 2008, p.75) Quien sostiene que los buenos videojuegos son “máquinas para aprender” puesto que incorporan algunos de los principios de aprendizaje más importantes postulados por la ciencia cognitiva actual. En concreto señala:

- *Los buenos videojuegos proporcionan a los usuarios información bajo demanda y en el momento en el que la necesitan, no fuera de contexto como ocurre frecuentemente en las aulas.*
- *Son capaces de enfrentar a los usuarios a tareas que constituyen retos, pero al mismo tiempo son realizables. Esto es fundamental para mantener la motivación a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.*
- *Convierten a sus usuarios en creadores, y no en meros receptores. Sus acciones influyen o construyen el universo de juego.*
- *Enfrentan a los jugadores a unas primeras fases específicamente diseñadas para que adquieran conocimientos básicos que les permitan construir generalizaciones y enfrentarse a problemas más complejos.*
- *Crean el “ciclo de la maestría” (Bereiter y Scardmalia, 1989), que hace que los jugadores adquieran rutinas que les llevan a mejorar su nivel para hacer una tarea concreta. Cuando cierta tarea es dominada, se presentan tareas más difíciles que vuelven a iniciar el ciclo.*

En el siguiente apartado se expondrá directamente de qué maneras se pueden utilizar los videojuegos en educación, cuáles son sus características y potencialidades didácticas.

2.2.4.3. Teoría del Videojuego en el aula

Cuarenta años después de su aparición, el videojuego se ha convertido recientemente en el campo de estudio más de moda y más volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. La idea de una teoría del videojuego va ganando finalmente aceptación en el mundo académico –aunque todavía quedan bolsas de resistencia.

Gros (2006, citado en Pérez y Ortega, 2011, p.11) destaca la idea de que “el profesorado aproveche los juegos como un material educativo con que trabajar para aprender un contenido curricular específico a partir de la creación de un entorno de aprendizaje que permite enfrentarse con un sistema complejo, multidimensional, multimedia e interactivo” (p.11) Un entorno en donde se dé la reflexión, el análisis y la discusión por parte de todos los estudiantes. Un ambiente ameno y sumamente motivador.

Pero si bien es cierto que no todos los juegos son útiles para determinados temas, debido a su extensión, su requerimiento técnico y complejidad, es cierto que ciertos fragmentos o pasajes de la historia pueden ser usados también como ejemplos. Quiere decir que la presencia del videojuego en el aula, no debe ser limitada por la falta de material audiovisual suficiente para reproducirlos, sino que es posible suplir esta carencia con otros medios alusivos al videojuego.

Por ejemplo, según Pérez y Ortega (2011, p.29) “La creación de cortometrajes digitales con la ayuda de software lúdico, es una herramienta de gran valor para superar la tecnofobia y favorecer la creatividad del profesorado en formación y del alumnado de los distintos niveles del sistema educativo” No existe excusa para no utilizar los videojuegos, porque en su forma cinematográfica también puede ser un medio eficaz para el aprendizaje.

“Utilizar los medios de comunicación para apoyar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos del currículum a través de películas, periódicos, etc. es algo habitual en los centros de enseñanza” (Lacasa, p.9) y si nos damos cuenta, la gran mayoría de asignaturas utilizan estos medios en clase, películas, videos de internet, imágenes, animaciones, etc. No debería haber razón alguna por la cual un videojuego no pueda ser considerado dentro de ese conjunto de medios audiovisuales. Porque “Diferentes medios de comunicación y tecnologías pueden combinarse entre sí, considerando las peculiaridades de cada uno, para apoyar la adquisición de determinados conocimientos, capacidades y actitudes” (ídem, p.9)

En este sentido, para Gifford (1991, citado en Pérez, 2014, p.13) existen siete características que hacen de los videojuegos un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo, y que justifican su presencia en las clases:

1. *Permiten el ejercicio de la fantasía, sin limitaciones físicas.*
2. *Facilitan el acceso a “otros mundos” y el intercambio de unos a otros.*
3. *Favorecen la repetición instantánea y el intentarlo otra vez.*
4. *Permiten el dominio de habilidades. Adquiriendo sensación de control.*
5. *Facilitan la interacción con otros amigos, de una manera no jerárquica.*
6. *Hay una claridad de objetivos. Proporciona un alto nivel de motivación.*
7. *Favorece un aumento de la atención y del autocontrol.*

Teniendo claro ahora la noción de posibilidad de uso educativo, es necesario destacar que en la presente investigación no se han utilizado juegos específicamente educativos (es decir, videojuegos creados con esa intención, educar o instruir) sino que se hará uso de videojuegos comerciales debido a su alta presencia cultural, y por la gran narrativa que poseen algunos.

“Entendemos por videojuegos comerciales los que pueden jugarse en la consola en el ordenador o en los aparatos móviles. Todos ellos introducen al jugador en un mundo virtual en el que las acciones están regidas por las reglas del juego, que han sido creadas por sus diseñadores. La inmersión en el juego motiva a superar los retos que se plantean las pantallas y para ello será necesario resolver problemas o descubrir la trama de una aventura. Todas las acciones del jugador tienen consecuencias en la pantalla y sin ellas no habría juego propiamente dicho”

(Lacasa, 2009, p.12)

Esta clase de videojuegos es la que mayor índice de críticas negativas recibe, debido a sus usuales altos contenidos de violencia, escenas sexuales, referencias a drogadicción o lenguaje obsceno. Haciéndoles a simple vista merecedores de ser excluidos de todo tipo de ámbito educativo.

Pero cuando hablamos de la universidad, donde los estudiantes buscan contrastar la realidad con sus conocimientos adquiridos, desean conocer las cosas como el mundo crudamente las muestran, ya no están en primaria y es necesario analizar incluso estas situaciones difíciles (con la orientación adecuada del profesor) para extraer de ellas un aprendizaje significativo.

Un profesor experimentado tiene plena consciencia de que una situación negativa también puede ser utilizada para propiciar el aprendizaje. Pero, de todos modos, se ha procurado que exista un equilibrio entre la crudeza de las problemáticas sociales presentes en algunos videojuegos, y las experiencias significativas y potencialmente educativas que poseen.

Complementando este apartado, fue pertinente mostrar los más importantes estudios realizados en este ámbito. Los programas más reconocidos que lograron enriquecer el campo de los videojuegos en educación. Se ha tomado como referencia a Pérez (2014) Quien en su artículo “*El aprendizaje con Videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas*” hace una recopilación de las experiencias más exitosas de los últimos años:

Llorca (2009) estudió si las actitudes de los usuarios ante los videojuegos y la forma en que los utilizan repercuten significativamente en variables cognitivas, en concreto en la inteligencia espacial, la autoeficacia y el rendimiento académico (p.150)

Pérez García (2010) abrió la posibilidad de utilizar algunas potencialidades de los videojuegos para fomentar la creatividad en el aula. En este sentido, afirma que la creación de cortometrajes digitales con la ayuda de software lúdico, es una herramienta de gran valor para superar la tecnofobia y favorecer la creatividad del profesorado en formación y del alumnado de los distintos niveles del sistema educativo. (p.150)

Pérez y Ortega (2011) Demostraron la necesidad de integrar la alfabetización audiovisual en la formación inicial de los maestros, otorgándole una especial importancia al uso, creación, gestión y evaluación de la utilización didáctica de los videojuegos. (p.150)

Armando (2010) realizó un estudio del videojuego World of Goo para mostrar, cómo un videojuego comercial nos puede orientar respecto de cuestiones a tener en cuenta en la producción de materiales educativos, sobre todo si pretendemos que los materiales propongan desafíos a nuestros alumnos. (p.151)

Contreras, Eguía y Solano (2011) realizaron un acercamiento al uso educativo que permiten los videojuegos en línea, al tratar de explicar cómo una herramienta de ocio como Monturiol el joc puede llegar a ser útil para un fin educativo. Estos autores recalcan que el valor que obtiene el videojuego es complementario a la enseñanza que se recibe en las aulas, y no sustituye a la enseñanza que un profesor puede proporcionar, siendo la meta en todo caso, intentar que el estudiante relacione contenidos educativos adquiridos anteriormente, con contenidos que un videojuego puede proporcionarle, y destacando la importancia del profesor para que sea un guía a través del juego y empleen los videojuegos de forma controlada y responsable (p.152)

García Blanco (2013) realizó durante el curso 2011-2012, un estudio para valorar algunos aspectos sobre los videojuegos y su utilización en el aula, comprobando que, en opinión del alumnado, los videojuegos pueden ser educativos, aunque conocen pocos y los utilizan menos aún. (p.152)

Por otro lado, tanta importancia ha tenido esta revolución educativa, que la sociedad científica le ha brindado un espacio en forma de grandes eventos académicos:

La preocupación por el uso de los videojuegos como herramienta didáctica ha quedado patente en el reciente I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 12) celebrado en L'Alfàs del Pi (Alicante) donde docentes y creadores de videojuegos exponen su visión de los mismos como elemento con posibilidades lúdico-educativas para la adquisición de habilidades y destrezas en el campo educativo, sirviendo de apoyo para las distintas materias y desarrollando las capacidades necesarias para abordar con mayor conocimiento las materias escolares y adaptaciones individuales (Guerra, Revuelta y Pedrera, 2012, p.3)

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

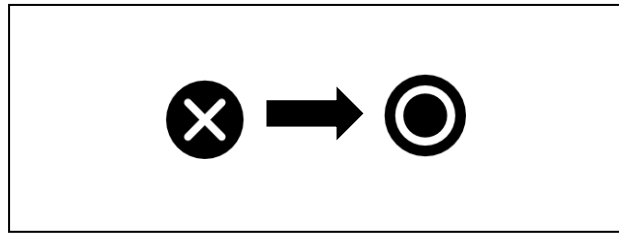
3.1. Tipo y diseño de Investigación

La presente investigación es de tipo Descriptiva, puesto que se realizó un estudio exploratorio de la realidad seleccionada, obteniendo unos resultados que sirvieron para describir las características de la realidad y sirvieron de base a una propuesta.

Según Bernal “Las funciones principales de la investigación descriptiva es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de ese objeto.” (2010, p.113) Teniendo esto en cuenta, posterior a la aplicación se analizaron los resultados describiendo el nivel de Actitud Filosófica de la muestra, y los videojuegos aptos para utilizarse en la propuesta.

El diseño de Investigación escogido es el Descriptivo Transeccional, que según Hernández corresponden a investigaciones que realizan observaciones en un momento único en el tiempo, recolectando datos sobre cada una de las categorías, conceptos, variables, contextos, comunidades o fenómenos determinados. (2010, p.165)

El diseño Descriptivo Transeccional corresponde al siguiente diagrama:



Explicación

- ⊗ Observación de la Realidad Estudiada (Grupo de Filosofía, Muestra de 43 Estudiantes/Aplicación de Cuestionario Piloto)
- Resultados Obtenidos luego de la Observación (Nivel de Actitud Filosófica / Características de Videojuegos aptos para Recurso Didáctico)

3.2. Variables de Investigación

Variable Dependiente. La Actitud Filosófica.

Actitud Filosófica es una predisposición a la verdad, que yace en la misma naturaleza del hombre y que abarca las facultades Inteligencia, Voluntad y Libertad. Se manifiesta a través de varias dimensiones como el pensamiento Reflexivo y Crítico, la capacidad de Argumentación y la cultura Evaluativa.

Variable Independiente: Aplicación de Videojuegos como recurso didáctico.

El videojuego como recurso didáctico es un medio audiovisual interactivo, que posee las características de tener un potencial didáctico por generar aprendizajes significativos, brindar alto nivel de atención y motivación y servir como herramienta para la formación de competencias.

3.3. Operacionalización de Variables:

Variables	Dimensiones	Indicadores	Sub Indicadores
(V.D.) Actitud filosófica	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión Analítica 	Divide un contenido filosófico, identificando todas las ideas que lo componen.	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de la información Observa Selectivamente. Divide el todo en partes Interrelaciona las partes para explicar.
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión Reflexiva 	Profundiza y clarifica un contenido filosófico pensando la misma idea sucesivas veces.	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de la Información. Exploración de la problemática. Elaboración de una idea producto de la reflexión.
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión Argumentativa 	Adopta una idea propia y la sustenta con coherencia, claridad y dominio.	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de la Información Observa Selectivamente la Información. Presenta argumentos razonables.
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión Crítica 	Elabora un juicio ante la situación problemática filosófica, adoptando una postura y defendiéndola	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de la información. Formula Criterios Contrasta los Criterios con la información recibida. Emite un Juicio.
	<ul style="list-style-type: none"> Dimensión Evaluativa 	Emite un juicio valorativo del contenido filosófico, indicando la importancia para su propia carrera.	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de la información. Formula Criterios Contrasta los Criterios con la información recibida. Emite un Juicio Otorga una valoración positiva o negativa.

(V.I.) Videojuegos como recurso Didáctico	Características de los videojuegos	El videojuego posee un Potencial motivador	<ul style="list-style-type: none"> • Influencia Cultural • Narrativa • Contenido Filosófico
		El videojuego posee un Potencial didáctico.	<ul style="list-style-type: none"> • Produce un Aprendizaje Significativo. • Facilita la transferencia del contenido a la realidad. • Sirve de ejemplo claro y preciso.
	Cómo enseñar Filosofía	Fundamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Didáctica de la Filosofía • Necesidad de la Filosofía • Teoría de la Filosofía en el Aula.
		Competencias	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos Filosóficos • Capacidades, Habilidades cognitivas. • Actitudes ante la asignatura

3.4. Población y Muestra de Estudio

- **Población**

La población de estudio estuvo conformada por todos los grupos de la asignatura de Filosofía del total de carreras de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo:

- Administración de Empresas
- Administración Hotelera
- Contabilidad
- Economía
- Derecho
- Comunicación
- Educación Primaria
- Educación Inicial
- Educación Secundaria: Filosofía y Teología
- Arquitectura
- Ingeniería Civil y Ambiental
- Ingeniería de Sistemas
- Ingeniería Industrial
- Ingeniería Mecánica Eléctrica
- Enfermería
- Medicina
- Odontología
- Psicología

Las cuales se desarrollaron en el ciclo académico 2016-I y tienen las siguientes características:

- a) Fueron grupos heterogéneos que son conformados por estudiantes de diferentes carreras y ciclos, pues al ser Filosofía un curso general, es abierto a todos los estudiantes.
- b) Poseen un número entre 20 y 35 estudiantes por grupo.
- c) En edades entre los 17 años sin un límite máximo de edad.
- d) Provenientes de niveles socioculturales distintos.
- e) Pertenecientes en su gran mayoría a la generación de nativos digitales.

- **Muestra**

La muestra se seleccionó mediante el Muestreo no Probabilístico por Conveniencia, según lo descrito por Weiers, R. (1986, citado en Bernal 2010, p.162) Esto en comunión con lo expresado por Hernández (2010, p.176). Quien menciona que:

“...En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico ni con base en fórmulas de probabilidad (...) las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación”

De tal manera se tomó el total de grupos de Filosofía y de entre ellos se escogió un grupo teniendo como criterio el número de estudiantes, los grupos horarios disponibles y la posibilidad de acceder a la aplicación de los instrumentos con el permiso del docente de la asignatura. Se seleccionó un grupo de 43 estudiantes de la asignatura de Filosofía 2016-I

Tabla 1

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT, respecto al tamaño de la muestra, carreras, sexos y ciclos académicos.

Carrera/ Sexo	Varones	Mujeres	Total /Carrera
Ingeniería Civil y Ambiental	14	7	21
Administración de Empresas	5	3	8
Arquitectura	2	0	2
Ingeniería Mecánica Eléctrica	2	0	2
Ingeniería de sistemas y computación	2	0	2
Odontología	0	1	1
Psicología	3	4	7
Total, Grupo			43

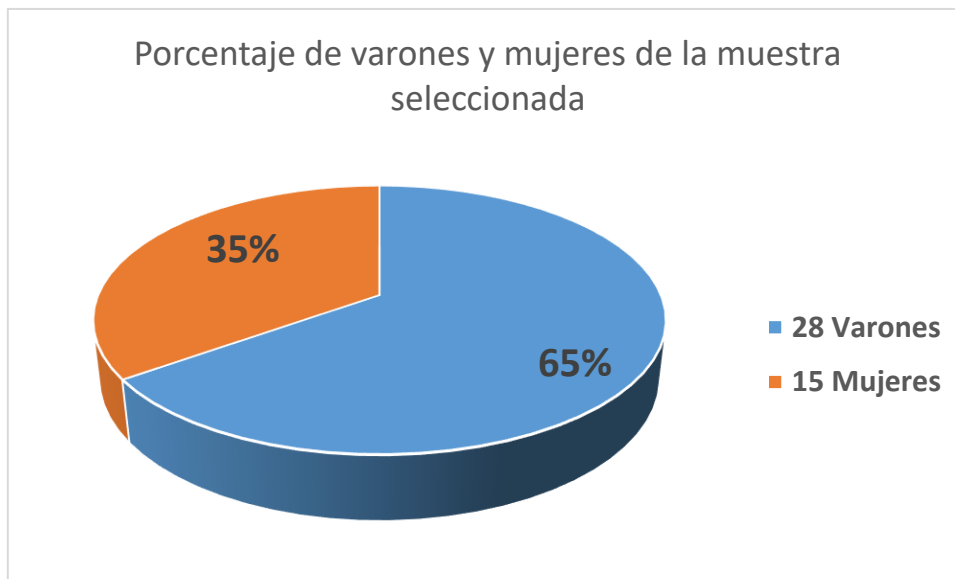


Figura 1

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto al porcentaje según el sexo.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De gabinete:

- **Fichaje.** Mediante el cual se obtuvo la información respecto al problema formulado, que sirvió para la elaboración del marco teórico.

De Campo:

- **Análisis Documentario.** Revisión de los Sílabos de las distintas asignaturas de Filosofía.
- **Videojuego como recurso didáctico.** Que permitirá motivar a los estudiantes y guiar la sesión de aprendizaje para el adecuado desarrollo de la actitud filosófica. Distribuidos en cada sesión dependiendo del tema a tratar.
- **Cuestionario.** Que servirá para tener algunas evidencias de las expectativas, conocimientos previos, predisposición que tiene el estudiante con la asignatura. (Véase Anexo n° 1)
- **Lista de Cotejo.** Previamente elaborada según los indicadores y subindicadores para verificar durante el proceso el desarrollo de la actitud filosófica.

3.6. Técnicas de Procesamiento de Datos

Se utilizó el programa Microsoft Excel para el procesamiento de los resultados obtenidos, así mismo se elaboraron gráficos y tablas utilizando este programa, las cuales se pueden visualizar acompañando los resultados del apartado siguiente.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DICUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Nivel de Actitud filosófica en los estudiantes de la Asignatura de Filosofía

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo la elaboración de una propuesta didáctica basada en videojuegos para promover la actitud filosófica en estudiantes universitarios.

Atendiendo a la naturaleza del estudio, se empleó un cuestionario, que tuvo como objetivo determinar el nivel actual de actitud filosófica de los estudiantes de la USAT, teniendo en cuenta las 5 dimensiones que la componen: La Dimensión Analítica, Dimensión Reflexiva, Dimensión Argumentativa, Dimensión Crítica y Dimensión Evaluativa. **(Véase Anexo n° 1)**

La muestra de la investigación estuvo constituida por 43 estudiantes de distintas carreras de la USAT, que llevaron la asignatura de Filosofía durante el ciclo 2016-I.

4.1.1. Dimensión Analítica

Es la mirada que intenta descubrir y separar los diversos componentes de una realidad, sea material o inmaterial, ente real o de razón. El análisis conlleva una mirada clara y profunda, para conseguir advertir los límites de cada componente y su consistencia.

(Pérez, 2009, p.67)

La consecuencia final es la división del todo en partes que lo componen, cuyo conocimiento particular permitirá comprender mejor el conjunto que integran. (Pérez, 2009, p.67)

Para evaluar la capacidad Analítica se utilizó el siguiente Ítem del Instrumento:

Analiza y explica el siguiente enunciado: “*El hombre es la única criatura que puede rechazar ser lo que es*”.

En el cual el estudiante debe realizar el siguiente proceso cognitivo (Adaptado de MINEDU).

En su correcta aplicación puede ofrecer un resultado favorable o desfavorable medible:

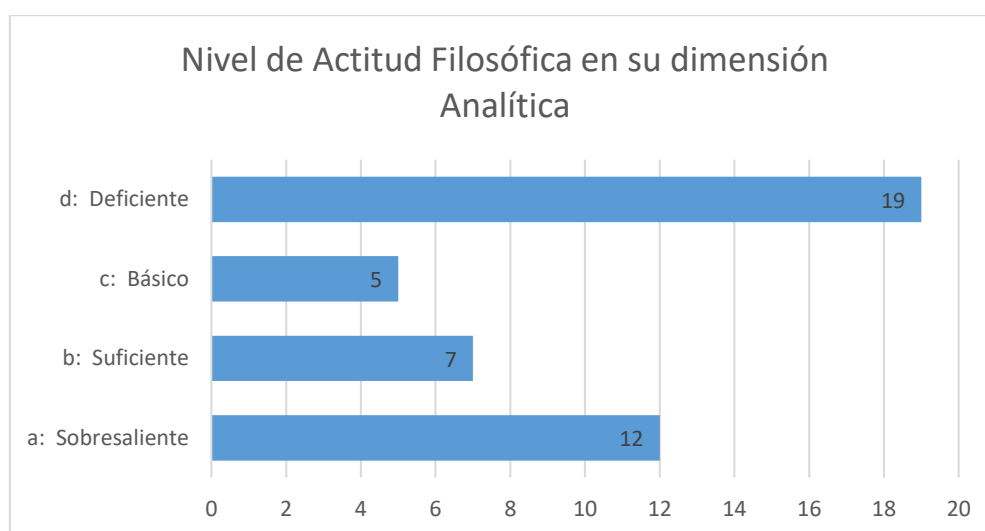
- Recepción de la información
- Observa Selectivamente.
- Divide el todo en partes
- Interrelaciona las partes para explicar.

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Analítica. Los resultados de la aplicación del instrumento se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 2

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Analítica

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	12	27.91%
b: Suficiente	15-17	7	16.28%
c: Básico	11 - 14	5	11.63%
d: Deficiente	0-10	19	44.19%
		43	100.00%

**Figura 2**

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Analítica

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12.9
Moda	20
Mediana	12.5
Máximo	20
Mínimo	5
Desviación Estándar	5.70
Varianza	32.48
Coefficiente de Variabilidad	44.26

4.1.2. Dimensión Reflexiva

Según Pérez (2009, p.63), “el más básico razonamiento reflexivo consiste en profundizar acerca de un conocimiento que ya se tiene. Darle vueltas a una cuestión y “remirar” introspectivamente”. La actitud filosófica necesita de esta actividad pues la reflexión es la base del quehacer filosófico.

Para evaluar la capacidad Reflexiva se utilizó el siguiente Ítem del Instrumento:

Reflexiona e interpreta la siguiente frase: “La verdad ya existe, no puede inventarse. Sólo se inventa la mentira”.

En el cual el estudiante debe realizar el siguiente proceso cognitivo (Adaptado de MINEDU).

En su correcta aplicación puede ofrecer un resultado favorable o desfavorable medible:

- Recepción de la Información.
- Exploración de la problemática.
- Elaboración de una idea producto de la reflexión.

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Reflexiva. Los resultados de la aplicación se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 3

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Reflexiva

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	9	20.93%
b: Suficiente	15-17	11	25.58%
c: Básico	11 - 14	10	23.26%
d: Deficiente	0-10	13	30.23%
		43	100.00%

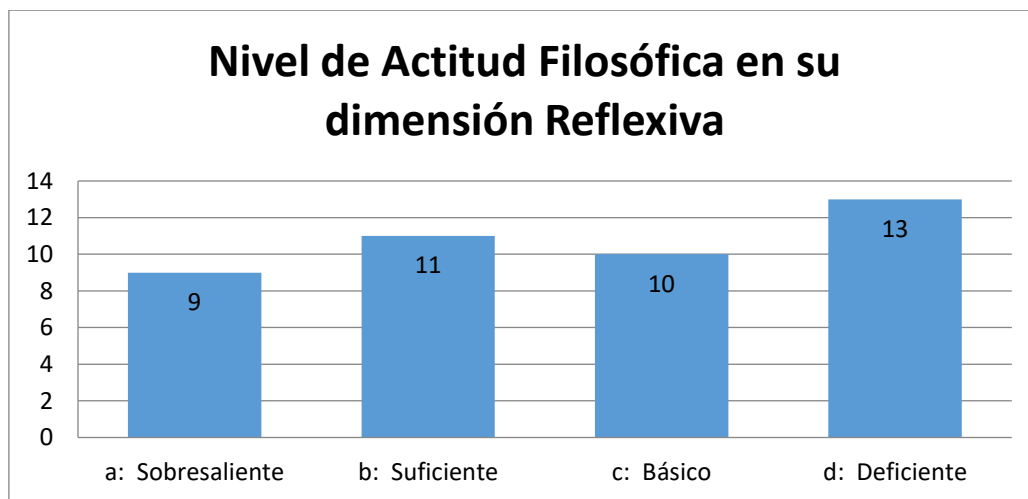


Figura 3

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Reflexiva

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	13.1
Moda	5
Mediana	13.33
Máximo	20
Mínimo	5
Desviación Estándar	5.29
Varianza	27.94
Coefficiente de Variabilidad	40.23

4.1.3. Dimensión Argumentativa

La Capacidad de Argumentación es fundamental en la Filosofía, pues permite elaborar argumentos sobre una realidad observada, los cuales darán en procesos superiores un criterio de pensamiento y de acción importante.

Buitrago et al. (2013, p.20). se refiere a una sociedad de mayor formación personal y filosófica, explicando que “La base para ello será la existencia de interlocutores con capacidades argumentativas y críticas susceptibles de comunicar ideas, de responder desde las profundidades del intelecto y del alma” Se hará necesario personas que piensan y argumentan desde la razón.

Para evaluar la capacidad Argumentativa se utilizó el siguiente Ítem del Instrumento:

Se te presenta la siguiente cuestión: “¿El ser humano nace humano, o se hace humano?”

Argumenta tu respuesta.

En el cual el estudiante debe realizar el siguiente proceso cognitivo (Adaptado de MINEDU). En su correcta aplicación puede ofrecer un resultado favorable o desfavorable medible:

- Recepción de la Información
- Observa Selectivamente la Información.

- Presenta argumentos razonables.

Los resultados de la aplicación se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 4

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Argumentativa.

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	10	23.26%
b: Suficiente	15-17	7	16.28%
c: Básico	11 - 14	11	25.58%
d: Deficiente	0-10	15	34.88%
		43	100.00%

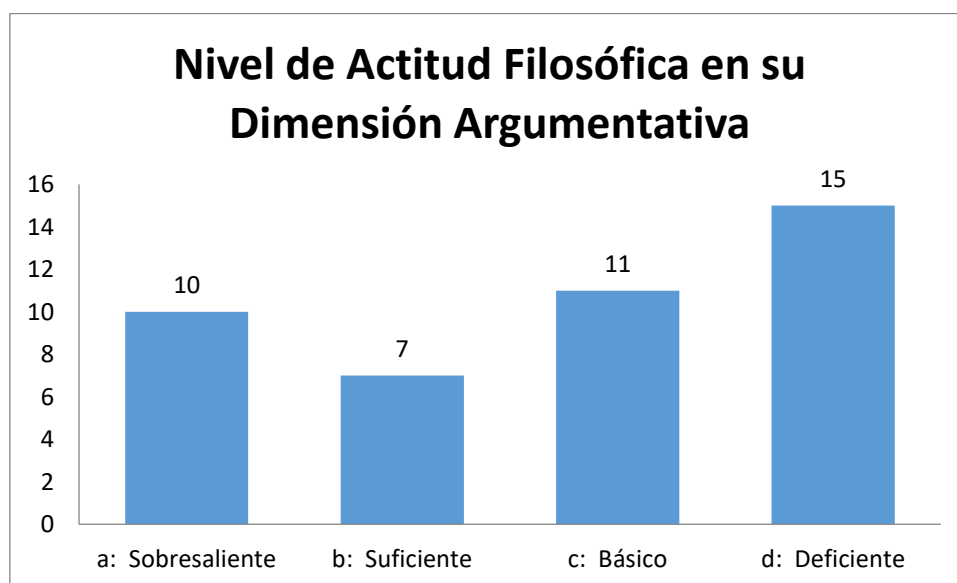


Figura 4

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Argumentativa

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12.9
Moda	20
Mediana	11.67
Máximo	20
Mínimo	5
Desviación Estándar	5.16
Varianza	26.60
Coefficiente de Variabilidad	39.96

4.1.4. Dimensión Crítica

Según Marie et al. (2003, p.23) *“El pensamiento crítico es una herramienta Útil para combatir opiniones no fundamentadas (pensamiento no crítico) y acciones irreflexivas.”* Básicamente la actitud crítica es una actitud de lucha, una actividad conflictiva de la inteligencia. Pues somete a juicio todo conocimiento adquirido.

Según Pérez (2010) la crítica se entiende por *“la capacidad de enfrentarse a lo nuevo a través de lo ya conocido de forma activa, haciendo un juicio de valor sobre su congruencia”*. Cuando una idea no está al margen de una idea previa, es decir se asimila sin más, quiere decir que no existe capacidad de crítica, pues no juzga a partir de lo ya conocido.

Para evaluar la capacidad Crítica se utilizó el siguiente Ítem del Instrumento:

Piensa y responde ¿Consideras correcto utilizar a seres humanos para experimentar, aunque se obtengan beneficios como la cura de una enfermedad o avances científicos? Si o no. ¿Por qué?

En el cual el estudiante debe realizar el siguiente proceso cognitivo (Adaptado de MINEDU). En su correcta aplicación puede ofrecer un resultado favorable o desfavorable medible:

- Recepción de la información.
- Formula Criterios
- Contrasta los Criterios con la información recibida.

- Emite un Juicio.

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Crítica.

Los resultados de la aplicación del instrumento se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 5

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Crítica

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	4	9.30%
b: Suficiente	15-17	16	37.21%
c: Básico	11 - 14	14	32.56%
d: Deficiente	0-10	9	20.93%
		43	100.00%

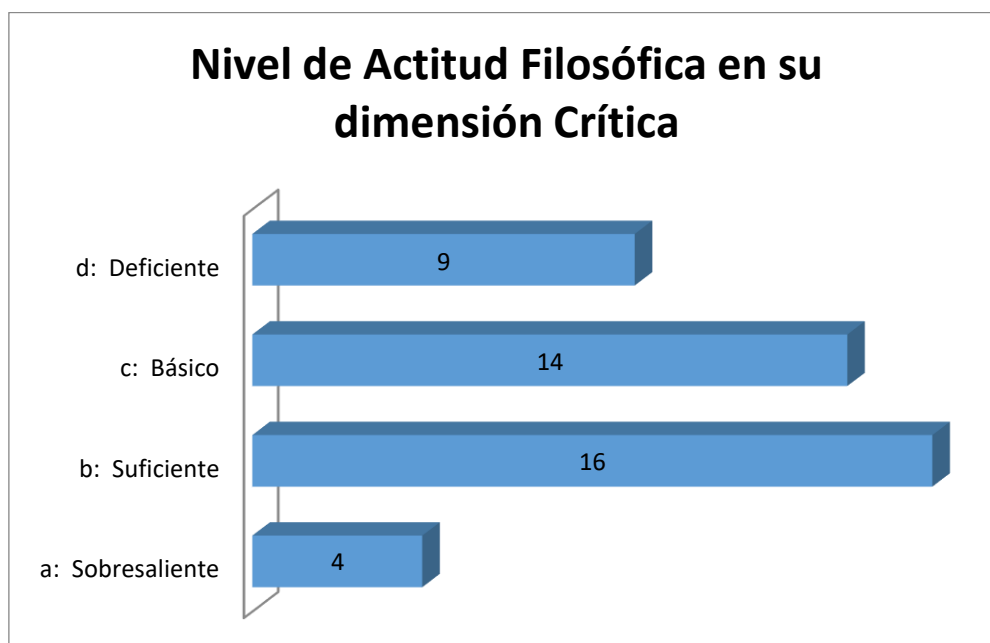


Figura 5

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Crítica

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12.9
Moda	11.25
Mediana	12.5
Máximo	20
Mínimo	5
Desviación Estándar	4.36
Varianza	19.04
Coefficiente de Variabilidad	33.73

4.1.5. Dimensión Evaluativa

La actitud filosófica no se reduce a un mero ejercicio de pensamiento crítico, argumentativo, reflexivo o propositivo, lo cual hace parte de la actitud filosófica, pero no constituye toda su definición, no es lo único, ni suficiente, pues la actitud filosófica se vale de estos pensamientos que ayudan a construir una postura frente a la vida. (Mariño, 2012, p.197)

Para evaluar la capacidad Evaluativa se utilizó el siguiente Ítem del Instrumento:

¿Qué Ventajas y Desventajas tiene para ti la Filosofía como asignatura en tu carrera Profesional?

En el cual el estudiante debe realizar el siguiente proceso cognitivo (Adaptado de MINEDU). En su correcta aplicación puede ofrecer un resultado favorable o desfavorable medible:

- Recepción de la información.
- Formula Criterios
- Contrasta los Criterios con la información recibida.
- Emite un Juicio
- Otorga una valoración positiva o negativa.

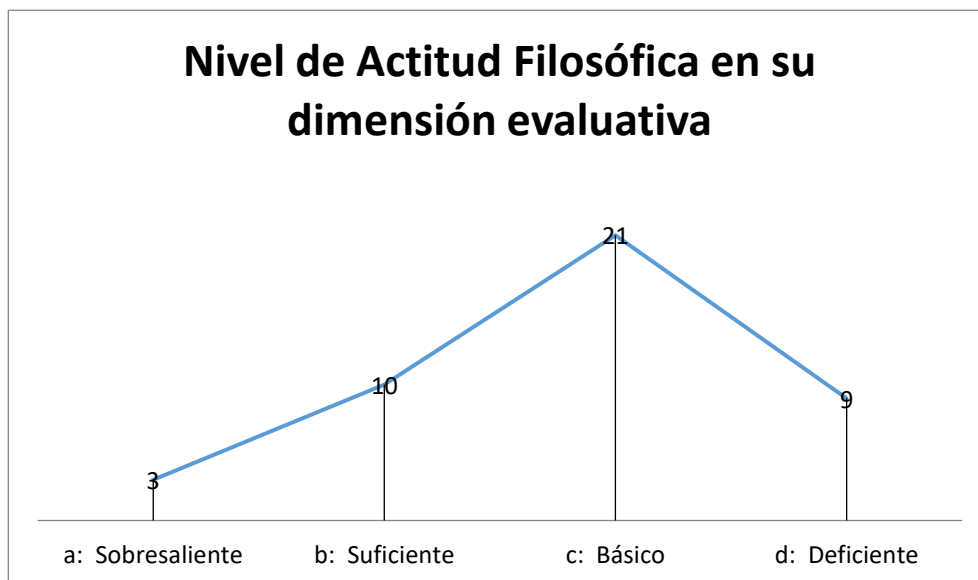
Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Evaluativa. Los resultados de la aplicación del instrumento se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 6

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la dimensión Evaluativa

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	3	6.98%
b: Suficiente	15-17	10	23.26%
c: Básico	11 - 14	21	48.84%
d: Deficiente	0-10	9	20.93%
		43	100.00%

Figura 6



Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la Dimensión Evaluativa

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12.4
Moda	11
Mediana	12
Máximo	18
Mínimo	5
Desviación Estándar	3.32
Varianza	11.05
Coefficiente de Variabilidad	26.87

4.1.6. Actitud Filosófica

Filosofar, entonces, es atreverse a pensar por uno mismo y hacerlo requiere de una decisión. Hay que atreverse a pensar, porque supone una manera nueva de relacionarse con el mundo y con los conocimientos y no meramente reproducirlos. Es una actitud productora y creadora, no es meramente una reproducción o repetición de lo que hay (Vaz Ferreira, s.f.)

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a la Actitud Filosófica en general. Para obtener este dato se promediaron los resultados de las cinco dimensiones.

Los resultados se presentan en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 7

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a su Actitud filosófica en general

ESCALA	PUNTAJE	Cantidad	Porcentaje
a: Sobresaliente	18-20	1	2.33%
b: Suficiente	15-17	9	20.93%
c: Básico	11 - 14	19	44.19%
d: Deficiente	0-10	14	32.56%
		43	100.00%

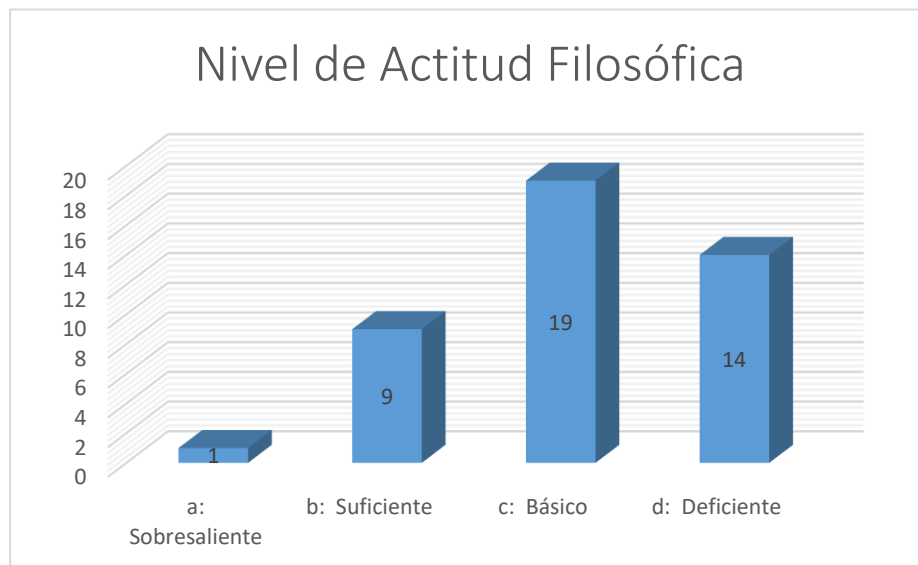


Figura 7

Resultados de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a su Actitud filosófica en general

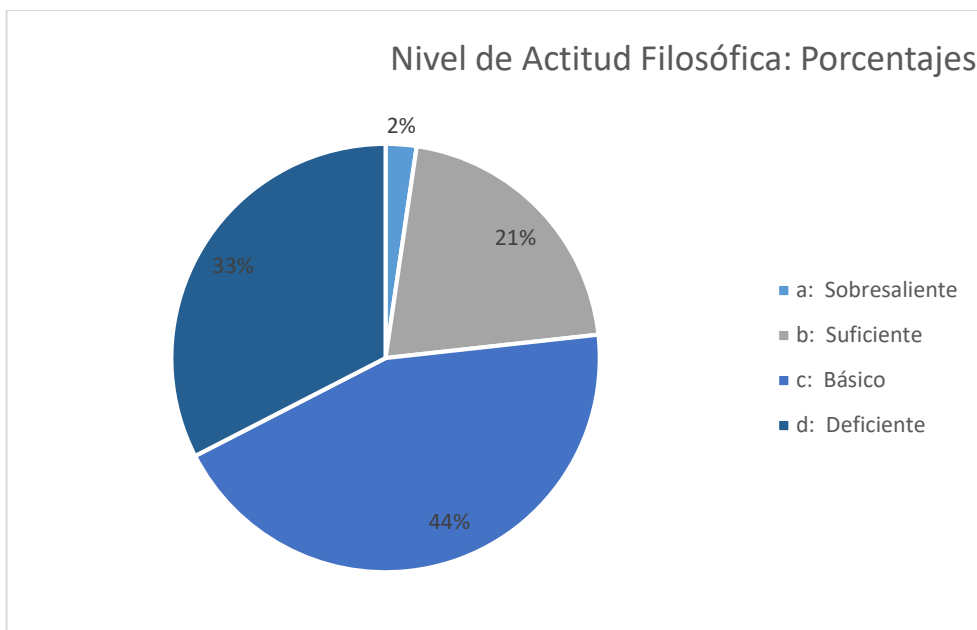


Figura 8
Resultados en porcentajes de la aplicación del Instrumento de investigación a los estudiantes de la USAT respecto a su Actitud filosófica en general

Las medidas estadísticas obtenidas en la aplicación del instrumento de observación son las siguientes:

Medidas Estadísticas	Valor
Media Aritmética	12.8
Moda	12.82
Mediana	12.8
Máximo	18.9
Mínimo	7.0
Desviación Estándar	2.78
Varianza	7.74
Coefficiente de Variabilidad	21.66

Estos datos obtenidos permiten inferir que muchas de las capacidades propias de la filosofía, que se consideran dentro de una idónea actitud filosófica, no son formadas

adecuadamente. Se observa que las respuestas de muchos estudiantes no están a la altura del nivel esperado para jóvenes universitarios. Pese a no ser cuestionamientos complejos o demasiado técnicos, pues se limitaba a procesar una información y emitir un resultado escrito, se observó que las respuestas eran muy superficiales y denotaban poco interés.

Según Sarbach Ferriol (2006) en su tesis “Que pasa en la clase de Filosofía, se pudo evidenciar que en efecto muchas de estas actitudes negativas hacia la filosofía influyen en el desarrollo de estas capacidades, como se interpreta en esta situación.

Muchos estudiantes desconocen el verdadero valor de la filosofía para sus carreras, y de este modo no aprovechan plenamente la formación de su actitud filosófica, generando que esta no solo servirá para la asignatura, sino para toda la vida.

A pesar de esto, es conveniente tomar los resultados con optimismo, los estudiantes poseen un bajo nivel de actitud filosófica, pero a su vez poseen un alto nivel de uso de videojuegos. Por lo cual se hace factible una conversión de estos bajos índices posterior a la aplicación del programa. Teniendo presente que los videojuegos pueden ser potenciales recursos didácticos para mejorar estos resultados obtenidos.

4.2. Características del Programa basado en videojuegos como recurso didáctico para promover la actitud Filosófica en estudiantes Universitarios.

Teniendo en cuenta lo anterior, los videojuegos a utilizar fueron probados, analizados, criticados y elegidos por su narrativa y contenido filosófico. Posterior a su selección, se asignó un videojuego para cada uno de los temas propuesto en el sílabo, teniendo en cuenta que muchos de ellos entrelazan temáticas diversas, por lo que se tuvo que discriminar los más idóneos para cada tema específico.

Se adaptaron fragmentos específicos de cada videojuego para ser utilizados como motivación y guía de las sesiones, aclarando que el centro no será propiamente la experiencia jugable en clase, sino el juego en sí mismo por su narrativa y contenido filosófico, similar a lo que brinda una película, pero más interactivo. Obteniendo como resultado 14 sesiones de aprendizajes, con un videojuego correspondiente.

El Programa Basado en Videojuegos como recurso Didáctico para Promover la Actitud Filosófica en Estudiantes Universitarios de la USAT consta de 14 sesiones, desarrolladas a lo largo de un ciclo académico.

Con la duración aproximada de 3 horas por sesión, se desarrollará una por semana, dando un total de 14 semanas de sesiones y tres de evaluaciones. De ese modo se cumple con las 17 semanas de un semestre académico Universitario.

Cada Sesión está conformada por un contenido Filosófico de acuerdo al Sílabo Establecido por el Departamento de Filosofía Y Teología de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El sílabo no se modificó en cuanto a las competencias a lograr en la asignatura.

Lo que se modificó es la Metodología y los recursos Didácticos a utilizar. Usándose para el programa un sistema de evaluación basado en Niveles y Puntos de Experiencia y como recurso didáctico los videojuegos para cada sesión. Cada contenido Filosófico está presentado en cada sesión con su respectivo videojuego, uno que represente la temática y aporte interrogantes problemáticas para el desarrollo de la misma.

4.2.1 Características propuestas de los Videojuegos Aptos para ser recursos didácticos en Filosofía.

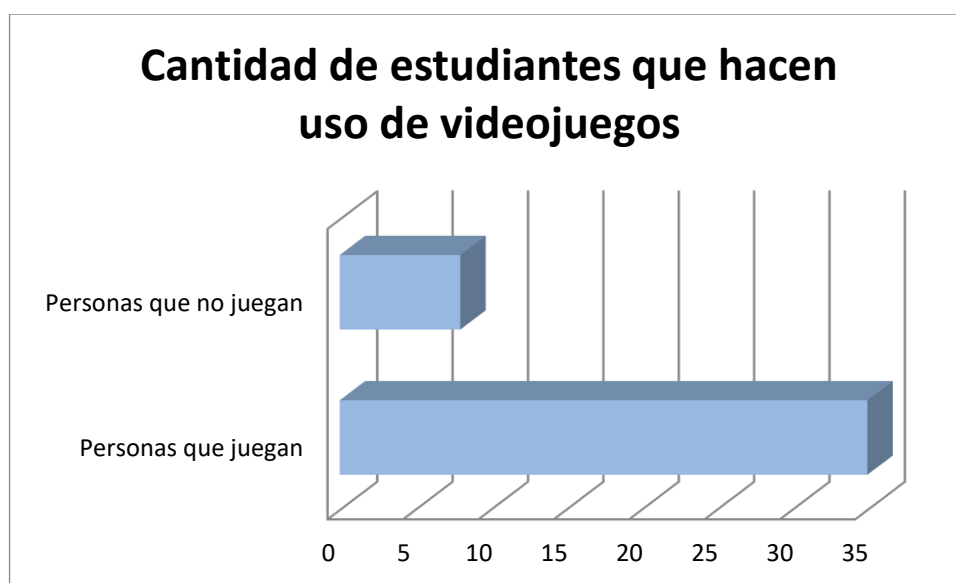


Figura 9
Cantidad de Estudiantes que hacen uso de videojuegos

De acuerdo al gráfico n° 8 podemos observar que, de toda la muestra encuestada, el 81% de estudiantes afirman haber jugado videojuegos alguna vez, algunos incluso lo hacen con bastante frecuencia, mientras que el 19% restante indica no haberlos jugado nunca. Son de esta manera 35 los estudiantes de la asignatura de filosofía los que están familiarizados con videojuegos y demuestra esto la alta presencia cultural de los mismos, lo que permitirá un adecuado uso en la asignatura.

Pero no cualquier videojuego es apto para ser utilizado en la asignatura de filosofía, de modo que se han determinado unos criterios de selección para determinar los más idóneos. Se tuvieron en cuenta la experimentación directa con los juegos descritos. Se probaron todos y cada uno de ellos para posteriormente determinar una clasificación por criterios, los cuales se describen a continuación.

Por lo tanto, según la Teoría del Videojuego en las Aulas, contrastando a varios autores y analizando muchos títulos, se llegó al resultado de que los videojuegos que podían ser utilizados como Recurso Didáctico en Filosofía debían tener las siguientes Características:

a) Posee un Potencial Motivador:

Los videojuegos manifiestan una forma activa de entretenimiento y aprendizaje, porque uno integra la historia a su propia vivencia y decisiones, por lo que aprender de este modo se hace particularmente motivador.

El videojuego elegido debe representar una forma novedosa de aprender, que permita que el estudiante logre un aprendizaje significativo debido a que es un recurso que él conoce y utiliza en su vida cotidiana. El potencial motivador está representado por tres indicadores:

I. Presencia Cultural

Para tener en consideración es necesario considerar que todo videojuego a utilizar debe tener una marcada presencia en el ámbito cultural de los estudiantes, debe ser un elemento que promueva el dialogo y la discusión de los jóvenes. Un título que tenga su propio espacio dentro de la sociedad. Figuras como Súper Mario Bros o Street Fighter se muestran culturalmente muy presentes, de manera global son reconocidos e incluso aceptados como parte de un legado histórico. Asimismo, otros títulos poseen similar impacto social, se ha procurado que cumplan con esta condición al menos en parte.

Esto teniendo como base la idea de Pascual y Ortega (2007, pp. 208-209) quienes caracterizan los videojuegos subrayando:

- 1) El poder de atracción y generación de interés que impulsan las máquinas y las tecnologías en las nuevas generaciones.
- 2) Generan una cultura propia convirtiéndolos en un tema de intercambio y relación a partir de los símbolos, personajes, lenguaje, gestos... que generan.

II. Narrativa

Un videojuego debe presentar una narrativa con un guion sólido, personajes bien definidos y una trama envolvente. No todos los videojuegos cumplen estas características, tales como los juegos de deporte y de lucha. Para Filosofía se necesitarán videojuegos con una historia relevante y bien argumentada que permita extraer de

distintos sucesos los escenarios para la discusión filosófica. Teniendo similares efectos al de las películas.

III. Contenido Filosófico

Por último, a pesar de tener narrativa, no todos los videojuegos presentan un contenido filosófico dentro de la misma. Puesto que muchas tramas pese a ser interesantes, no revelan situaciones de reflexión o problemáticas donde se deba pensar críticamente. En este sentido, solo servirán para la asignatura de Filosofía videojuegos cuya narrativa presente contenidos filosóficos relacionados con la Metafísica, la ética, la antropología y la gnoseología. Previamente analizados con detenimiento.

b) Posee un Potencial Didáctico

Los videojuegos no solamente pueden ser usados para motivar el aprendizaje, como una cuestión introductoria al tema. Sino que en sí mismos también pueden poseer características que permitan lograr aprendizajes y el logro de capacidades. Tales como:

I. Produce un Aprendizaje Significativo.

“Los videojuegos proporcionan nuevas formas de aprendizaje e información, además de entretener y distraer. Potencian, también, la concentración y la atención, (Marín y García, 2005: 117).

II. Facilita la transferencia del contenido a la realidad.

Permite lograr aprendizajes dentro del ambiente del videojuego que permite trasladar al mundo real. El videojuego no es solamente una herramienta de entretenimiento audiovisual, sino que muestra situaciones hipotéticas que representan una oportunidad para transferir aprendizajes.

III. Sirve de ejemplo claro y preciso.

Los videojuegos muestran situaciones a través de hechos o acontecimientos dentro de su narrativa, que son acordes a los temas a tratar. Algunos dilemas filosóficos, casos de controversias morales entre otras. Por lo que son perfectos para orientar la explicación de un tema debido a su uso como ejemplos de la misma manera como el cine lo hace.

4.2.2. Evaluación de videojuegos aptos para ser recursos didácticos en Filosofía

Teniendo en cuenta las características antes descritas, se diseñó el siguiente instrumento para ser aplicado a todos los títulos examinados:

Tabla 8:

Instrumento para la evaluación de potenciales Videojuegos

Videojuego Seleccionado				
Posee un Potencial Motivador:	Descripción	Escala de Valoración		
		1	2	3
Goza de Presencia Cultural				
Posee una Narrativa sólida				
Presenta Contenido Filosófico				
Posee un Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo				
Facilita la transferencia del contenido a la realidad				
Sirve de ejemplo claro y preciso				
	Total, Puntaje			

Teniendo 2 indicadores de 3 criterios cada uno, con 3 puntos cada criterio (1: Bajo / 2: Medio /3: Alto) obteniendo un máximo de 18 puntos. El mínimo para ser considerado es el 75% del puntaje total, todos los videojuegos debían obtener por lo menos 14 Puntos.

Tras haber examinado más de 60 títulos (excluyendo muchos que son imposibles de contabilizar debido a haberlos jugado a lo largo de mi vida) se eligieron catorce (Véase Anexo n° 2) los cuales son los siguientes:



4.2.2. Características del Programa

Según la filosofía Kantiana es necesario enseñar a Filosofar, es decir darle al joven habilidades para la vida, brindarle estas herramientas imprescindibles como lo son la capacidad analítica, argumentativa, reflexiva, crítica y evaluativa. Por ello es evidente que no se puede realizar de un modo tradicional y meramente expositivo, sino que hace falta una forma innovadora y significativa de enseñar a pensar.

Modelo Teórico de la Propuesta:

La Base de la propuesta son los videojuegos Para Promover la Actitud Filosófica en Estudiantes Universitarios.

Esto basándose en 2 teorías Fundamentales:

- Filosofía en el Aula. (Matthew Lipman)
- Videojuegos en el aula. (Wolf, Lacasa, Ortega, etc.)

Los autores en sintonía brindaron un fundamento que permitió discriminar una serie de videojuegos y contenidos entrelazados que se desarrollaron a lo largo de 14 sesiones de aprendizaje. Cuyas características Principales fueron:

- Contenido Filosófico
- Presencia Social
- Narrativa

Teniendo en cuenta lo anterior, se pretende desarrollar mediante el uso de estos videojuegos las siguientes dimensiones de la actitud Filosófica:

- Analítica
- Reflexiva
- Argumentativa
- Crítica
- Evaluativa

Para desarrollar las capacidades mencionadas anteriormente se utilizarán las siguientes estrategias:

- **Videojuegos como Recurso Didáctico.** Los cuales servirán de motivación y guía del desarrollo de la sesión
- **Estudio y desarrollo de casos.** Usando los videojuegos como recurso didáctico, se plantearán casos extraídos de distintos títulos para su estudio en los diferentes temas de la asignatura.
- **Estudio individual:** Los estudiantes realizarán la lectura y análisis de documentos bibliográficos, previamente al desarrollo de la sesión en el aula, para hacer posible una participación activa.
- **Coloquio:** Los estudiantes participarán en el desarrollo de las sesiones planteando situaciones prácticas, interrogantes, exponiendo ideas u otras actividades que permitan desarrollar los contenidos programados.

Además, el sistema de evaluación del desempeño realizado por el estudiante es integral y permanente, se aplica durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de verificar el logro de las competencias, descubriendo dificultades y deficiencias que puedan ser corregidas oportunamente para el desarrollo de una adecuada actitud filosófica.

Se realizará una evaluación formativa, haciendo énfasis en las habilidades y actitudes que el estudiante deberá demostrar durante la asignatura, pero sin descuidar los conocimientos esenciales de Filosofía que se deben dominar. De este modo se utilizará un sistema de calificación novedoso basado en una cuantificación numérica pero que tenga una significación cualitativa según el nivel de desempeño. Significa esto que se otorgará una valoración numérica pero no será solo una nota, por el contrario, cada número tendrá su nivel de desempeño correspondiente de modo que el estudiante pueda conocer lo que debe lograr al culminar el proceso.

4.3. Validación de la propuesta

La propuesta realizada fue enviada para su revisión por un experto, magíster en educación y experimentado docente de Filosofía, versado tanto en contenidos filosóficos como en Didáctica, por lo cual fue elegido para evaluar este programa.

Se utilizó una guía de observación adaptada de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzales, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2008, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1996-2095-Nº 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546

Según esta ficha de validación teórica (**Véase Anexo n°3**) aplicada al programa, el experto determinó que la puntuación final fue de 98.2%. Puntaje que según la escala de valoración propuesta se ubica dentro de la categoría “Propuesta apta para su aplicación”

Esto ameritó que durante el ciclo 2016-I se pudiera aplicar la sesión Número 7° del programa: “*God of War y el Problema de la Existencia de Dios*” en dos de sus grupos de la asignatura de Filosofía de la USAT. Estas sesiones sirvieron como una prueba del efecto motivador y didáctico del videojuego, resultando sumamente satisfactorio. Ante la mención del videojuego y la profundización de la historia se pudo entender mejor la temática y efectivamente lograr alcanzar el indicador de la sesión.

Tras la aplicación se determinó que la propuesta fuese validada tanto teórica como prácticamente por el experto. Según estos resultados, la propuesta didáctica basada en videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica tiene validez para su aplicación.

CAPÍTULO V PROPUESTA

5.1. Programa de Filosofía basado en Videojuegos como recurso Didáctico

I. Datos generales

1.1.Denominación: Programa de Filosofía basado en Videojuegos como recurso Didáctico.

1.2.Público objetivo: Estudiantes de la USAT

1.3.Duración: 42 horas

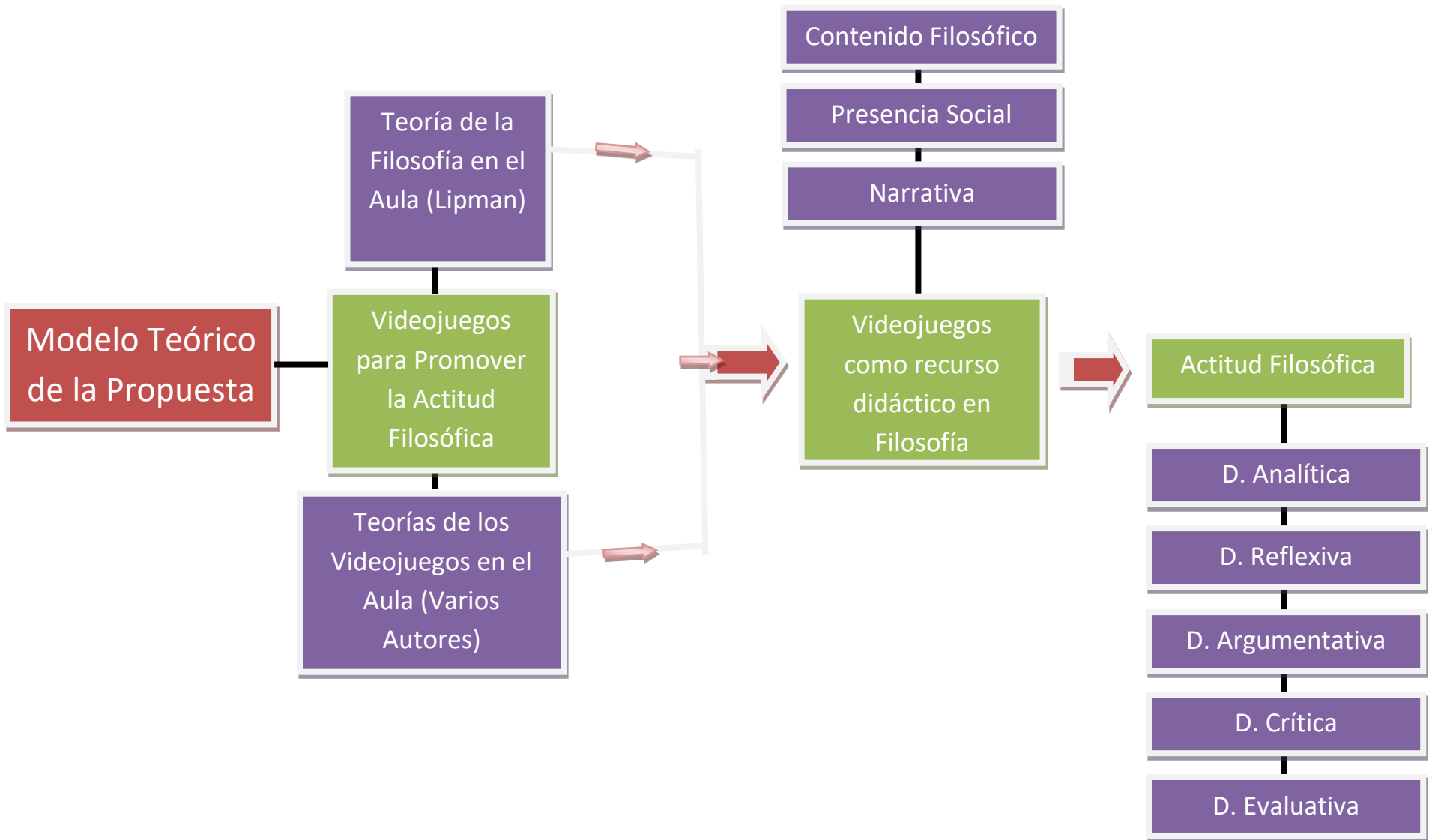
II. Fundamentación

En la actualidad el uso del videojuego como un recurso didáctico en educación expande los horizontes de la teoría científica que aborda los videojuegos como algo más que entretenimiento. Siguiendo los aportes del Dr. José Ortega de la universidad de Granada, “...Puede comprobarse que videojuegos electrónicos reúnen muchas de las características que exige la organización eficaz del aprendizaje social” de modo que pueden ser utilizados en la asignatura de Filosofía.

Dado que según Lipman, es necesario enseñar a pensar, es decir darle al joven habilidades para la vida, se hace necesario brindarle estas herramientas imprescindibles como lo son la capacidad analítica, argumentativa, reflexiva, crítica y evaluativa. Por ello es evidente que no se puede realizar de un modo tradicional y meramente expositivo, sino que hace falta una forma innovadora y significativa de enseñar a pensar. Y esto se complementa con la teoría de Los Videojuegos en el Aula, quien respalda el hecho de que el videojuego al tener esta importante presencia social y cultural, se presta como una gran herramienta didáctica para la enseñanza de la Filosofía.

III. Objetivo

Promover la Actitud Filosófica en estudiantes universitarios de la USAT, específicamente en sus dimensiones Analítica, Reflexiva, Argumentativa, Crítica y Evaluativa. Esto mediante el uso didáctico de videojuegos comerciales.



IV. Organización

Categorías de aprendizaje/criterios de evaluación	No	Unidad	Duración	
			No. Sesiones	No. Horas
Categoría de aprendizaje: Dimensiones Analítica, Reflexiva, Argumentativa, Crítica y Evaluativa. Criterios de evaluación: Puntos de Experiencia (Indicadores de Logro por sesiones) Campos de Batalla (Evaluaciones Escritas) y Marcas del Guerrero (Lista de Cotejo conductual)	I	Naturaleza de la Filosofía	3	9 horas
	II	Estructura ontológica de la Realidad	4	12 horas
	III	El problema del conocimiento	3	9 horas
	IV	Fundamento ético de los actos humanos	4	12 horas
		Total		14

UNIDADES	Contenido temático	Recurso Didáctico	Descripción
I Naturaleza de la Filosofía	<ul style="list-style-type: none"> Actitud filosófica y origen de la Filosofía. 		Identificación de la actitud filosófica en la conducta del periodista “Miles Upshur” durante los acontecimientos en “Outlast”
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es la Filosofía? 		Comparación de nuestra sociedad con “Aperture Science” y la importancia de buscar la verdad, desde la revelación del personaje de “Chell”.
	<ul style="list-style-type: none"> Aportes fundamentales de la Filosofía desde su origen hasta hoy. 		Análisis de los aportes de la filosofía a lo largo de la historia, identificando sus consecuencias en la actualidad tomando como ejemplo la ciudad de “Los Santos”.
II Estructura ontológica de la Realidad	<ul style="list-style-type: none"> La “Realidad”: objeto de estudio de la metafísica. 		Estudio de la realidad como objeto de estudio de la Metafísica en comparación al mundo alterno de “Azeroth”.
	<ul style="list-style-type: none"> Estructura metafísica del Ente. 		Análisis de los conceptos metafísicos desde el significado de la “esencia” para la raza “Zerg”.
	<ul style="list-style-type: none"> Los principios metafísicos del ente y los trascendentales. 		Estudio de los trascendentales metafísicos, explicados a través de las características del cúbico mundo de “Minecraft”.
	<ul style="list-style-type: none"> Problema de la existencia de Dios. 		Análisis de los argumentos para demostrar la existencia de Dios y sus mayores críticas, desde la actitud renegada del espartano “Kratos”.

<p style="text-align: center;">III</p> <p style="text-align: center;">El problema del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teorías sobre la posibilidad y origen del conocimiento. 		<p>Análisis de la posibilidad del conocimiento desde el caso de ceguera crónica de "Rae".</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • La verdad del conocimiento: El Realismo metafísico. 		<p>Estudio de la verdad del conocimiento, el criterio realista desde los acontecimientos de "Black Ops III".</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • La verdad y el problema del relativismo gnoseológico 		<p>Estudio de la controversia entre la verdad única o múltiple desde la tecnología de la compañía "Memorize"</p>
<p style="text-align: center;">IV</p> <p style="text-align: center;">Fundamento ético de los actos humanos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamento metafísico del orden moral 		<p>Análisis de la realidad y posibilidad del bien moral, desde la caótica y post apocalíptica situación del "Yermo Capital".</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • El bien y el mal. El relativismo moral. 		<p>Análisis de la realidad del bien y el mal moral y del relativismo moral desde las creencias de la secta de los "Assassins".</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Los actos humanos y su moralidad. 		<p>Estudio de la moralidad de los actos y su influencia desde la situación anárquica de la sumergida ciudad de "Rapture".</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • La conciencia moral y su formación. 		<p>Descripción de la conciencia moral en los seres humanos desde el caso de protestas ante el avance tecnológico excluyente de "Deus Ex".</p>



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD I
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: “Actitud filosófica y origen de la Filosofía”	SESION N° 1	FECHA:	ESPACIO: aula	
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Reconoce la importancia del estudio de la Filosofía para aprender a pensar con rigor a partir del análisis de los problemas filosóficos y situaciones controversiales que se presenta en el mundo actual. • INDICADOR DE LOGRO: Comentario no menor a 6 líneas, identificando la actitud filosófica en el protagonista de Outlast. 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se ejecuta el fragmento inicial de “Outlast”, en el cual un periodista se ve atrapado y en peligro por querer encontrar respuestas a una conspiración. Se realiza la siguiente pregunta luego de que un estudiante finalice la secuencia: ¿Vale la pena correr riesgos por descubrir la verdad? • Saberes previos: ¿Dónde nació la Filosofía? ¿El hombre aprende a Filosofar? ¿En qué consistía la Filosofía en sus inicios? ¿Se le llamaba así? • Conflicto Cognitivo: ¿Por qué la Filosofía no nació en Perú? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Outlast	20’	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema, el origen de la filosofía. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para la presentación: Capítulo I “Breve Panorama de la Concepción de la Filosofía en la Historia” Extraído de Melendo, T. (2007). Introducción a la Filosofía. Pamplona: EUNSA • Se presenta el siguiente caso y se resuelve en un comentario. “Identifica y escribe en un párrafo de no menos de 6 líneas, las razones por las que la actitud de Miles Upshur (Periodista de Outlast) se parece a la de los Filósofos de la antigüedad” 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80’	
Salida Transferencia: ¿Acaso nosotros tenemos algo en común con los primeros Filósofos? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema El Origen de la Filosofía 		Palabra	20’	

Evaluación: Se calificará el uso de argumentos racionales sobre la naturaleza filósofa del ser humano.

Material Audiovisual: (Outlast)

<http://store.steampowered.com/app/238320/Outlast/>

● TEMA: “¿Qué es la Filosofía?”		SESION N° 2	FECHA:	ESPACIO: aula
● CAPACIDAD: Reconoce la importancia del estudio de la Filosofía para aprender a pensar con rigor a partir del análisis de los problemas filosóficos y situaciones controversiales que se presenta en el mundo actual.				
● INDICADOR DE LOGRO: Elabora un comentario a la pregunta ¿Qué pasaría si el hombre no pudiera filosofar?				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Portal, en el cual se observa el momento en que Chell descubre el engaño de Aperture Science e intenta escapar del complejo científico. ● Saberes previos: ¿La filosofía es una ciencia? ¿Si lo es, que estudia? ¿Usa laboratorios? ¿Es una ciencia como la química o medicina? ● Conflicto Cognitivo: Si la Filosofía es la madre de las ciencias, ¿quiere decir que es la más importante? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Portal	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La Filosofía. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para la presentación: Parte II Capítulo I: “Naturaleza de la Filosofía” Extraído de Melendo, T. (2007). Introducción a la Filosofía. Pamplona: EUNSA ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. ¿Qué pasaría si el hombre no pudiera filosofar? ¿Qué implicancias tendría en la vida? ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo reaccionarían ustedes si algo en lo que han creído por años, resultara no ser verdad? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema Características de la Filosofía 		Palabra	20'	

Evaluación: Se evaluará la capacidad de Análisis ante la idea de perder una importante facultad y la afirmación de su importancia reflexionando sobre ese hipotético caso.

Material Audiovisual: Portal (<http://store.steampowered.com/app/400/Portal/>)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD I
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: Aportes fundamentales de la Filosofía desde su origen hasta hoy.	SESION N° 3	FECHA:	ESPACIO: aula	
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Reconoce la importancia del estudio de la Filosofía para aprender a pensar con rigor a partir del análisis de los problemas filosóficos y situaciones controversiales que se presenta en el mundo actual. • INDICADOR DE LOGRO: Elabora un comentario donde identifique las principales corrientes de pensamiento en la sociedad actual. 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Grand Theft Auto V donde se observa la corrupción del mundo moderno como ejemplo en la ciudad de Los Santos. • Saberes previos: ¿Qué tan importante crees que fue la filosofía en la historia? ¿Crees que nuestra actualidad es producto de pensamientos de hace muchos años? • Conflicto Cognitivo: ¿Habría Historia sin Filosofía? ¿O Filosofía sin Historia? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego GTA V	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema Los aportes de la Filosofía a la Historia. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para la presentación: Parte I “Lineas Historicas” Extraído de Melendo, T. (2007). Introducción a la Filosofía. Pamplona: EUNSA • Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. Identifica qué corrientes de pensamiento se mantienen en la actualidad. Cuáles deberían volver a tomar presencia según tu criterio y por qué. • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Si se dice que hay que pensar antes de actuar, ¿Crees que el modo de actuar de las personas podría cambiar si cambia el modo de pensar? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema Aportes Fundamentales de la Filosofía 		Palabra	20'	

Evaluación: Se evaluará la capacidad de Análisis y Síntesis en base a las corrientes filosóficas modernas y contemporáneas que se identifiquen en la sociedad actual a través del comentario escrito.

Material Audiovisual: GTA V: http://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD II
(FILOSOFÍA)

2016-I

● TEMA: La “Realidad”: objeto de estudio de la metafísica.		SESION N° 4	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. ● INDICADOR DE LOGRO: Comentario escrito argumentando la realidad como objeto de la Metafísica 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego World of Warcraft donde se observa lo absorbente que es la realidad alterna del mundo de Azeroth al ser tan parecido al mundo real. Y un video testimonio de personas que se han conocido dentro del juego y que se han casado tras ello. ● Saberes previos: ¿Es posible la existencia de varias realidades? ¿El mundo de Azeroth Existe realmente? ¿O por ser digital quiere decir que es irreal? ● Conflicto Cognitivo: ¿Por qué no sería falso este mundo y real el de Warcraft? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego World of Warcraft	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La Realidad. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Introducción. “Naturaleza de la Metafísica”. Extraído de Alvira, T.; Clavel, L. Y Melendo, T. (1989). Metafísica. Pamplona: EUNSA. ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. “¿En qué nos basamos para decir que este mundo es real?” ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Será posible algún día la creación de otras realidades como la realidad virtual? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema La realidad metafísica. 		Palabra	20'	

Evaluación: Se calificará el uso de las características explicadas en clase.

Material Audiovisual: World of Warcraft (<https://us.shop.battle.net/en-us/product/world-of-warcraft-legion>)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD II
(FILOSOFÍA)

2016-I

● TEMA: Estructura metafísica del Ente.	SESION N° 5	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. ● INDICADOR DE LOGRO: Elabora una comparación entre los humanos y los Zerg en cuanto a sus esencias. 			
Actividades de aprendizaje/ Estrategias	Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego “StarCraft II Hearth of The Swarm” donde Abathur menciona a Kerrigan lo que la esencia es para los Zerg y como esta puede cambiar al evolucionar. ● Saberes previos: ¿Es cierto que todo cambia? ¿Puede el ser humano, dejar de ser humano? ¿Hay algo en el ser humano que sea permanente, que no cambie? ● Conflicto Cognitivo: ¿Qué puede cambiar en los entes, y que no? 	Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego StarCraft II	20’	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema Estructura Metafísica del Ente. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Primera parte: “Estructura Metafísica del Ente” Extraído de Alvira, T.; Clavel, L. Y Melendo, T. (1989). Metafísica. Pamplona: EUNSA ● Se presenta el caso y se resuelve en una comparación. ¿Qué pasaría si el ser humano pudiera cambiar totalmente de esencia como los Zerg? ¿Seguiría siendo humano a pesar de ese cambio? ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 	Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80’	
Salida: Transferencia del aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> ● Si el ser humano no puede cambiar su esencia, ¿cómo podemos mejorar o evolucionar como lo hacen los Zerg? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema El Ente 	Palabra	20’	

Evaluación: Se calificará la capacidad de Argumentación a través de la comparación entre la esencia humana y la esencia Zerg. Se debe identificar las características y estructura de los entes en el mismo.

Material Audiovisual: Starcraft 2 (<https://us.shop.battle.net/en-us/product/starcraft-ii-campaign-collection>)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD II
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: Los principios metafísicos del ente y los trascendentales.	SESION N° 6	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. • INDICADOR DE LOGRO: Elabora un comentario indicando los trascendentales en el mundo de Minecraft. 			
Actividades de aprendizaje/ Estrategias	Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Minecraft donde se observa que todo el mundo tiene una peculiar característica. • Saberes previos: ¿En Minecraft existen leyes universales? ¿Existen principios que compartan todas las cosas? • Conflicto Cognitivo: ¿Nuestro mundo tendrá principios que se apliquen de la misma manera? 	Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Minecraft	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema Los principios metafísicos del ente. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Segunda Parte: “Los trascendentales” Extraído de Alvira, T.; Clavel, L. Y Melendo, T. (1989). Metafísica. Pamplona: EUNSA • Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. Identifica los trascendentales metafísicos dentro del mundo cúbico de Minecraft. • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 	Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje Si todas las cosas son bellas, buenas, verdaderas y únicas. ¿Por qué a veces las consideramos más o menos perfectas? ¿Con qué criterio lo hacemos? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema Los Trascendentales 	Palabra	20'	

Evaluación: Se deben plantear cuatro casos o situaciones ambientadas en el mundo de Minecraft donde se ejemplifiquen las cuatro perfecciones trascendentales, argumentando bien su respuesta.

Material Audiovisual: Minecraft (<https://minecraft.net/es-es/>)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD II
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: Problema de la existencia de Dios	SESION N° 7	FECHA:	ESPACIO: aula	
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. • INDICADOR DE LOGRO: Elabora una crítica a la actitud constante del ser humano en la historia por destruir a Dios. 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observan un fragmento del videojuego God of War en donde, lleno de ira, Kratos recuerda su venganza contra los dioses por haberlo traicionado. • Saberes previos: ¿Dios Existe, podemos saberlo? Si no podemos verlo. Si hay realidades que no pueden ser vistas, ¿Es posible que Dios exista? • Conflicto Cognitivo: Si Dios existe, ¿podemos matarlo? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego God of War	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La existencia de Dios. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Introducción La Teología Natural y el problema de Dios. Extraído de Gonzales, L. (2008). Teología Natural (6ª ed.). Pamplona: EUNSA • Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. Imagina que estas entre Kratos y Zeus, ¿qué dirías a Kratos? quien quiere acabar con la existencia de Dios. • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Por qué crees que el hombre a lo largo de la historia tiene ese deseo de destruir a Dios? ¿Será que es natural por esto? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema La Existencia de Dios. 		Palabra	20'	

Evaluación: Se calificará la Capacidad de Argumentación en el uso de razones para demostrar la existencia de Dios y disuadir a Kratos de buscar constantemente la muerte de las deidades que lo representan.

Material Audiovisual: God of War (https://store.playstation.com/es-pe/product/UP9000-BCUS98229_00-PS3GOWCOLLECTBUN)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD III
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: Teorías sobre la posibilidad y origen del conocimiento.	SESION N° 8	FECHA:	ESPACIO: aula	
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. • INDICADOR DE LOGRO: Crítica al Escepticismo desde el personaje de Rae 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Beyond Eyes, en el cual Rae sufre un accidente que le quita permanentemente la visión. Lo cual no le impide seguir conociendo. • Saberes previos: Dicen que hay que ver para creer. ¿Es cierto? ¿Podemos conocer solo cosas que vemos o sentimos? • Conflicto Cognitivo: Aristóteles decía que no hay nada en mi intelecto que no esté primero en mis sentidos. ¿Significa esto que si perdemos los sentidos, dejamos de conocer? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Beyond Eyes	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La Posibilidad del Conocimiento. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Capitulo I “El problema Crítico y la Gnoseología”. Extraído de Llano, A. (1991). Gnoseología (3ª ed.). Pamplona: EUNSA • Se presenta el caso y se resuelve en una crítica. “Qué respondería Rae” si le dijeran que su ceguera es un castigo, que nunca podrá encontrar la verdad pues no puede ver nada. Expláyate no menos de 10 líneas. • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Ahora que sabemos que es posible conocer? ¿Cómo cambia nuestra actitud ante la verdad? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema El Conocimiento 		Palabra	20'	

Evaluación: Se evaluará la Crítica teniendo en cuenta los argumentos explicados en clase sobre la posibilidad del conocimiento.

Material Audiovisual: Beyond Eyes (http://store.steampowered.com/app/356050/Beyond_Eyes/)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD III
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: La verdad del conocimiento: El Realismo metafísico.	SESION N° 9	FECHA:	ESPACIO: aula		
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. • INDICADOR DE LOGRO: Elaboración de una crítica al escepticismo gnoseológico en base a fundamentos realistas. 					
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación	
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Call of Duty Black Ops III donde se manipula la verdad en la mente de los soldados • Saberes previos: ¿Cómo sabemos que lo que conocemos es verdadero? ¿Cuál es el criterio para saber si algo es verdad? • Conflicto Cognitivo: ¿Ese criterio depende de nosotros? ¿o es independiente? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego CoD Black Ops III	20'	Ficha de observación	
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La verdad del Conocimiento. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Capitulo II “La verdad del conocimiento” Extraído de Llano, A. (1991). Gnoseología (3ª ed.). Pamplona: EUNSA • Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. Si yo te dijera que no podemos conocer la verdad pues nuestras facultades son incapaces ¿Qué dirías al respecto? • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'		
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿La verdad es algo que pueda ser manipulada? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema La verdad del Conocimiento. 		Palabra	20'		

Evaluación: Se evaluará el uso de argumentos realistas explicados en clase para responder a la cuestión.

Material Audiovisual: Call of Duty Black Ops 3: (http://store.steampowered.com/app/311210/Call_of_Duty_Black_Ops_III/)

● TEMA: La verdad y el problema del relativismo gnoseológico		SESION N° 10	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. ● INDICADOR DE LOGRO: Elabora una lista con 5 ideas y argumenta la posibilidad de implantación de la verdad 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Remember Me, donde se observa una nueva tecnología capaz de extraer y depositar recuerdos. ● Saberes previos: ¿Todo lo que el hombre conoce es verdadero? ¿Puede el hombre albergar pensamientos o recuerdos que estén equivocados? ● Conflicto Cognitivo: Si cada hombre es capaz de conocer la verdad ¿Por qué decimos que la verdad es una sola? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Remember Me	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La verdad y el problema del relativismo gnoseológico. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Examen del Relativismo Extraído de Llano, A. (1991). Gnoseología (3ª ed.). Pamplona: EUNSA ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. ¿Qué consecuencias se darían, en caso de que la verdad absoluta pudiera ser implantada como un recuerdo por el Memorex? ¿Es posible? Menciona 5 ideas que te gustaría que todas las personas deberían tener en sus mentes y por qué. ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Por qué el conocimiento no puede ser extraído de la mente? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema La verdad y el problema del relativismo gnoseológico. 		Palabra	20'	

Evaluación. Se evaluará la capacidad de argumentación sobre la idea de la verdad y la capacidad de síntesis en la elaboración de una lista con 5 ideas.

Material Audiovisual: Remember Me (http://store.steampowered.com/app/228300/Remember_Me/)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD IV
(FILOSOFÍA)

2016-I

● TEMA: Fundamento metafísico del orden moral		SESION N° 11	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. ● INDICADOR DE LOGRO: Crítica a las situaciones extremas que ameritarían tomar malas decisiones. 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Fallout 3, donde se observa la desolación del Yermo Capital. Un lugar repleto de caos donde no se sabe a ciencia cierta que es bueno y que es malo. ● Saberes previos: ¿Qué es la ética? ¿Lo que es bueno para una persona lo es para todos? ● Conflicto Cognitivo: Si no todo es bueno siempre. Si al parecer las situaciones determinan la moralidad ¿Entonces cual es el fundamento de la Ética y el orden moral? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Fallout 3	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema Fundamento metafísico del orden moral. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Ética, Metafísica y Gnoseología. Extraído de Rodríguez, A. (2010) Ética General (6ª ed.). Pamplona: EUNSA. ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. (Caso de supervivencia extrema en el Yermo, tomar decisiones sobre Nuketown) ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Cómo saber que es bueno y que es malo? Si vivimos en un mundo de confusión		Palabra	20'	
Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema Fundamento del Orden Moral 				

Evaluación. Se pondrá a prueba la mayoría de capacidades adquiridas hasta el momento, pues se elaborará una crítica de al menos una cara sobre por qué no es lícito acabar con la vida de una persona aun en caso extremo de supervivencia.

Material Audiovisual: Fallout 3 (http://store.steampowered.com/app/22300/Fallout_3/)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD IV
(FILOSOFÍA)

2016-I

• TEMA: “El bien y el mal. El relativismo moral.”	SESION N° 12	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: Reconoce la importancia del estudio de la Filosofía para aprender a pensar con rigor a partir del análisis de los problemas filosóficos y situaciones controversiales que se presenta en el mundo actual. • INDICADOR DE LOGRO: Elabora un ensayo breve sobre las implicancias éticas de la aplicación del “credo asesino” a la vida. 			
Actividades de aprendizaje/ Estrategias	Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> • Motivación: Se observa un fragmento del juego Assassins Creed II, en el cual se enuncia el credo de los asesinos “Nada es verdad, todo está permitido”. Y se reflexiona al respecto • Saberes previos: ¿Qué es el bien y el mal? • Conflicto Cognitivo: ¿Es posible que el hombre pueda descubrir lo que es bueno? ¿O el hombre decide qué es bueno? 	Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Assassins Creed II	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema, el relativismo moral. Se utilizará la siguiente Bibliografía como material de Apoyo durante la sesión: Segunda Parte, “El bien Humano”. Extraído de Rodriguez, A. (2010) Etica General (6ª ed.). Pamplona: EUNSA. • Se presenta el caso y se resuelve en un breve ensayo de una cara. “¿Cómo sería tu vida, si fueras un asesino en el presente que sigue el credo antes estudiado? ¿Qué cosas cambiarían en relación a tu vida actual?” • Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 	Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • ¿Se puede aplicar el credo de los asesinos a la vida diaria? ¿Es realmente posible vivir así? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> • Lee el documento de refuerzo con el tema Relativismo Moral. 	Palabra	20'	

Evaluación: Se tendrá en cuenta la capacidad de Crítica al confrontar la posibilidad de ser un asesino y plantear los efectos que acarrearía esto en la vida del estudiante.

Material Audiovisual: Assassins Creed II (http://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2_Deluxe_Edition/)



SESIONES DE APRENDIZAJE UNIDAD IV
(FILOSOFÍA)

2016-I

● TEMA: Los actos humanos y su moralidad.		SESION N° 13	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. ● INDICADOR DE LOGRO: Critica a la situación anárquica de Rapture City 				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Bioshock, en el cual se experimenta una decisión clave en el juego. Decidiendo tomar la vida de una niña a cambio de una oportunidad de vivir, o salvarla aun poniendo en peligro nuestra vida. ● Saberes previos: ¿El hombre es consciente de todos sus actos? ¿El hombre realiza actos de los cuales no sea libre de hacer? ¿Es válido actuar por instinto para sobrevivir? ● Conflicto Cognitivo: ¿Si un animal mata a un ser humano, se le puede imputar un delito? ¿Por qué? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Bioshock	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La moralidad de los actos. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión: Introducción La acción voluntaria y su especificación moral. Extraído de Rodriguez, A. (2010) Etica General (6ª ed.). Pamplona: EUNSA ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. Si vivieras en Rapture, ciudad sumida en anarquía, donde no hay leyes, ¿importaría de algo la moralidad de los actos? Si no existe criterio para esa moralidad. Fundamenta tu respuesta. ● Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿La libertad significa hacer lo que queramos? ¿Es posible huir para ser libre? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema Los actos humanos y su moralidad. 		Palabra	20'	

Evaluación: Se valorará la capacidad de crítica ante una situación hipotética como Rapture City.

Material Audiovisual: Bioshock (<http://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/>)

● TEMA: La conciencia moral y su formación		SESION N° 14	FECHA:	ESPACIO: aula
<ul style="list-style-type: none"> ● CAPACIDAD: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad. 				
● INDICADOR DE LOGRO: Argumentos sobre el mal en la sociedad desde la vista consciente de un estudiante de filosofía				
Actividades de aprendizaje/ Estrategias		Recursos didácticos	Tiempo	Instrumento de Evaluación
Inicio: <ul style="list-style-type: none"> ● Motivación: Se observa un fragmento del videojuego Deus Ex Human Revolution, donde se contempla el desarrollo excluyente de unos pocos despertando la sensación de injusticia en los otros. ● Saberes previos: ¿El hombre sabe por naturaleza que es bueno y que es malo? ¿Qué es la conciencia moral? ● Conflicto Cognitivo: ¿Qué pasa cuando el hombre deja de sentir remordimiento o culpa? 		Palabra Imágenes Diapositivas Multimedia Videojuego Deus Ex	20'	Ficha de observación
Proceso Procesos cognitivos: <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes atienden las diapositivas presentadas sobre el tema La conciencia moral y su formación. Se utilizará la siguiente bibliografía de apoyo para el desarrollo de la sesión La conciencia Moral. Extraído de Rodríguez, A. (2010) Ética General (6ª ed.). Pamplona: EUNSA. ● Se presenta el caso y se resuelve en un comentario. No vivimos un tiempo de revolución genética, pero estamos frente a muchos cambios y problemas. Menciona 8 males sociales que identifiques y que veas que las personas hacen con normalidad, y argumenta las razones por las que crees que sucede así. Se concluye la sesión mostrando el video sobre el tema. 		Diapositivas Cuaderno de apunte Multimedia	80'	
Salida: Transferencia del aprendizaje ¿Por qué el hombre puede mermar su conciencia? Ampliación <ul style="list-style-type: none"> ● Lee el documento de refuerzo con el tema La conciencia moral y su formación 		Palabra	20'	

Evaluación: Se evaluará la capacidad de análisis y síntesis al escribir su percepción de la realidad y la capacidad de argumentación para identificar las causas de estos males.

Material Audiovisual: Deus Ex Human Revolution (http://store.steampowered.com/app/238010/Deus_Ex_Human_Revolution_Directors_Cut/)

V. Metodología

Para desarrollar las capacidades mencionadas se utilizarán las siguientes estrategias:

- **Videojuegos como Recurso Didáctico.** Los cuales servirán de motivación y guía del desarrollo de la sesión
- **Estudio y desarrollo de casos.** Usando los videojuegos como recurso didáctico, se plantearán casos extraídos de distintos títulos para su estudio en los diferentes temas de la asignatura.
- **Estudio individual:** Los estudiantes realizarán la lectura y análisis de documentos bibliográficos, previamente al desarrollo de la sesión en el aula, para hacer posible una participación activa.
- **Coloquio:** Los estudiantes participarán en el desarrollo de las sesiones planteando situaciones prácticas, interrogantes, exponiendo ideas u otras actividades que permitan desarrollar los contenidos programados.
- Para mayor información, estará disponible el programa y sus materiales didácticos en el enlace anexado. **(Véase Anexo n° 4)**

VI. Evaluación

El sistema de evaluación del desempeño realizado por el estudiante es integral y permanente, se aplica durante todo el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de verificar el logro de las competencias, descubriendo dificultades y deficiencias que puedan ser corregidas oportunamente para el desarrollo de una adecuada actitud filosófica.

Se realizará una evaluación formativa, haciendo énfasis en las habilidades y actitudes que el estudiante deberá demostrar durante la asignatura, pero sin descuidar los conocimientos esenciales de Filosofía que se deben dominar. De este modo se utilizará un sistema de calificación novedoso basado en una cuantificación numérica pero que tenga una significación cualitativa según el nivel de desempeño. Significa esto que se otorgará una valoración numérica pero no será solo una nota, por el contrario, cada número tendrá su nivel de desempeño correspondiente de modo que el estudiante pueda conocer lo que debe lograr al culminar el proceso.

El sistema de evaluación para la asignatura de Filosofía usando videojuegos como recurso didáctico será el siguiente:

Se desarrollarán a lo largo de la asignatura un total de catorce (14) sesiones de aprendizaje y cuatro (4) evaluaciones escritas, en las cuales se utilizarán videojuegos como recurso didáctico. Según lo establecido en cada una se añadirán un número determinado de puntos y niveles, lo cual indicará el progreso del estudiante durante el desarrollo de la asignatura. Estos se podrán obtener de la siguiente manera:

Misiones Principales

Cada sesión de aprendizaje podrá otorgar al alumno un máximo de 10 **Puntos de Experiencia** según lo que se solicite. El grado de cumplimiento del mismo determinará la recompensa correspondiente finalizada la sesión.

Misiones Opcionales

Además de lo trabajado durante la sesión, se podrá acceder a una serie de misiones opcionales, una por misión dando un total de catorce. Estas consistirán en la profundización de los aprendizajes mediante la lectura de los documentos de apoyo y la elaboración de artículos, comentarios, ensayos, etc. Lo cual dará al estudiante un máximo de cuatro (4) **Puntos de Experiencia** por sesión.

Por misiones principales y opcionales se pueden obtener un máximo total de 200 Puntos de Experiencia al final de la asignatura.

Pt. De Exp. Obtenidos	Valoración Procedimental	Nivel de Dominio
40 Exp.	04	Pre Formal
60 Exp.	06	Receptivo
80 Exp.	08	
100 Exp.	10	Resolutivo
120 Exp.	12	
140 Exp.	14	Autónomo
160 Exp.	16	
180 Exp.	18	Estratégico
200 Exp.	20	

Campos de Batalla

Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán 4 campos de batalla, los cuales consistirán en evaluaciones escritas con ítems sobre lo trabajado en la asignatura. Según el desempeño en la prueba se obtendrá un número determinado de **Niveles** que serán otorgados al estudiante. Los niveles obtenidos en el campo de Batalla se promediarán aparte de los Puntos de Experiencia otorgados por misiones.

Por Campo de Batalla se pueden obtener un máximo total de 80 Niveles al final de la asignatura.

Niveles Obtenidos	Valoración de Conocimientos	Nivel de Dominio
20 niveles	5	Receptivo
40 niveles	10	Resolutivo
60 niveles	15	Autónomo
80 niveles	20	Estratégico

Marca del Guerrero

Al final de cada sesión, si el indicador de logro es cumplido se te otorgara una **Marca del Guerrero**. Lo cual significa que tu actitud fue optima y eso te permitió cumplir con tus misiones. Al final de la asignatura se otorgarán un máximo total de 14 **Marcas del Guerrero**.

Marcas Obtenidas	Valoración Actitudinal	Nivel de Dominio
3 Marcas	5	Receptivo
7 Marcas	10	Resolutivo
10 Marcas	15	Autónomo
14 Marcas	20	Estratégico

Eventos

Consistirán en pedidos situacionales para estudiantes que deseen subir niveles, estos eventos serán analizados antes de ser otorgados. Los niveles otorgados por eventos quedarán a criterio del profesor.

El Juicio Final

Para alcanzar el máximo Nivel en Filosofía al final de la asignatura, los niveles obtenidos se transmutarán en notas numéricas. El calificativo final se obtiene al convertir los niveles a notas numéricas y promediar los tres aspectos: conocimientos, habilidades y actitudes según el siguiente porcentaje asignado:

- Valoración Procedimental (Misiones) : 60%
- Valoración de Conocimientos (Campos de Batalla): 30%
- Valoración Actitudinal : 10%
-

Requisitos de aprobación: La aprobación de la asignatura implica poseer mínimo 135 Puntos de Experiencia obtenidos en Misiones, 55 Niveles obtenidos en el Campo de Batalla y al menos 9 Marcas del Guerrero obtenidas por la actitud durante la sesión. Lo cual significa *obtener como mínimo 13.5 de promedio final* al promediar estas tres notas juntas. Además, es imprescindible contar con una *asistencia no menor al 70%* de las horas programadas de clase.

Mapa de Aprendizaje de Habilidades

<u>Competencia didáctica:</u> Adquiere una actitud filosófica mediante el estudio de los casos basados en videojuegos para integrar a su vida cotidiana un fuerte sentido de búsqueda por la verdad y amor al bien.		<u>Problema del Contexto:</u> ¿Cómo formar una actitud filosófica que permita pensar compleja y adecuadamente ante situaciones cotidianas?		
<u>Aprendizaje Esperado:</u> Adquiere una actitud filosófica demostrando un pensamiento analítico, argumentativo, reflexivo, crítico y evaluativo.	<u>Nivel Receptivo (0-9)</u>	<u>Nivel Resolutivo (10-14)</u>	<u>Nivel Autónomo (15-17)</u>	<u>Nivel Estratégico (18-20)</u>
<u>Evidencia:</u> Puntos de Experiencia (Indicadores de Logro por sesiones)	Resuelve los casos con dificultad. Elabora comentarios simples en base a lo tratado en las sesiones. Escribe ideas poco claras y tiene dificultad para presentar argumentos ante una situación.	Elabora críticas simples con juicios basados en lo tratado en las sesiones. Presenta pocos argumentos ante un caso presentado y redacta sus ideas de forma ordenada.	Elabora críticas con argumentos suficientes trabajados en las sesiones. Elabora comentarios donde reflexiona sobre la problemática tratada. Y además Escribe sus ideas con claridad y de forma ordenada	Elabora críticas bien sustentadas, con argumentos sólidos extraídos de lo tratado en las sesiones y de lo profundizado en otras fuentes. Plasma su pensamiento reflexivo en la elaboración de comentarios escritos. Posee capacidad de argumentar sus ideas con claridad y seguridad. Además, demuestra una capacidad de análisis y síntesis al escribir precisamente sus ideas. Valora las habilidades adquiridas para su carrera profesional.

Mapa de Aprendizaje de Conocimientos				
Competencia didáctica: Identifica el fundamento de la auténtica Filosofía en el desarrollo de los distintos contenidos de la asignatura, asumiendo una actitud de valoración de la verdad.		Problema del Contexto: ¿Que conocimientos sobre el hombre, el mundo y Dios son necesarios para vivir plenamente?		
Aprendizaje Esperado: Domina los conocimientos filosóficos de Metafísica, Gnoseología y Ética	Nivel Receptivo (0-9)	Nivel Resolutivo (10-14)	Nivel Autónomo (15-17)	Nivel Estratégico (18-20)
Evidencia: Campos de Batalla (Evaluaciones Escritas)	Reproduce los conocimientos brindados en la sesión de aprendizaje a nivel literal.	Adquiere los conocimientos abordados en clase aplicándolos a las situaciones problemáticas.	Domina los conocimientos tratados durante las sesiones de aprendizaje, profundizando además en otras fuentes. Aplica los conocimientos a las situaciones problemáticas cotidianas y responde acertadamente a los problemas filosóficos.	Domina los conocimientos tratados en las sesiones, profundiza en otras fuentes y además investiga otros puntos de vista acerca de los temas abordados. Aplica estos conocimientos a las situaciones propuestas y discrimina entre las distintas posibilidades. Valora los conocimientos adquiridos para su carrera.

Mapa de Aprendizaje de Actitudes				
Competencia didáctica: Reconoce la importancia del estudio de la Filosofía para aprender a pensar con rigor a partir del análisis de los problemas filosóficos y situaciones controversiales que se presenta en el mundo actual.		Problema del Contexto: ¿Cómo lograr reconocer la importancia de la filosofía en la vida del hombre?		
Aprendizaje Esperado: Posee una adecuada actitud ante el área demostrando una fuerte inclinación por conocer la verdad y amar el bien.	Nivel Receptivo (0-9)	Nivel Resolutivo (10-14)	Nivel Autónomo (15-17)	Nivel Estratégico (18-20)
Evidencia: Marcas del Guerrero (Lista de Cotejo conductual)	Presta poca atención durante la sesión de aprendizaje	Presta atención durante la sesión de aprendizaje y contribuye a un ambiente de respeto.	Presta atención durante la sesión de aprendizaje, contribuye a un ambiente de respeto y confianza. Realiza preguntas durante el desarrollo.	Presta atención durante la sesión de aprendizaje, contribuye a un ambiente de respeto y confianza. Realiza preguntas durante el desarrollo de la sesión y realiza aportes al tema tratado previamente investigado. Comprende la importancia de la Filosofía en su carrera.

VII. Bibliografía

- Alvira, T.; Clavell, L. y Melendo, T. (1989). *Metafísica*. Pamplona, España: EUNSA.
- González, A. (2008). *Teología Natural* (6ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- Llano, A. (1991). *Gnoseología* (3ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- Melendo, T. (2007). *Introducción a la Filosofía* (3ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- Rodríguez, A. (2010). *Ética General* (6ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.

CONCLUSIONES

- El nivel de actitud filosófica de los estudiantes de la asignatura de Filosofía del ciclo 2016-I está dentro del nivel Básico, pues el promedio ponderado de los resultados es de 12.85. Esto demuestra que los estudiantes llegan a la asignatura con pocas habilidades filosóficas como la reflexión, argumentación, crítica y evaluación. Tan solo el 2.33% de la muestra obtuvo resultados sobresalientes mientras que el 20.94% obtuvo resultados suficientes para la actitud filosófica. Por otro lado, es preocupante observar que el 44.19% de la muestra posee una actitud filosófica a un nivel básico, y el 32.56% posee un nivel por debajo de lo esperado. Estos resultados nos llevan a la conclusión de que es necesaria una transformación para la solución de esta situación puesto que los estudiantes necesitarán estas capacidades para la vida y urgen nuevas formas de didáctica para formar estas capacidades, que estén basadas en el entorno socio cultural del estudiante, teniendo en cuenta sus intereses para poder generar una motivación que desemboque en una adecuada actitud Filosófica para la vida.

- Debido a la alta presencia de los videojuegos en el medio de los estudiantes, se ve factible la aplicación de un programa utilizándolos como recurso didáctico. De tal manera la propuesta de un programa basado en videojuegos debe considerar seleccionar videojuegos que posean un potencial motivador, que abarque precisamente una fuerte presencia cultural, una narrativa sólida y un contenido filosófico perenne en toda su historia. Asimismo, el videojuego deberá poseer un potencial didáctico, produciendo aprendizajes significativos a través de sus

historias, facilitando la transferencia de esos aprendizajes a la realidad fuera del videojuego y sirviendo de ejemplos claros al momento del desarrollo de una temática.

- La propuesta realizada fue enviada para su revisión por un experto versado tanto en contenidos filosóficos como en Didáctica, el cual aplicó el Instrumento adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzales, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2008, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1996-2095-Nº 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546). Basándose en esta ficha de validación teórica aplicada al programa, el experto determinó que la puntuación final fue de 98.2%. Puntaje que según la escala de valoración propuesta se ubica dentro de la categoría “Propuesta apta para su aplicación” Demostrando así que un programa que tenga como principal característica los videojuegos, puede resultar eficaz en la formación de una adecuada actitud Filosófica.

- La Filosofía y los videojuegos no deben ser campos separados. De la misma manera en que el cine, la televisión, el teatro, la música y otras formas de arte han desarrollado sólidas bases filosóficas, los videojuegos hoy, considerados como mucho más que entretenimiento digital, tienen todas las cualidades y potencialidades para ser herramientas culturales, sociales y educativas en la actualidad y el futuro. Por ende, es necesario expandir los horizontes para brindar una oportunidad a un medio que ha sufrido un rechazo por sus aspectos negativos, olvidando los positivos. Por lo que una auténtica Filosofía, perenne en su capacidad de crítica y análisis, podrá perfectamente descubrir en el videojuego, todas y cada una de sus bondades escondidas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvira, T.; Clavell, L. y Melendo, T. (1989). *Metafísica*. Pamplona, España: EUNSA.

Arias et al. (2012). *Influencia de los smartphones en los estilos de vida de los jóvenes universitarios y jóvenes ejecutivos en la ciudad de Bogotá* (Tesis de Grado). Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.

Assassins Creed II (PC) [Software]. Ubisoft Montreal. Obtenido de [http://store.steampowered.com/app/33230/Assassins Creed 2 Deluxe Edition/](http://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2_Deluxe_Edition/)

Baquero, R.; Bernat, T. y Galvani, F. (s.f.). *Influencia de los videojuegos en el desarrollo de la personalidad y el comportamiento de la juventud*.

Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3ª ed.). Bogotá, Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.

Bertelloni, F. (2007). *Introducción a la filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Eudeba.

Beyond Eyes (PC) [Software]. Tiger and Squid. Obtenido de [http://store.steampowered.com/app/356050/Beyond Eyes/](http://store.steampowered.com/app/356050/Beyond_Eyes/)

Bioshock (PC) [Software]. 2K Games. Obtenido de <http://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/>

- Briñol, P.; Falces, C. y Becerra, A. (2007). Actitudes. En Morales, J. F., Moya, M., Gaviria, E. & Cuadrado, I. (Coord.), *Psicología social* (3a. ed.) (pp. 457-490). Madrid, España: McGraw-Hill.
- Buitrago, A.; Mejía, N. y Hernández, R. (2013). La argumentación: de la retórica a la enseñanza de las ciencias. *Innovación Educativa*, Vol. 13 (n° 63), pp. 17-40.
- Cabrera, K. (2013). Videojuegos comerciales en el contexto escolar: Una aproximación a su estado del arte. *Miradas*, Vol. 1 (N° 11), pp. 149-161.
- Call of Duty: Black Ops III (PC) [Software]. Treyarch. Obtenido de http://store.steampowered.com/app/311210/Call_of_Duty_Black_Ops_III
- Chaparro, J. (2010). *El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer* (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia.
- Deus Ex:Human Revolution (PC) [Software]. Eidos Montreal. Obtenido de http://store.steampowered.com/app/238010/Deus_Ex_Human_Revolution_Directors_Cut/
- Fallout 3 (PC) [Software]. Bethesda Studios. Obtenido de http://store.steampowered.com/app/22300/Fallout_3/
- Felicia, P. (2009). Videojuegos en el aula. Manual para Docentes. Bruselas, Bélgica: European Schoolnet.
- God of War (PS3) [Software]. Santa Mónica Studio. Obtenido de https://store.playstation.com/es-pe/product/UP9000-BCUS98229_00-PS3GOWCOLLECTBUN
- God of War (PS3) [Software]. Santa Mónica Studio. Obtenido de https://store.playstation.com/es-pe/product/UP9000-BCUS98229_00-PS3GOWCOLLECTBUN
- González, A. (2008). *Teología Natural* (6ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- González, C. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. En Sánchez, F. (Coord.). *Videojuegos: una herramienta educativa del “Homo Digitalis”* [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, n° 3, pp. 69-92.

- Grand Theft Auto V (PC) [Software]. Rockstar Games. Obtenido de [http://store.steampowered.com/app/271590/Grand Theft Auto V/](http://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/)
- Hernández, (2010). *Metodología de la Investigación* (5ª ed.). México D.F., México: McGraw Hill.
- Lacasa, P.; García, M. y Herrero, D. (2011). Aprender en mundos digitales. *Revista Infancias Imágenes*. Vol. 10 (nº 1). pp 74 – 83.
- Lipman, M.; Oscanyan, F. & Sharp, A. (1992). *La Filosofía en el Aula*. Madrid, España: De la Torre.
- Llano, A. (1991). *Gnoseología* (3ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- Marie, D.; de la Garza, M.; Slade, C.; Lafortune, L.; Pallascio, R y Mongeau, P. (2003). ¿Qué es el pensamiento dialógico crítico? *Perfiles Educativos*, vol. XXV (nº 102). pp. 22-39.
- Mariño, L. (2012). La educación filosófica como experiencia y posibilidad. *Praxis & Saber*. Vol. 3. (nº 5). pp.187-207.
- Melendo, T. (2007). *Introducción a la Filosofía* (3ª ed.). Pamplona, España: EUNSA.
- Millán-Puelles, A. (s.f.). *Fundamentos de Filosofía*. Extraído de <http://www.mercaba.org/Filosofia/Millan/Fundamentos/CARTEL.htm>
- Minecraft (PC) [Software]. Mojang. Obtenido de <https://minecraft.net/es-es/>
- MINEDU (s.f.). Los procesos pedagógicos en la sesión de aprendizaje. Perúeduca. Extraído de www.perueduca.pe/documents/5080387/0/Procesos%20pedagógicos
- Miranda, T. (s.f.). M. Lipman: función de la filosofía en la educación de la persona razonable. *Crearmundos*.
- Olmos, A. y Cáceres, J. (s.f.). ¿Qué actitud, para filosofar? *Uruguay Educa*.
- Outlast (PC) [Software]. Blackrock Studio. Obtenido de <http://store.steampowered.com/app/238320/Outlast/>
- Overwatch (PC) [Software]. Blizzard Entertainment. Obtenido de <https://us.shop.battle.net/en-us/product/overwatch?p=25689>
- Padilla, N. (s.f.). El uso educativo de Videojuegos. *Familias Lectoras*.
- Pascual, J. (2013). *El uso del videojuego como herramienta didáctica*. (Tesis de pregrado). Universidad de la Rioja, España.

- Perelló, J. (1992). *Didáctica de la Filosofía*. Quito: PUCE
- Pérez, A. (2014). El aprendizaje con Videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas. *Escuela Abierta* (n° 17). pp. 135-156.
- Pérez, A. y Ortega, J. (2011). El potencial didáctico de los videojuegos. The Movies, un videojuego que fomenta la creatividad audiovisual. *Revista Etic@net*, vol. 9 (n° 10). pp. 1-32.
- Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Revista de Recerca i d'Anàlisi*. Vol 28 (n° 1). pp. 127-146.
- Pérez, P. (2009). *Inteligencia y Sentimientos. El universo abierto por la inteligencia*. Chiclayo, Perú: USAT
- Pineda, G. (2013). *Los videojuegos como estrategia de apoyo para enriquecer el proceso didáctico en la educación* (Tesis de pregrado). UNAM, México D.F.
- Portal (PC) [Software]. Valve. Obtenido de <http://store.steampowered.com/app/400/Portal/>
- Remember Me (PC) [Software]. Dontnod Entertainment. Obtenido de http://store.steampowered.com/app/228300/Remember_Me/
- Reupo, R. (2015). *Propuesta de una estrategia didáctica, incorporando el uso de las tic, para mejorar el nivel de pensamiento crítico en estudiantes de ingeniería de sistemas, en el curso de cálculo diferencial, 2014-I* (Tesis de Maestría). USAT, Chiclayo.
- Revuelta, F. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del video jugador. *Revista de Educación a Distancia*. Vol. 6 (n° 33). pp. 1-25.
- Rodríguez, A. (2010). *Ética General* (6ª ed.). Pamplona, España: EUNSA
- Sádaba, C. y Naval, C. (2008). Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos. En Sánchez, F. (Coord.). *Videojuegos: una herramienta educativa del "Homo Digitalis"* [monográfico en línea]. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, n° 3. pp. 167-183
- Sánchez, F. (Coord.) (2008). Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis". *Revista Electrónica Teoría de la Educación*. Vol. 9 (n° 3). Pp. 1-245.
- Sánchez, M. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *DIM*, Vol. 9 (n° 25) pp. 1-18.

- Sarbach, A. (2005). *Qué pasa en la clase de Filosofía. Hacia una didáctica narrativa y de investigación* (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Sellés, J. (2011). *¿Qué es Filosofía?* Ediciones Internacionales Universitarias, S.A: Madrid.
- Starcraft II (PC) [Software]. Blizzard Entertainment. Obtenido de <https://us.shop.battle.net/en-us/product/starcraft-ii-campaign-collection>
- Teresa, E. (2014). Enseñar Filosofía o enseñar a filosofar. Algunas categorías para su análisis. *APRENDER*. N^o 13. PP. 141-165.
- Wolf, M. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Revista de Producción Audiovisual*. (n^o 4). pp. 1-27.
- World of Warcraft (PC) [Software]. Blizzard Entertainment. Obtenido de <https://us.shop.battle.net/en-us/product/world-of-warcraft-legion>

ANEXOS

Anexo N° 1: Instrumento de investigación Validado

Aplicación de Videojuegos como Recurso Didáctico para promover la Actitud Filosófica en estudiantes universitarios de la USAT en la asignatura de Filosofía

Cuestionario

Carrera Profesional: _____

Sexo: _____ Ciclo: _____ Edad: _____

Indicaciones. Estimado estudiante de la asignatura de Filosofía, se te presenta el siguiente cuestionario con la finalidad de obtener información respecto de la actitud filosófica. Te pido que leas y te tomes tu tiempo para cada respuesta. Si se presenta alguna duda por favor acude a la persona que te entregó el cuestionario. Agradeceré respuestas con toda sinceridad y confianza ya que es una encuesta anónima.

- 1) Analiza y explica el siguiente enunciado: “*El hombre es la única criatura que puede rechazar ser lo que es*”. (**Dimensión Analítica**)

- 2) Se te presenta la siguiente cuestión: “¿El ser humano *nace* humano, o *se hace* humano?” Argumenta tu respuesta. (**Dimensión Argumentativa**)

- 3) Reflexiona e interpreta la siguiente frase: “La verdad ya existe, no puede inventarse. Sólo se inventa la mentira”. (**Dimensión Reflexiva**)

- 4) Piensa y responde ¿Consideras correcto utilizar a seres humanos para experimentar, aunque se obtengan beneficios como la cura de una enfermedad o avances científicos? Si o no. ¿Por qué? (**Dimensión Crítica**)

5) ¿Qué *Ventajas y Desventajas* tiene para ti la *Filosofía* como asignatura en tu carrera Profesional? (Dimensión Evaluativa)

6) ¿Has jugado *Videojuegos* alguna vez? (Incluye cualquier clase de juego en cualquier plataforma: PlayStation, Xbox, PC, Smartphones, Nintendo, etc.) (Si la respuesta es Afirmativa, por favor indica los 5 videojuegos que han tenido mayor presencia en tu vida. (Potencial Motivador))

7) Si la respuesta anterior fue afirmativa ¿Cuáles consideras que han sido los *aprendizajes* más *significativos* que has obtenido al jugar *videojuegos*? (Potencial Didáctico)

8) ¿Has llevado el curso de *Filosofía* en la secundaria? ¿Cómo fue, aprendiste algo? Si la respuesta es Afirmativa, por favor indica cuales han sido los aspectos positivos y negativos de ese curso. (Fundamentos Didácticos)

9) ¿Qué consideras que es lo más importante que se debería enseñar en la asignatura de *Filosofía*? (Competencias Filosóficas)

GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Julio César Romero Salazar
 Centro laboral: I.E.P. "Santo Toribio de Mogrovejo"
 Título profesional: "Prof. de Filosofía y Religión"
 Grado: Magister Mención: GESTIÓN EDUCATIVA Y ADMINISTRATIVA DE LOS CENTROS
 Institución donde lo obtuvo: FACULTAD DE TEOLOGIA PONTIFICIA Y CIVIL DE
 Otros estudios: Doctorado

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del instrumento propuesto (véase anexo N° 1). Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un contexto teórico de forma(visión general)				X	
2. Coherencia entre dimensión e indicadores(visión general)					X
3. El número de indicadores , evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada(visión general)					X
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades(claridad y precisión)					X
5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las					X

variables(coherencia)					
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la prueba piloto(pertinencia y eficacia)					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido					X
8. Presenta algunas preguntas distractoras para controlar la contaminación de las respuestas(control de sesgo)				X	
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular(orden)					X
10. Los ítems del instrumento, son coherentes en términos de cantidad(extensión)					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado(inocuidad)					X
12. Calidad en la redacción de los ítems(visión general)					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general)					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general)					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización)					X
Puntaje parcial				8	65
Puntaje total	73				

Nota: Índice de validación del juicio de experto (Ivje) = [puntaje obtenido / 75] x 100=.....97.3%

4. Escala de validación

Muy baja	Baja	Regular	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
El instrumento de investigación está observado			El instrumento de investigación requiere reajustes para su aplicación	El instrumento de investigación está apto para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				

5. Conclusión general de la validación y sugerencias (en coherencia con el nivel de validación alcanzado):.....

Los instrumentos me parecen adecuados y correctos para ser aplicados ya que son pertinentes y novedosos en la materia aplicada.

6. Constancia de Juicio de experto

El que suscribe, Mgtr. Julio César Romero Salazar identificado con DNI. N° 16684412

certifico que realicé el juicio del experto al instrumento diseñado por el (los) tesistas

1. Kevin Silgado Cabrejos

2.

,en la investigación denominada: "Aplicación de Videojuegos como Recurso Didáctico para promover la actitud Filosófica en estudiantes Universitarios de la USAT"



Firma del experto

Anexo N°2: Evaluación de Videojuegos aptos para recurso didáctico en Filosofía


OUTLAST				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Red Barrell Games/ Más de 4 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Guionista: J. T. Petty / 5-6 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	Guion complejo, con diálogos intrigantes y reflexivos.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Los sucesos del juego se desarrollan en primera persona, uno vive la trama no solo la observa.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un videojuego realista en su gran mayoría, su inmersión genera contraste con la realidad.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	La actitud de Miles Upshur sirve de ejemplo perfecto sobre la actitud Filosófica al exponerse al peligro por descubrir la verdad.			X
Total, Puntaje		16		
PORTAL				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Valve/ Más de 4 millones de copias vendidas /			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Erik Wolpaw/ 5-6 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	El juego es un símil de la sociedad, puesto que vives y realizas actividades sin percartarte de lo que realmente sucede y es importante.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Los sucesos del juego se desarrollan en primera persona, uno vive la trama no solo la observa.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Los hechos se narran de manera fluida y genera reflexión en repetidas ocasiones.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	Aperture Science sirve de ejemplo claro de una sociedad que vive engañada			X
Total, Puntaje		17		




Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Blizzard Entertainment / Más de 5 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Cris Metzen / Aprox. 30 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	La trama desarrolla de manera implícita temas como el amor, la amistad, la naturaleza, la armonía y la paz.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Es un juego de Estrategia, orientado hacia el combate entre facciones por la supremacía, pero su trama envuelve en hechos impactantes.		X	
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Se regular puesto que es un título de ciencia Ficción espacial.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	Los temas abordados pueden servir de ejemplo para varios temas filosóficos como la naturaleza o el amor humano.			X
Total, Puntaje		15		




Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Santa Mónica Studio/ Más de 21 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: David Jaffe/ 10-12 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	La historia se centra en la grecia Mítica, problemas filosóficos como Dios, la realidad, la vida y la muerte.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Transmite emociones de empatía con la desgracia de Kratos, y las escenas son bastante explícitas.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un juego de estilo mítico, es necesario una orientación para descubrir su aplicabilidad.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	Los hechos y las frases extraídas poseen rico contenido para clases de Filosofía.			X
Total, Puntaje		17		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Blizzard Entertainment / Más de 20 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritores: Jeff Kaplan, Rob Pardo / Duración indefinida		X	
Presenta Contenido Filosófico	El juego es bastante largo, pero escondido en fragmentos tiene hechos que suscitan reflexión.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	El juego es inmersivo y absorbente, manejar con sumo cuidado.		X	
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un mundo alternativo en línea, con unas características muy similares, esto guiado ayudaría a la transferencia.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	Sirve al ejemplificar situaciones de la vida real dentro del juego.			X
Total, Puntaje		14		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Mojang/ Más de 100 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Marcus Person/ Duración Indefinida	X		
Presenta Contenido Filosófico	Se centra en el aspecto metafísico si se analiza con detenimiento.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	El juego es simple y muy entretenido, con orientación producirá efectos positivos en educación.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un mundo alterno con características definidas que permiten su contraste con el mundo real.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	En metafísica sirve como ejemplo pues el mundo cúbico posee características esenciales comunes.		X	
Total, Puntaje		14		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Tiger & Squid / Juego Independiente	X		
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Sheridah Halatoo/ Aprox. 2 horas de duración.		X	
Presenta Contenido Filosófico	En sí mismo no lo expresa, debe ser orientado en clase.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Es un juego muy simple, pero con un personaje que intriga y produce empatía.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Nos permite entender la realidad de una discapacidad de manera interesante.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Para entender la importancia de los sentidos en el conocimiento.			X
Total, Puntaje		14		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Dontnod E. de CAPCOM		X	
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Alain Damasio / Aprox. 8-9 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	La posibilidad de entender las posibilidades del conocimiento y la memoria dentro del juego.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	El juego sumerge de forma empática con la protagonista, el tema de la memoria se fija bien.		X	
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Contrasta con el mundo real al poner una situación altamente probable y posible en un futuro.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Para Gnoseología y Psicología es formidable en ejemplos y casos aplicables a la realidad.			X
Total, Puntaje		16		

CALL OF DUTY BLACK OPS III				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Treyarch / Más de 25 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Craig Houston/ Aprox. 8 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	El juego muestra posibilidades tecnológicas y futuristas, cuestionando la realidad con orientación.		X	
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Es una franquicia conocida, y la historia es realmente absorbente.		X	
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	La ambientación es futurista, incluso poco realista. Hay que orientar bien en clase.	X		
Sirve de ejemplo claro y preciso	Con orientación docente algunos fragmentos de la trama pueden ejemplificar la gnoeología.			X
Total, Puntaje		14		


ASSASSIN'S CREED II				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Ubisoft/ Más de 100 millones de copias vendidas.			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Corey May / Aprox. 20 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	Está sólidamente ambientado en la Italia renacentista, con todos sus aspectos históricos, artísticos y filosóficos.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	La jugabilidad permite identificarse con el personaje durante toda su vida narrada en el juego.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Esta basado en hechos históricos, acontecimientos y ciudades reales de Italia del siglo XV.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Sus hechos y frases son de alto contenido educativo y se presta perfectamente a la reflexión y comparación.			X
Total, Puntaje		18		


Fallout 3

Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Bethesda Studios/ Más de 15 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Emil Pagliarulo/ Aprox. 100 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	Es un juego basado en decisiones y de mundo abierto. Todo se presta al análisis y la reflexión.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Encarnas al personaje a lo largo de toda la historia observando y conociendo de un modo sumamente empático.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un mundo postapocalíptico, pero basado en la tierra, permite generar incluso conciencia ambiental.		X	
Sirve de ejemplo claro y preciso	Sus hechos son un poco aislados, pero con orientación pueden ejemplificar diversas temáticas filosóficas.		X	
Total, Puntaje		16		

BIOSHOCK

Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por 2K Games / Más de 25 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Ken Levine/ Aprox. 8 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	La situación de Rapture nos presenta importantes problemáticas política, éticas y sociales.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Rapture te envuelve en su atmósfera anárquica, es imposible jugarlo sin aprender nada de ella.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es un símil con las sociedades modernas.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Rapture es perfecta para ejemplificar problemáticas sociales y la moralidad del hombre.			X
Total, Puntaje		18		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Rockstar Games / Más de 80 millones de copias vendidas			X
Posee una Narrativa sólida	Escritor: Dan Houser/ Aprox. 100 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	Los Santos es una ciudad que se puede analizar en todas sus facetas éticas.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	Los personajes transmiten su historia, pero aun así la trama carece de situaciones demasiado significativas.		X	
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	La ciudad esta basada en la realidad. Con orientación se pueden analizar todos los problemas filosóficos en ella.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Cada contenido filosófico se puede tomar desde GTA V debido a su parecido con la realidad.			X
Total, Puntaje		17		

				
Potencial Motivador:	Descripción	1	2	3
Goza de Presencia Cultural	Diseñado por Eidos Montreal / Más de 3 millones de copias vendidas		X	
Posee una Narrativa sólida	Escritora: Mary DeMarle / Aprox. 12 horas de duración.			X
Presenta Contenido Filosófico	La situación probable y futura del mal uso de la tecnología y la relativización del hombre.			X
Potencial Didáctico	Descripción			
Produce un Aprendizaje Significativo	La historia es sumamente inmersiva, cada situación de injusticia y de anarquía se ve fijada al jugarla.			X
Facilita la transferencia del contenido a la realidad	Es una situación probable en un futuro próximo donde la tecnología supera a la humanidad. Ficción, pero posible.			X
Sirve de ejemplo claro y preciso	Para la conciencia moral y otros aspectos éticos.		X	
Total, Puntaje		16		

Anexo N° 3 Evaluación del programa realizado por Expertos



GUÍA, JUICIO DE EXPERTOS

1. Identificación del Experto

Nombre y Apellidos: Julio César Romero Salazar

Centro laboral: I.E.P "Santo Toribio de Mogrovejo"

Título profesional: Prof. de Filosofía y Religión

Grado: Magister Mención: GESTIÓN EDUCATIVA Y ADMINISTRATIVA DE LOS CENTROS

Institución donde lo obtuvo: FACULTAD DE TEOLOGIA PONTIFICIA Y CIVIL DE LIMA

Otros estudios: Doctorado (estudios concluidos)

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tienes que evaluar con criterio ético y estrictez científica, la validez del programa de investigación (véase anexo N° 1).

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa(x) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo / 2: Bajo / 3: Medio / 4: Alto / 5: Muy alto

3. Estructura¹ (véase cuadro adjunto)

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzales, docente adscrito a la Facultad de Educación-UNED-España-2008, publicada en la Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa. ISSN 1996-2095-N° 15, Vol. 6(2) 2008, pp. 523-546

INDICADORES DE CALIDAD DEL PROGRAMA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
Pertinencia y eficacia						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje apropiado.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicitado las bases teórico-científicas y metodológicas de la propuesta de investigación, quedando bien definido cuál es el modelo teórico		X				
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura técnica básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación.	X					
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación	X					

Extensión						
9. Las actividades de la propuesta ,son coherentes en términos de cantidad	X					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial	50	4				
Puntuación total	54					
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 55] x 100= 98.2%						

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación	La propuesta de investigación está apta para su aplicación
Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez				


5. Promedio final: 98.2 %.

La propuesta de investigación está observada ()

La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación ()

La propuesta de investigación está apta para su aplicación (X)

Chiclayo, 4 de Julio de 2016



Firma del experto

DNI.....16684412.....Teléfono N°.....952045558.....

Anexo ° 4: Enlace para contenido Digital y recomendaciones para aplicación

Estimado Lector, dejo para ti todo el material disponible para la correcta aplicación de este programa en el siguiente enlace de Google Drive:

<https://drive.google.com/open?id=1QF7KHbTCQty4uArohpeDeek7HaLCTq7t>

Es pertinente recordarte que la aplicación de este Programa Basado en Videojuegos para Filosofía sólo puede realizarse con mi expreso conocimiento y autorización. Esto con el ánimo de garantizar su orientación y correcta aplicación.

Por favor, de requerir información adicional o cualquier consulta, puedes hacerlo a siguiente correo:

kevinsilgado@gmail.com

Muchas gracias por contribuir al desarrollo de esta investigación.

GAME OVER