

Videogames para desarrollar la actitud filosófica

Kevin Silgado Cabrejos¹

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Historia del artículo:

Recibido: 13 noviembre 2017

Aceptado: 15 diciembre, 2017

Palabras claves:

Actitud Filosófica

Didáctica de la Filosofía

Videogames

RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue proponer un programa basado en videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica en estudiantes universitarios. 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 estuvo dentro del nivel Básico. Se demostró además 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 deben tener un Potencial Motivador y un Potencial Didáctico. Posteriormente se validó el programa teóricamente por expertos.

Video games to improve the Philosophical Attitude

ABSTRACT

Keywords:

Philosophic Attitude

Philosophy, Videogames

Didactic Resources.

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. 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. 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.

¹ Licenciado en Educación, especialidad en Filosofía y Teología. Docente en el Colegio Particular Algarrobos, Chiclayo, Perú.
Email: kevinilgado@gmail.com

Introducción

“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 (Reuelta 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.

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?

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.

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.

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.

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 lo 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.

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 digital, hacia un medio interactivo audiovisual poseedor de narrativa y amplias posibilidades más allá de las lúdicas. Con estas ideas en cuenta, se puede afirmar que hoy en día el videojuego se encuentra apropiadamente caracterizado, se puede hablar de una esencia bien definida que le distingue de otros medios audiovisuales y que permite dar el siguiente paso hacia su uso en las aulas.

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.

El objetivo general de la investigación fue proponer un programa basado en videojuegos como recurso didáctico para desarrollar la actitud filosófica en estudiantes universitarios. Este programa estaría basado en la prueba piloto que midió el nivel de actitud Filosófica, y posteriormente validado por expertos.

Presentación y discusión de resultados

Teniendo claros estos aspectos, y el potencial real de los videojuegos como herramientas para la clase de Filosofía, vale la pena cuestionar y definir qué es realmente lo que se pretende formar con ellos. La respuesta para esta investigación fue clara, se quiso desarrollar la actitud Filosófica, usar medios interactivos modernos y lúdicos para desarrollar algo que parece dormido en las nuevas generaciones.

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 comprensión del hombre que desde el día a día necesitó trascender lo cotidiano para comprender mejor su propio mundo.

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. 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.

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" en su aspecto observable, pues es lo que nos

permitirá diagnosticar y medir resultados. 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

De esta manera, podemos hablar de actitud Filosófica cuando a estos componentes mencionados, junto a la concepción de Filosofía se le añaden las actividades de la inteligencia. Según Pérez (2009, p.59) la inteligencia realiza un amplio número de procesos cognitivos las 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.

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. “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” A esto nos referimos con Actitud Filosófica de manera resumida.

Y ciertamente 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:

Primer indicador: Presencia Cultural

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.

Segundo indicador: 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.

Tercer indicador: 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

Por otro lado 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:

Primero: Produce un Aprendizaje

Significativo.

Los videojuegos al ser elementos que rara vez se consideran en entornos académicos, producen un impacto positivo en la mente de los estudiantes, pues posterior al conflicto cognitivo que genera su uso, viene una significativa experiencia al aprender usando elementos que supuestamente son contrarios a la educación.

Segundo: 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 a la realidad.

Tercero: 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.

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. El videojuego justamente representa esto dada su naturaleza dinámica y activa. A diferencia de la rutinaria metodología tradicional, una asignatura basada en videojuegos promoverá las habilidades y el desarrollo de procesos mentales, será además una amena sesión donde todos aprenden. Y esto partiendo de una base fundamental, que le da sustento teórico a la propuesta:

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)

Promueve el dinamismo, el conocimiento previo, la aventura y la vivencia personal como base para una real clase de Filosofía.

- Videojuegos en el aula. (Wolf, Lacasa, Ortega, etc.) Las características que los videojuegos han adquirido tras años de evolución les permiten ser considerados dentro del ámbito educativo, sus pautas de aplicación permiten la realización de esta propuesta.

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

Y 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.

Conclusiones

Como se ha analizado, 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 formarlas, 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.

Por otro lado 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.

Finalmente es necesario afirmar que 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.

Bibliografía

- 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.
- 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.
- 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: Mc Graw-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.
- Chaparro, J. (2010). El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer (Tesis doctoral). Universidad de Valencia, Valencia. 113
- Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula. Manual para Docentes*. Bruselas, Bélgica: European Schoolnet.
- 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 (n° 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. 114
- 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 (n° 102). pp. 22-39.
- Mariño, L. (2012). La educación filosófica como experiencia y posibilidad. *Praxis & Saber*. Vol. 3. (n° 5). pp.187-207.
- Millán-Puelles, A. (s.f.). *Fundamentos de Filosofía*. Extraído de <http://www.mercaba.org/Filosofia/Millan/Fundamentos/CARTEL.htm>
- 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*.
- 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. 115
- 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.
- 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.

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. 116

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.

Teresa, E. (2014). Enseñar Filosofía o enseñar a filosofar. Algunas categorías para su análisis. APRENDER. N° 13. PP. 141–165.

Wolf, M. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. Revista de Producción Audiovisual. (n° 4). pp. 1–27.