

ENSEÑANZA ACTIVA DE LA FILOSOFÍA EN LA ERA DIGITAL: POTENCIAL DE GENIALLY PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS CRÍTICAS

ACTIVE PHILOSOPHY TEACHING IN THE DIGITAL AGE: LEVERAGING GENIALLY TO DEVELOP CRITICAL COMPETENCIES

Artículo recibido el: 11/3/2025

Artículo aceptado el: 2/3/2026

Juan Mario Guzmán Ortiz*

*Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Loja, Ecuador

Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-9483-4963>

jmguzman17@utpl.edu.ec

Marsiel Pacífico**

**Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), Campo Grande, Mato Grosso do Sul, Brasil

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2013-2073>

marsiellp@gmail.com

Artieres Estevão Romeiro*

*Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Loja, Ecuador

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6219-2867>

aeromeiro@utpl.edu.ec

The authors declare that there is no conflict of interest

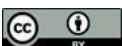
Resumen

Este artículo analiza el potencial de Genially como herramienta de gamificación para la enseñanza de la Filosofía en el contexto educativo ecuatoriano. Mediante una metodología teórico-documental, examina cómo esta plataforma digital puede transformar el aprendizaje de contenidos tradicionalmente teóricos mediante la integración de elementos interactivos como *scape rooms*, desafíos y recursos multimedia. El estudio identifica las características clave de Genially—accesibilidad, interactividad y versatilidad—como soluciones a desafíos históricos en la educación filosófica, incluida la desmotivación estudiantil y las barreras de abstracción. Los resultados demuestran que las estrategias gamificadas fomentan el pensamiento crítico, la resolución colaborativa de problemas y el razonamiento ético, alineándose con los objetivos del currículo nacional ecuatoriano. Sin embargo, su implementación enfrenta obstáculos como la brecha digital y la insuficiente formación docente. El artículo concluye que Genially, fundamentado pedagógicamente, revitaliza la educación filosófica al vincular el rigor teórico con los estilos de aprendizaje digitales, ofreciendo orientaciones prácticas para educadores e instituciones.

Abstract

*This article examines the potential of Genially as a gamification tool for teaching Philosophy in the Ecuadorian educational context. Through a theoretical-documentary methodology, it analyzes how this digital platform can transform the learning of traditionally theoretical content by integrating interactive elements such as *scape rooms*, challenges, and multimedia resources. The study identifies Genially's key features—accessibility, interactivity, and versatility—as solutions to historical challenges in Philosophy education, including student disengagement and abstraction barriers. Results demonstrate that gamified strategies foster critical thinking, collaborative problem-solving, and ethical reasoning, aligning with Ecuador's national curriculum objectives. However, implementation faces obstacles like the digital divide and insufficient teacher training. The article concludes that Genially, when pedagogically grounded, revitalizes philosophical education by bridging theoretical rigor with digital-native learning styles, offering practical guidelines for educators and institutions.*

Keywords: Gamification. Genially. Philosophy Teaching. Active Learning.



Palabras clave: Gamificación. Genially. Enseñanza de la Filosofía. Aprendizaje Activo.

1 INTRODUCCIÓN

El presente artículo explora el potencial de Genially como herramienta de gamificación aplicada específicamente a la enseñanza de la Filosofía en el contexto educativo ecuatoriano, analizando cómo sus características pueden contribuir a superar los desafíos pedagógicos de esta disciplina. A través de un recorrido por sus fundamentos teóricos, aplicaciones prácticas y estrategias concretas como los *scape rooms* filosóficos, se examina cómo la integración de esta plataforma puede promover una enseñanza activa que fomente el pensamiento crítico, la participación colaborativa y la conexión entre los problemas filosóficos clásicos y las preocupaciones contemporáneas de los estudiantes.

La estructura del artículo aborda inicialmente las características fundamentales de Genially como herramienta de gamificación, destacando su accesibilidad y versatilidad para la creación de contenidos educativos interactivos. Posteriormente, se analiza su aplicación específica en la asignatura de Filosofía, examinando cómo puede transformar conceptos teóricos en experiencias prácticas significativas. El tercer apartado profundiza en el diseño de *scape rooms* filosóficos como estrategia didáctica, considerando principios de diseño efectivo y ejemplos concretos de implementación. Finalmente, se discute la sinergia entre enseñanza activa y gamificación en el marco del currículo ecuatoriano, reflexionando sobre desafíos y oportunidades para la innovación pedagógica en Filosofía.

Este análisis se fundamenta en la premisa de que la tecnología educativa, cuando se integra con una sólida base pedagógica, puede revitalizar la enseñanza de disciplinas humanísticas como la Filosofía, acercándola a las nuevas generaciones sin renunciar a su rigor y profundidad. La exploración de Genially como herramienta gamificadora busca contribuir a este debate, ofreciendo perspectivas prácticas para docentes e instituciones interesadas en transformar su práctica educativa y formar ciudadanos capaces de pensar críticamente en un mundo complejo y cambiante.

2 METODOLOGÍA

El presente artículo se fundamenta en una investigación de carácter teórico-documental, cuyo objetivo principal es analizar el potencial de Genially como herramienta de gamificación para la enseñanza de la Filosofía en el contexto educativo ecuatoriano. Esta aproximación metodológica se seleccionó debido a la naturaleza exploratoria del tema, que requiere examinar tanto las características técnicas de la plataforma como sus implicaciones pedagógicas específicas en una disciplina humanística tradicionalmente asociada con métodos expositivos. La investigación se estructura a partir de la revisión sistemática de fuentes bibliográficas y documentales que abordan tres ejes centrales: las características de la gamificación educativa, las particularidades del aprendizaje filosófico, y las funcionalidades de Genially como recurso didáctico.

Para la recolección de información, se emplearon bases de datos académicas especializadas en educación y tecnología, tales como Scielo, Redalyc y Dialnet, así como repositorios institucionales de universidades ecuatorianas y latinoamericanas. Los criterios de inclusión de fuentes consideraron: publicaciones entre los años 2019 y 2024 para garantizar actualidad temática; artículos que relacionaran explícitamente gamificación con enseñanza de humanidades; estudios sobre implementación de Genially en contextos educativos; y documentos curriculares oficiales del Ministerio de Educación ecuatoriano. Este proceso permitió seleccionar un corpus de veinticuatro fuentes primarias entre artículos científicos, tesis doctorales, libros especializados y normativas educativas, las cuales fueron sometidas a un análisis de contenido temático.

El procedimiento analítico se desarrolló en tres fases secuenciales. En primer lugar, se realizó una caracterización técnica de Genially examinando sus funcionalidades básicas y avanzadas descritas en la literatura especializada, con énfasis en aquellas aplicaciones relevantes para la enseñanza de disciplinas teóricas. Seguidamente, se identificaron los desafíos pedagógicos específicos de la enseñanza filosófica según el currículo ecuatoriano y estudios recientes sobre prácticas docentes en el área. Finalmente, se establecieron puntos de convergencia entre las necesidades didácticas de la Filosofía y las posibilidades que ofrece la plataforma, generando una matriz de análisis que relaciona: tipos de contenidos filosóficos, estrategias gamificadas adecuadas, competencias desarrolladas y limitaciones potenciales.

La organización del artículo responde a un diseño deductivo que parte de marcos conceptuales amplios hacia aplicaciones concretas. Inicialmente se contextualiza la integración de tecnologías digitales en educación y se presenta Genially como herramienta emergente, para luego profundizar en su aplicación específica en Filosofía mediante estrategias como los *scape rooms*. Posteriormente se analiza la sinergia entre enseñanza activa y gamificación en el marco curricular ecuatoriano, cerrando con reflexiones sobre desafíos y oportunidades. Esta estructura permite progresar desde fundamentos teóricos generales hasta propuestas prácticas contextualizadas, manteniendo coherencia con el objetivo de ofrecer orientaciones aplicables para docentes e instituciones.

2.1 Genially como herramienta de gamificación

La integración de tecnologías digitales emergentes en la educación ha modificado la forma en que los estudiantes construyen sus conocimientos en los diversos niveles y asignaturas educativas. Este fenómeno representa una transformación profunda en los paradigmas educativos tradicionales, donde el modelo centrado en la transmisión unidireccional de información ha dado paso a enfoques más participativos y constructivistas. La digitalización del ámbito educativo no solo ha introducido nuevas herramientas, sino que ha reconfigurado las relaciones pedagógicas, los espacios de aprendizaje y las metodologías de enseñanza. En este contexto de cambio acelerado, donde la tecnología se convierte en un elemento mediador fundamental, surge la necesidad de explorar plataformas que faciliten la creación de experiencias educativas innovadoras y significativas, a pesar de las dificultades del trabajo docente (Pacífico; Dias; Almeida, 2019). En tal contexto, Genially se configura como una herramienta tecnológica que permite a los docentes gamificar las clases creando contenidos con numerosas plantillas, además de juegos lúdicos que transforman la experiencia de aprendizaje en algo más dinámico y atractivo para los estudiantes.

La gamificación, como estrategia pedagógica, ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje en diversos contextos educativos. Esta aproximación metodológica incorpora elementos propios de los juegos -como desafíos, recompensas, competición y narrativas- en entornos de aprendizaje no lúdicos, con el objetivo de potenciar la participación activa de los

estudiantes y mejorar su implicación en los procesos educativos. La implementación de estas estrategias se ha vuelto especialmente relevante en la actualidad, dado que las nuevas generaciones de estudiantes, denominados nativos digitales, presentan características cognitivas y expectativas diferentes respecto al aprendizaje, mostrando mayor afinidad por entornos interactivos, visuales y participativos. En este escenario, Genially emerge como una solución tecnológica accesible y versátil que permite a los docentes, incluso aquellos con limitados conocimientos técnicos, diseñar e implementar actividades gamificadas de manera efectiva y creativa.

Dicha significación es respaldada por Díaz-García et al. (2022, p. 132) quienes sostienen que: "Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea que permite crear contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida". Esta definición destaca dos aspectos fundamentales de la plataforma: su naturaleza visual e interactiva, y su accesibilidad en términos de uso. La capacidad de crear contenidos visuales resulta especialmente relevante en el contexto educativo actual, donde predominan los estilos de aprendizaje visuales y donde la sobrecarga de información textual puede generar desinterés o dificultades en la comprensión. Por su parte, la interactividad permite transformar al estudiante de un receptor pasivo a un participante activo en su proceso de aprendizaje, fomentando la exploración, la experimentación y el descubrimiento autónomo. Sobre esta base, en lo que compete al diseño, utilización y programación de Genially, apela siempre a la simpleza, dado que, el lenguaje en las indicaciones no es técnico, ni complejo. Esta característica de usabilidad es determinante para su adopción masiva por parte del cuerpo docente, ya que reduce las barreras técnicas y permite que los educadores centren su atención en los aspectos pedagógicos más que en los tecnológicos.

Finalmente, en lo concerniente a su registro, es gratuito y también posee una versión pagada con muchas más funciones. Este modelo de negocio basado en la versión freemium resulta particularmente adecuado para el contexto educativo, ya que permite que cualquier docente pueda acceder a las funcionalidades básicas de la plataforma sin costo económico, democratizando así el acceso a herramientas de gamificación de calidad. La versión gratuita ofrece ya un amplio abanico de posibilidades para la creación de contenidos educativos interactivos, mientras que la versión de pago proporciona funcionalidades avanzadas como mayor capacidad de almacenamiento, opciones de exportación sin marca de agua, plantillas exclusivas o estadísticas detalladas sobre el uso

de los contenidos creados. Esta estructura de precios escalonada permite que las instituciones educativas puedan adaptar su inversión según sus necesidades y presupuestos, garantizando que la herramienta sea accesible tanto para docentes que trabajan de forma independiente como para centros educativos con mayores recursos.

La innovación educativa a través Genially brinda una experiencia gamificada, lo que permite realizar contenido interactivo incluyendo, juegos de escape y animaciones para captar la atención de todos los usuarios. Estas experiencias gamificadas se caracterizan por su capacidad de generar un estado de flujo en los estudiantes, donde el desafío se equilibra perfectamente con sus habilidades, manteniéndolos comprometidos y motivados durante todo el proceso de aprendizaje. Los juegos de escape, por ejemplo, presentan una narrativa envolvente donde los estudiantes deben resolver una serie de enigmas y desafíos para alcanzar un objetivo final, desarrollando simultáneamente competencias como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la gestión del tiempo. Las animaciones, por su parte, permiten representar conceptos abstractos o procesos complejos de manera visual y dinámica, facilitando su comprensión y retención. En virtud de las características de Genially, Chasipanta-Llulluna (2023, p. 29) establece que:

Es un herramienta multimedia que permite adaptar, crear y diseñar contenidos audiovisuales interactivos, asimismo, cuenta con animación, interactividad e integración de múltiples plantillas que facilitan el diseño de infografías, trípticos, presentaciones, revistas entre otras; otras características relevantes de esta la aplicación es la gamificación y mediación en forma efectiva y eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en niños, que se menciona que son la generación de nativos digitales.

A partir de lo mencionado por la autora, es importante añadir que Genially no solo está focalizada en fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje en lo que respecta a la lectoescritura en los niños, por el contrario, esta herramienta de gamificación tiene un enfoque de interdisciplinariedad que impulsa el desarrollo de habilidades creativas y críticas. Esta versatilidad transdisciplinar constituye uno de los mayores aportes de Genially al ámbito educativo, ya que permite su aplicación en múltiples áreas del conocimiento y niveles educativos, desde educación infantil hasta formación superior o educación continua. En el ámbito de las ciencias, por ejemplo, puede utilizarse para crear simulaciones interactivas de fenómenos naturales o representaciones visuales de

estructuras moleculares complejas. En las humanidades, facilita la creación de líneas de tiempo interactivas, mapas conceptuales dinámicos o recreaciones históricas animadas. En el campo de las artes, permite explorar composiciones visuales, análisis de obras o procesos creativos de manera interactiva. Esta capacidad de adaptación a diferentes disciplinas y contextos educativos convierte a Genially en una herramienta especialmente valiosa para el desarrollo de enfoques integradores y holísticos del conocimiento, donde las fronteras entre las asignaturas se difuminan para dar paso a una comprensión más global y conectada de la realidad.

2.2 Gamificar con genially en la asignatura de filosofía

La Filosofía al ser una asignatura con contenidos altamente teóricos sobre los cuales se construyen aprendizajes más complejos, en ciertas ocasiones produce desinterés y falta de motivación por parte de los estudiantes. Esta situación se agrava cuando los métodos de enseñanza se limitan a la exposición magistral de conceptos abstractos y al análisis textual tradicional, que aunque fundamentales en la disciplina, pueden resultar poco atractivos para generaciones acostumbradas a la interactividad digital y al aprendizaje experiencial. La complejidad inherente a la Filosofía, que aborda preguntas existenciales, éticas y epistemológicas de profunda calado, requiere estrategias didácticas que trasciendan la memorización y propicien la reflexión activa. Desde esta perspectiva, la plataforma Genially permite gamificar en asignaturas con enfoques conceptuales, procedimentales y actitudinales mediante la creación de juegos interactivos con historias, retos, niveles y logros. Estos elementos lúdicos transforman conceptos filosóficos abstractos en experiencias tangibles, donde los estudiantes pueden explorar dilemas morales a través de simulaciones, debatir posturas éticas en entornos virtuales o reconstruir argumentos lógicos mediante rompecabezas interactivos. "Permite al usuario crear contenidos visuales tales como: imágenes, presentaciones, infografías entre otros. Esta plataforma permite también contenido interactivo incluyendo animaciones que permiten captar la atención del usuario" (Ponce-Sacoto; Ochoa-Encalada, 2021, p. 114).

Partiendo de esta premisa, la gamificación con Genially en la asignatura de Filosofía abre un amplio abanico de posibilidades para guiar a que los estudiantes reflexionen y puedan tomar buenas y malas decisiones por medio de ambientes virtuales de aprendizaje. Estos escenarios digitales replican situaciones filosóficas clásicas o

contemporáneas, permitiendo a los estudiantes experimentar las consecuencias de sus elecciones basadas en diferentes corrientes de pensamiento. Por ejemplo, un juego podría plantear el dilema del tranvía desde perspectivas utilitaristas, deontológicas o de ética de virtudes, mostrando cómo cada enfoque conduce a resultados distintos y fomentando la comprensión práctica de teorías que, en un contexto tradicional, quedarían relegadas a discusiones teóricas. Así, por ejemplo, la piedra angular de la asignatura de Filosofía es cuestionarlo todo, a través de la gamificación se construye competencias ligadas al pensamiento analítico, aprendizaje colaborativo, debates, toma de decisiones y resolución de problemas. El pensamiento analítico se desarrolla cuando los estudiantes deben descomponer argumentos complejos en partes más pequeñas para resolver acertijos lógicos dentro del juego. El aprendizaje colaborativo emerge en actividades que requieren que los equipos discutan y acuerden posturas filosóficas para superar desafíos conjuntos. Los debates se potencian mediante foros virtuales integrados en las actividades gamificadas, donde los estudiantes deben defender sus posiciones con argumentos sólidos. La toma de decisiones se ejercita constantemente en entornos donde cada elección afecta el desarrollo narrativo del juego, y la resolución de problemas se enfrenta mediante enigmas que aplican principios filosóficos a situaciones prácticas.

A la luz del diagnóstico benjaminiano acerca del empobrecimiento de la experiencia, el uso de juegos en la enseñanza de la filosofía puede comprenderse no como un recurso metodológico accesorio, sino como un intento de reconfigurar las propias condiciones de posibilidad de la experiencia formativa. En contraste con las vivencias fragmentarias producidas por la lógica de la información y del choque, la experiencia lúdica, cuando es pensada filosóficamente, instaura una temporalidad distinta, relativamente desacelerada y dotada de densidad simbólica. El juego exige atención sostenida, interpretación de reglas, toma de decisiones y compromiso colectivo, de modo que la acción no se agota en el instante de su ejecución. Por el contrario, tiende a permanecer como un residuo significativo, susceptible de rememoración y elaboración posterior, abriendo espacio para que lo vivido no se disuelva en una mera sucesión de estímulos, sino que se convierta en experiencia capaz de dejar huellas duraderas en la memoria (Pacífico, 2023).

En este sentido, el juego filosófico presenta afinidad con la concepción de experiencia entendida como algo que se acumula, se conserva y se transmite. La dinámica lúdica crea un campo compartido en el que los participantes se inscriben en una trama

común de acciones y sentidos, condición indispensable para que la memoria deje de ser únicamente individual y adquiera un carácter colectivo. A diferencia de la vivencia aislada e inmediata, típica de la sociabilidad contemporánea, el juego favorece la construcción de narrativas sobre lo que fue hecho, pensado y decidido en común. Es precisamente esta posibilidad de narrar lo acontecido la que aproxima el juego a las formas tradicionales de transmisión de la experiencia, en las cuales el sentido no se impone de manera cerrada, sino que permanece abierto a la interpretación, a la reanudación y a la reinscripción en el tiempo.

Desde esta perspectiva, el juego puede interpretarse como una forma contemporánea de reconstrucción de la experiencia a partir de su propia ruina. En lugar de restaurar de manera nostálgica modelos premodernos de formación, se trata de explorar, en el interior de las condiciones actuales, prácticas capaces de resistir la dispersión de la atención y la volatilización de la memoria. El juego, al articular acción, reflexión y participación, puede funcionar como una experiencia que trasciende el instante y se proyecta en el tiempo, permitiendo que los conceptos filosóficos dejen de ser consumidos como información y pasen a ser incorporados como acontecimientos significativos. De este modo, al producir memoria y favorecer la elaboración narrativa de lo vivido, el juego se presenta como una posibilidad concreta de reinscribir la filosofía en el horizonte de la experiencia, reafirmando su potencia formativa en un contexto marcado por la fragmentación extrema de la vida cotidiana.

La implementación de estas estrategias gamificadas en Filosofía no solo aborda el problema del desinterés, sino que también responde a la necesidad de formar ciudadanos capaces de pensar críticamente en un mundo saturado de información. Al transformar conceptos como la justicia distributiva, la libertad individual o la naturaleza del conocimiento en experiencias interactivas, Genially permite que los estudiantes internalicen estos principios de manera más profunda y duradera. Además, la plataforma ofrece la posibilidad de adaptar el nivel de complejidad según el avance de los estudiantes, garantizando que los desafíos sean siempre estimulantes pero no frustrantes. Esto es particularmente relevante en Filosofía, donde la comprensión de conceptos avanzados depende de una sólida base conceptual previa. La retroalimentación inmediata que proporcionan las actividades gamificadas ayuda a identificar lagunas en el conocimiento y a corregir malentendidos conceptuales de forma oportuna, algo difícil de lograr en métodos tradicionales de evaluación. Por otro lado, el carácter lúdico de estas

experiencias reduce la ansiedad que suelen generar las asignaturas teóricas, creando un ambiente más propicio para la exploración intelectual y el error constructivo. En este sentido, la gamificación con Genially no es simplemente un recurso para hacer más entretenida la clase de Filosofía, sino una metodología que transforma radicalmente la naturaleza del aprendizaje filosófico, acercándolo a su esencia práctica y vivencial, y preparando a los estudiantes para aplicar el pensamiento crítico en contextos reales más allá del aula.

2.3 El *Scape Room* como estrategia didáctica en genially

En la actualidad los *scape rooms* o juegos de escape aplicados en escenarios educativos se posicionan como herramientas didácticas de gamificación de alto impacto, donde los participantes desarrollan diferentes competencias académicas mientras resuelven enigmas colaborativamente. Estas experiencias, originadas en el entretenimiento comercial, han sido adaptadas con éxito al ámbito educativo debido a su capacidad para generar inmersión, motivación intrínseca y aprendizaje significativo. Los *scape rooms* educativos trascienden la simple recreación al convertir el aula en un espacio de desafío intelectual donde los estudiantes aplican conocimientos de manera práctica y contextualizada. La estructura narrativa que caracteriza a estos juegos, con una misión clara, obstáculos progresivos y un objetivo final, replica el proceso natural de resolución de problemas que los estudiantes enfrentarán en su vida profesional y personal. Bajo esta visión, Recio-Muñoz e Paino-Carmona, (2021, p. 161) explican que: "Un *scape room* educativo es una experiencia lúdica en la que los alumnos deben escapar de una habitación en la que están encerrados o resolver un problema que se les plantea en un tiempo limitado". Esta definición, aunque precisa, requiere ampliación para comprender todo su potencial pedagógico.

A pesar de que los autores señalan que un *scape room* educativo fomenta la participación y la creación de nuevas experiencias entretenidas en los estudiantes, es significativo destacar que los *scape rooms* educativos van mucho más allá de esta función. La planificación laboriosa de las actividades garantiza que los estudiantes se enfrenten a desafíos bien estructurados, lo que facilita crear nuevas experiencias didácticas de aprendizajes significativos. Cada enigma o puzzle diseñado para un *scape room* filosófico, por ejemplo, no es meramente un pasatiempo, sino una oportunidad para

aplicar conceptos abstractos como la lógica aristotélica, la ética kantiana o la teoría del conocimiento platónica a situaciones concretas. Al resolver estos desafíos, los estudiantes no solo demuestran comprensión teórica, sino que desarrollan habilidades metacognitivas al reflexionar sobre sus propios procesos de razonamiento. Además, la naturaleza colaborativa de estas experiencias fomenta la construcción dialógica del conocimiento, donde las diferentes perspectivas enriquecen la comprensión colectiva de problemas complejos. Los *scape rooms* también permiten evaluar competencias transversales como la comunicación efectiva, la gestión del tiempo bajo presión y la resiliencia ante el fracaso temporal, aspectos difíciles de valorar mediante métodos tradicionales.

Dentro de este contexto, "Si un *scape room* está mal diseñado - por ejemplo, contiene actividades muy difíciles ante jugadores poco experimentados -, los jugadores caerán en la frustración, se desmotivarán y desconectarán del juego" (Lozano-Monterrubio et al., 2024, p. 5). De lo expuesto por los autores, es importante trazar actividades claras y bien planificadas, puesto que si un *scape room* es demasiado difícil, en lugar de motivar, frustra y hace que los estudiantes pierdan el interés por la actividad. El diseño pedagógico de un *scape room* educativo requiere un equilibrio delicado entre desafío y accesibilidad, considerando no solo el nivel cognitivo de los estudiantes sino también sus experiencias previas con juegos y su familiaridad con los contenidos filosóficos específicos. Un *scape room* sobre existencialismo, por ejemplo, podría incluir puzzles que representen la angustia sartreana o el absurdo camusiano, pero estos deben presentarse de manera progresiva, comenzando con dilemas existenciales cotidianos antes de abordar conceptos más abstractos. La frustración puede surgir también cuando las pistas son ambiguas o cuando la conexión entre los enigmas y los objetivos de aprendizaje no es evidente. Por ello, es fundamental realizar pruebas piloto con grupos pequeños antes de la implementación general, ajustando la dificultad según las observaciones recogidas.

A partir de esa lectura, es indispensable planificar las actividades con niveles de dificultad progresivos, ofreciendo niveles, recompensas y apoyo para que todos los participantes puedan avanzar en el juego, así, se mantiene la emoción y el deseo de seguir aprendiendo de manera colaborativa. Esta progresión debe diseñarse considerando la curva de aprendizaje típica en filosofía, donde los conceptos fundamentales como la mayéutica socrática o la duda metódica cartesiana sirven de base para abordar teorías más complejas. Las recompensas, lejos de ser meramente simbólicas, pueden consistir en el acceso a nuevos fragmentos textuales primarios, debates virtuales con expertos o la

posibilidad de modificar parámetros del juego para explorar alternativas filosóficas. El sistema de apoyo es igualmente crucial; puede implementarse a través de pistas contextuales que aparecen tras ciertos periodos de inactividad, o mediante personajes virtuales que actúan como mentores filosóficos, ofreciendo reflexiones que orienten sin resolver directamente los problemas. Esta estructura de andamiaje pedagógico garantiza que incluso estudiantes con menos afinidad inicial por la filosofía encuentren vías de participación significativa, mientras que aquellos con mayor interés pueden profundizar en desafíos adicionales.

En medio de todo este panorama, Genially es una herramienta en línea que posee un amplio catálogo de plantillas, medios y recursos en la que se puede desarrollar diversas propuestas didácticas de *scape room* en el aula. La plataforma destaca por su interfaz intuitiva que permite a docentes sin experiencia previa en diseño digital crear entornos inmersivos con relativa facilidad. Entre sus funcionalidades más valiosas para *scape rooms* filosóficos se encuentran la capacidad de integrar elementos multimedia como audios con fragmentos de discursos filosóficos históricos, vídeos que recrean debates clásicos o imágenes de obras de arte que contienen simbolismos filosóficos. La opción de crear rutas de navegación no lineales es particularmente útil para representar la naturaleza ramificada del pensamiento filosófico, donde diferentes elecciones teóricas conducen a conclusiones distintas. De manera que, para diseñar un *scape room* en Genially con diferentes contenidos educativos, asignaturas y escenarios es importante incorporar temáticas heterogéneas, debido a que esto permite adaptar las experiencias de aprendizaje a diferentes áreas del conocimiento y perfiles de los estudiantes. Un *scape room* sobre ética profesional podría combinar dilemas médicos con reflexiones sobre justicia distributiva, mientras que uno centrado en filosofía política podría integrar análisis de textos constitucionales con simulaciones de negociación entre teorías políticas contrapuestas. Esta interdisciplinariedad no solo enriquece la experiencia, sino que refleja la naturaleza misma de la filosofía como disciplina que dialoga con todos los ámbitos del saber humano.

2.4 Enseñanza activa como estrategia para el aprendizaje de filosofía

En Ecuador el Ministerio de Educación del Ecuador (2019) considera que: "La Filosofía se enfoca en la búsqueda del entendimiento de las relaciones individuo-sociedad, desde la perspectiva del pensamiento afincado en los grandes problemas humanos, individuales y comunes, relacionados con la existencia personal, la sociedad y el pensamiento mismo" (p. 267). Esta definición curricular sitúa a la Filosofía como un espacio fundamental para la formación integral de los estudiantes, trascendiendo su concepción tradicional como disciplina meramente teórica o especulativa. El enfoque propuesto por el Ministerio reconoce que la Filosofía constituye una herramienta poderosa para analizar críticamente las estructuras sociales, comprender las dimensiones éticas de la existencia humana y desarrollar una conciencia reflexiva sobre los procesos de pensamiento que guían nuestras acciones y decisiones. Para el currículo nacional de educación la enseñanza de la Filosofía es un eje importante de estudio dentro Bachillerato General Unificado, dado que, permite que los estudiantes- comunidad educativa comprendan, problematicen y den soluciones a los grandes desafíos que enfrenta la sociedad. Esta relevancia curricular se fundamenta en la capacidad de la Filosofía para fomentar el pensamiento autónomo, la argumentación rigurosa y la sensibilidad ante las problemáticas contemporáneas como la justicia social, la sostenibilidad ambiental o las implicaciones éticas del avance tecnológico.

A esto, Solórzano-López, Lituma-Alejandro y Espinoza-Freire (2020, p. 160) explican que: "Los planteamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación pretenden generar destrezas en la vida del estudiante y en el marco de la docencia, además de promover un aprendizaje reflexivo y flexible en cada estudiante". Esta perspectiva subraya el carácter práctico y transformador que el currículo ecuatoriano atribuye a la educación filosófica, alejándose de enfoques puramente academicistas para centrarse en el desarrollo de competencias aplicables a la vida cotidiana. A partir de esta explicación, se puede comprender cómo los planteamientos del currículo de la mano con la enseñanza de la Filosofía son clave para el desarrollo de habilidades y destreza, además, son funcionales en la concreción del perfil de salida de los educandos, al busca formar seres humanos justos, innovadores y solidarios. Las destrezas promovidas incluyen la capacidad de analizar críticamente discursos dominantes, evaluar consecuencias éticas de decisiones personales y colectivas, dialogar respetuosamente con perspectivas diversas y

proponer soluciones creativas a conflictos sociales. Estas competencias resultan esenciales en un mundo caracterizado por la polarización ideológica, la desinformación y los complejos dilemas morales que plantean los avances científicos y tecnológicos.

Desde la perspectiva pedagógica, la enseñanza de la Filosofía se ha convertido en un desafío que enfrentan varios educadores en la actualidad, dado el surgimiento de las nuevas tecnologías y la inclusión de la gamificación en los entornos educativos. Este desafío se manifiesta en la necesidad de reconciliar la esencia dialógica y reflexiva de la Filosofía con las nuevas formas de interacción y consumo de información propias de la era digital. Los docentes deben navegar entre la preservación de los métodos tradicionales que han demostrado su eficacia en el desarrollo del pensamiento profundo, como el análisis textual o el debate presencial, y la incorporación de innovaciones metodológicas que respondan a las características cognitivas y motivacionales de las nuevas generaciones de estudiantes. En ese sentido, dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Filosofía, la interactividad es esencial, dado que, su ausencia conllevaría trasladar un modelo educativo tradicional a un entorno virtual, reduciendo así la efectividad del proceso de aprendizaje en contextos digitales (Flórez-Pabón; Cabeza-Herrera; Oses-Gil, 2023, p. 16). La interactividad en Filosofía no se limita a aspectos técnicos o mecánicos, sino que debe manifestarse en la creación de espacios virtuales que fomenten el diálogo genuino, la confrontación de ideas y la construcción colectiva de conocimiento, replicando en entornos digitales la riqueza de las discusiones filosóficas presenciales.

Más allá de esto, la tecnología en la actualidad se ha convertido en el pilar central de nuevas metodologías de enseñanza, atrás quedaron los viejos paradigmas de la pizarra, hojas llenas de teorías y marcadores para impartir temas y contenidos. Esta transformación tecnológica no implica simplemente sustituir soportes físicos por digitales, sino repensar fundamentalmente la naturaleza de la interacción pedagógica en Filosofía. Las plataformas digitales ofrecen posibilidades antes impensables, como simular diálogos con filósofos históricos mediante inteligencia artificial, crear entornos inmersivos para explorar experimentos mentales clásicos o visualizar de manera interactiva las relaciones entre diferentes corrientes filosóficas. Sin embargo, estas herramientas solo alcanzan su potencial educativo cuando están integradas en una propuesta pedagógica coherente que priorice la calidad del pensamiento sobre la mera innovación tecnológica. Por lo tanto, las nuevas dinámicas educativas sincrónicas y

asincrónicas exigen la transformación de modelos educativos tradicionales por modelos pedagógicos actuales que faciliten la construcción de conocimientos en la asignatura de Filosofía, a través de misiones, desafíos o juegos interactivos, propios de la gamificación. Esta transformación requiere que los docentes desarrollen nuevas competencias digitales y pedagógicas, que las instituciones educativas provean la infraestructura necesaria y que los sistemas de evaluación evolucionen para valorar procesos de aprendizaje complejos que trascienden la medición convencional de contenidos memorizados.

La implementación de estos modelos pedagógicos innovadores en la enseñanza de la Filosofía enfrenta aún desafíos significativos en el contexto ecuatoriano. La brecha digital existente entre diferentes regiones y sectores socioeconómicos del país puede ampliar las desigualdades educativas si no se abordan políticas de inclusión tecnológica efectivas. Además, muchos docentes requieren formación especializada para integrar adecuadamente herramientas como Genially en sus prácticas filosóficas, superando tanto las barreras técnicas como las resistencias conceptuales hacia la gamificación en disciplinas tradicionalmente asociadas con la seriedad académica. Sin embargo, estos obstáculos no deben impedir explorar el potencial transformador de la enseñanza activa y la gamificación en Filosofía. Al contrario, deben motivar el desarrollo de estrategias contextualizadas que aprovechen creativamente los recursos disponibles, incluso en entornos con limitaciones tecnológicas. La esencia de la renovación pedagógica en Filosofía no reside tanto en las herramientas específicas utilizadas, sino en la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje que despierten la curiosidad filosófica, fomenten el pensamiento crítico y conecten los problemas abstractos con las preocupaciones concretas de los estudiantes. En este sentido, la enseñanza activa apoyada en plataformas como Genially representa no una solución definitiva, sino una vía prometedora para repensar la educación filosófica en sintonía con las demandas del siglo XXI.

3 CONSIDERACIONES FINALES

El análisis desarrollado demuestra que Genially constituye una herramienta transformadora para la enseñanza de la Filosofía en el contexto educativo ecuatoriano, al permitir reconciliar el rigor teórico de la disciplina con las necesidades de estudiantes digitales. Su capacidad para crear experiencias interactivas mediante juegos, *scape rooms* y contenidos multimedia ofrece soluciones concretas al desinterés histórico que genera la

asignatura, traduciendo conceptos abstractos en vivencias prácticas significativas. La plataforma destaca por su accesibilidad técnica y modelo freemium, que democratizan la innovación educativa incluso para docentes sin formación digital avanzada.

La implementación de estrategias gamificadas con Genially fomenta competencias esenciales como el pensamiento crítico, la argumentación rigurosa y la resolución colaborativa de problemas, alineándose con los objetivos del currículo nacional de formar ciudadanos reflexivos y éticos. Sin embargo, persisten desafíos significativos: la brecha digital puede ampliar desigualdades si no se garantiza acceso equitativo, y muchos docentes requieren formación pedagógica y técnica para integrar estas herramientas sin perder la esencia filosófica. Como señalan Flórez-Pabón; Cabeza-Herrera; Oses-Gil, et al. (2023), la mera transposición de métodos tradicionales a entornos digitales sin reflexión didáctica profunda resulta insuficiente.

Las implicaciones prácticas son claras: las instituciones deben invertir en infraestructura tecnológica y capacitación docente continua, mientras los formuladores de políticas necesitan incluir competencias digitales en los programas de formación inicial. Futuras investigaciones podrían evaluar el impacto longitudinal de estas estrategias y explorar adaptaciones para contextos con limitaciones de conectividad. En definitiva, Genially representa no un simple recurso tecnológico, sino una vía para renovar la pedagogía filosófica, acercando a las nuevas generaciones a la disciplina sin sacrificar su profundidad, y cumpliendo así su misión formativa en la sociedad contemporánea.

REFERENCIAS

- Chasipanta-Llulluna, R. P. (2023). *Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura en niños segundo de básica* (Tese de maestrado). Universidad Nacional de Educación, Azogues, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.unae.edu.ec/items/710aa88b-a481-4fd8-83ab-09e75e35ba3b/full>
- Díaz-García, A. K., González-Herrera, S. L., Santiago-Roque, I., Hernández-Lozano, M., & Soto-Ojeda, G. A. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la educación superior. *Eduscientia. Divulgación de la Ciencia Educativa*, 5(10), 130–139. <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/download/197/114>
- Flórez-Pabón, C. E., Cabeza-Herrera, O. J., & Oses-Gil, A. (2023). Interacción y gamificación: Enseñanza de la filosofía en la Universidad de Pamplona. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 15(29), 1–21. <https://revistas.itm.edu.co/index.php/trilogia/article/view/2439>

- Lozano-Monterrubio, N., Cuartielles, R., Carrillo-Pérez, N., & Montagut, M. (2024). *Scape rooms* como metodología educativa para combatir la desinformación en alumnos de primaria y secundaria: el caso de Learn to Escape. *Revista Latina De Comunicación Social*, (82). <https://doi.org/10.4185/rlds-2024-2243>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Ciencias Sociales: Bachillerato General Unificado*. (p. 1-378). Quito, Ecuador https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf
- Pacífico, M. . (2023). REFLEXÕES SOBRE EXPERIÊNCIA E INFÂNCIA EM WALTER BENJAMIN. *Pensando - Revista De Filosofia*, 13(29), 12–21. <https://doi.org/10.26694/pensando.v13i29.13536>
- Pacífico, M., Dias, A. C., & Almeida, T. C. (2019). O trabalho coletivo pedagógico e os fatores para sua não efetivação. *IPÊ ROXO*, 1(1), 29–47. Recuperado de <https://periodicosonline.uems.br/iperexo/article/view/3430>
- Ponce-Sacoto, D. H., & Ochoa-Encalada, S. C. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 136–155. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495>
- Recio-Muñoz, V., & Paino-Carmona, A. M. (2021). El juicio a Clodia: un *scape room* educativo en el aula de Latín II. *Revista De Estudios Latinos*, 21(21), 157–180. <https://doi.org/10.23808/rel.v21i21.92731>
- Solórzano-López, J. B., Lituma-Alejandro, L. A., & Espinoza-Freire, E. E. (2020). Estrategias de enseñanza en estudiantes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158–165. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778107020>

Contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron por igual al desarrollo de este artículo.

Disponibilidad de datos

Todos los conjuntos de datos relevantes para los resultados de este estudio están disponibles en su totalidad en el artículo.

Cómo citar este artículo (APA)

Ortiz, J. M. G., Pacífico, M., & Romeiro, A. E. (2026). ENSEÑANZA ACTIVA DE LA FILOSOFÍA EN LA ERA DIGITAL: POTENCIAL DE GENIALLY PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS CRÍTICAS. *Veredas Do Direito*, 23, e235169. <https://doi.org/10.18623/rvd.v23.5169>