

La imagen como herramienta para la interpretación de actitudes tendientes a la virtud: estrategias de aprendizaje kinética-lúdica.

The image as a tool for interpreting attitudes tending towards virtue: kinesthetic-playful learning strategies.

DOI: 10.32870/arbolq.v1.n2.4.25b

Mafaldo Maza Dueñas

Universidad Autónoma Chapingo

(MÉXICO)

CE: mmazad@chapingo.mx

ID: <https://orcid.org/0000-0002-0871-6500>

Vanessa García González

Universidad Autónoma Chapingo

(MÉXICO)

CE: vgargiag@chapingo.mx

ID: <https://orcid.org/0000-0001-7742-9735>

Recepción: 28/03/2025 Revisión: 05/05/2025 Aprobación: 16/06/2025



Esta obra está licenciada bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional
[CC BY-NC 4.0 \(Atribución-NoComercial\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Resumen

La investigación tuvo como objetivo principal obtener a través de las imágenes y su interpretación - como herramienta hermenéutica- para encontrar en la secuencia de capturas -fotografías- ciertas evidencias de actitudes tendientes a las virtudes generadas y motivadas por actividades lúdicas, kinéticas y cognitivas. Las imágenes interpretadas fueron el resultado de estrategias de aprendizaje diseñadas para enseñar la materia de ética. Se diseño una didáctica desde los referentes de educar para la vida y de aprender-haciendo, así como de la resolución de conflictos y de situaciones kinéticas, cognitivas y sociales. Para la metodología retomamos enfoques de la fenomenología del cuerpo, y por tanto todo el desarrollo de argumentos de la filosofía del cuerpo. Con estos enfoques epistémicas la

Cita parentética:

(Maza y García, 2025, p. __)

Lista de referencias:

Maza, M. y García V., A. (2025). La imagen como herramienta para la interpretación de actitudes tendientes a la virtud: estrategias de aprendizaje kinética-lúdica. *Revista árbolQestional*. 1(2), 56-79.
DOI: 10.32870/arbolq.v1.n2.4.25b

investigación busca aportar en el área de la didáctica de la ética para promover una enseñanza teórica-práctica, así como, en contemplar como referentes filosóficos la filosofía del juego, desde la cual se diseñaron las actividades de las estrategias de aprendizaje. La investigación logró relacionar contenidos de ética a través de estrategias lúdicas de aprendizaje para promover actitudes experienciales, vivenciales y significantes para los estudiantes, las cuales fueron capturadas para entonces utilizar la imagen como herramienta de interpretación y encontrar evidencias de dichas apropiaciones morales. Las estrategias de aprendizaje se aplicaron en veinte grupos -durante 5 semestres- de la preparatoria agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo, Texcoco, México.

Palabras clave: Movimiento. Hermenéutica. Kinético. Lúdico. Virtudes.

Abstract

The main objective of the research was to obtain, through images and their interpretation—as a hermeneutic tool—to find in the sequence of captures (photographs), certain evidence of attitudes tending toward virtues generated and motivated by playful, kinetic, and cognitive activities. The interpreted images were the result of learning strategies designed to teach ethics. A didactic approach was designed based on the principles of educating for life and learning by doing, as well as conflict resolution and kinetic, cognitive, and social situations. For the methodology, we drew on approaches from the phenomenology of the body and, on the other hand, relied on arguments from the philosophy of play. With these epistemic perspectives, the research seeks to contribute to the area of ethics didactics to promote theoretical and practical teaching. The philosophy of play was also considered as a philosophical reference, from which the learning strategy activities were designed. The research successfully connected ethical content through playful learning strategies to promote experiential, life-based, and meaningful attitudes for students. These strategies were captured, then used as an interpretation tool to find evidence of these moral appropriations. The learning strategies were applied in twenty groups—over five semesters—at the agricultural high school of the Autonomous University of Chapingo, Texcoco, Mexico.

Keywords: Movement. Hermeneutics. Kinetic. Playful. Virtues.

Introducción.

El objetivo central de la investigación fue elaborar una serie de estrategias de aprendizaje para enseñar la materia de ética motivando y promoviendo posibles actitudes tendientes a las virtudes y generar conocimientos y experiencias significativas. Para ello, se consideró en la metodología el uso de la imagen como un referente de evidencias acerca de los movimientos corporales que a su vez al actuar generan actitudes las cuáles a su vez fueron interpretadas desde herramientas hermenéuticas. Se construyó una

metodología para lograr el diseño y evaluación de las estrategias de aprendizaje basadas en situaciones kinéticas, lúdicas-cognitivas y con base en las capturas de las fotografías, se definió la imagen como instrumento de evidencia e interpretación para encontrar en los movimientos y las acciones posibles actitudes tendientes a las virtudes, las cuales se encontraban en situaciones sociales y morales relacionadas con los contenidos de la materia de ética en grupos de la preparatoria agrícola de la Universidad Autónoma Chapingo.

Para poder interpretar las imágenes capturadas en las diversas estrategias de aprendizaje se consideró en la metodología los siguientes enfoques: método kinético, estrategias lúdicas, fenomenología de la corporalidad, filosofía del juego y didáctica de la filosofía, con base en ellos se construyeron las estrategias de aprendizaje para generar situaciones para aprender a resolver problemas que promovieran y provocarán la manifestación de acciones con algún tipo de secuencia, intención o rasgo característico que reflejará o manifestará actitudes tendientes a las virtudes, así como movimientos morales. Las estrategias de aprendizaje se aplicaron -contemplando las consideraciones éticas dadas a conocer con antelación y sin influir en la evaluación, además de ser voluntaria- y se evaluaron en cada semestre para mejorar su aplicación didáctica y fortalecer las actividades creando vivencias experienciales.

Sabemos que interpretar a través de las fotografías y las imágenes capturadas en ellas para observar los movimientos y las acciones impulsadas por ciertas motivaciones kinéticas, lúdicas y cognitivas es ya una tarea difícil y subjetiva, sin embargo, estamos convencidos que la metodología aplicada se construyó para poder tener puntos de referencia y establecer criterios e identificar con ciertos rasgos morales las acciones realizadas por los y las alumnas durante las estrategias de aprendizaje. Como afirma Fernando Zamora (2015): "Frente a las palabras, y a diferencia de ellas, las imágenes suelen comportarse como auténticos seres vivos, con alma y voluntad propias, originadas muy dentro de sí mismas. Nadie ha podido develar por completo la fuente misteriosa de donde fluyen sus poderes. Y nadie podrá hacerlo". (p. 103) Por ello fue importante la generación de categorías -proponiendo una manera de interpretarlas- de análisis que permitieron la interpretación de las imágenes; primero, desde la percepción del fenómeno y su corporalidad; segundo, desde los instrumentos de interpretación de la hermenéutica, como el cuerpo, los movimientos, las acciones y la intencionalidad.

Esta metodología en la investigación fue posible porque desde el diseño de las estrategias de aprendizaje se contemplaron la creación de situaciones kinéticas, lúdicas y cognitivas que buscaron provocar y motivar las decisiones, movimientos y acciones de los participantes. En esta parte del diseño tanto de la metodología como de las diferentes estrategias de aprendizaje fueron esenciales los enfoques de la didáctica de la filosofía y la filosofía del juego; la primera, para poder relacionar los contenidos teóricos de las materias y crear las actividades con las cuales se podían apropiar de aprendizajes, conocimientos y actitudes a través de diferentes situaciones diseñadas; y aquí precisamente entra la filosofía del juego, como camino motivador y lúdico para brindar a las actividades de dinámicas divertidas, donde al poner el cuerpo en movimiento y ser parte de la dinámica lúdica y resolución de la situación, debían además de actuar, reflexionar y así, atender, comprender, decidir y resolver las diversas posibilidades de solución de la situación kinética, lúdica y moral.

Por ejemplo. Una dinámica lúdica que representaba una relación con los demás y a su vez un reto moral fue la estrategia de aprendizaje denominada como el direcciones ciegas. En donde por equipos los alumnos y alumnas con los ojos cerrados -por invitación y voluntad- recorren cerca de 200 metros en fila y tocando los hombros de la persona de adelante, únicamente guiados por las indicaciones y voz de un miembro del equipo, que puede mirar, pero no puede tocarlos. En este sencillo juego se ponen a prueba diversas facetas de aprendizaje, como: aprender a conocer el cuerpo y sus movimientos, aprender a relacionarse con los demás a través de la corporalidad, el espacio y la reflexión antes de actuar, aprender a comprender instrucciones, atreverse a enfrentar retos, como cerrar los ojos y no abrirlos, aprender a confiar en los demás y trabajo en equipo y aprender-haciendo dentro de una dinámica lúdica. Por ello, nuestras estrategias de aprendizaje son kinéticas, lúdicas, cognitivas y morales.

El siguiente esquema es una explicación gráfica de cómo se construyó la metodología en cinco fases, las cuales son parte de un proceso de aprendizaje de aprender-reflexionando y aprender-actuando, así como, de una metodología de interpretación para encontrar ciertas evidencias de apropiaciones de actitudes tendientes a virtudes. (Ver **Figura 1**).

Figura 1. Esquema de la metodología, su diseño y aplicación.

Esquema de la metodología



Diseño generado en la investigación

Fuente: Elaboración propia.

Por ello, los movimientos y acciones fueron motivados desde las estrategias de aprendizaje para generar un proceso cognitivo que incluyó: situaciones kinéticas, lúdicas, agónicas, cognitivas, morales, todas estas situaciones son experienciales, es decir, se viven en relación con los otros, reflexiones para comprender las situaciones y aprender a elegir, decidiendo por una u otra virtud, como: respeto, amistad, confianza, fe, libertad, amor, voluntad, templanza, esperanza, entre otras que fuimos identificando en el análisis. Las percepciones del cuerpo y las reflexiones de la mente frente a una situación provocan vivencias experienciales. El término experiencial refiere Frida Díaz que puede buscarse en el análisis de las propuestas de Dewey y Posner, desde la perspectiva de Díaz-Barriga Arce es:

Así, las consecuencias de cualquier situación no sólo implican lo que se aprende de manera formal, puntual o momentánea, sino los pensamientos, sentimientos y tendencias a actuar que dicha situación genera en los individuos que la viven y que dejan una huella perdurable. (2006, p. 3).

Por lo cual, el término experiencial debe entenderse a lo largo del texto como aquellas situaciones vitales que dejan huella en lo sensorial, corporal, cognitivo, emotivo, etcétera.

Discusión

Desde la mirada epistémica de la investigación las imágenes pueden ser interpretadas como posibles evidencias de acciones que manifiestan apropiaciones cercanas o relacionadas con alguna virtud. En palabras de Zamora (2015): "Las imágenes son signos y, por lo tanto, *representaciones* que remiten a otra cosa, que *se refieren a algo*" (p. 107) Y, con esta mirada epistémica las estrategias de aprendizaje fueron elaboradas con un sentido lúdico para motivar la participación, realizadas al aire libre y diseñadas para motivar y promover la participación, así como, la toma de decisiones. Para Gadamer:

Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso de movimiento, es automovimiento. El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente. (2009, p. 67)

Es importante mencionar -para poner un ejemplo- que somos capaces de identificar acciones tendientes a las virtudes en nuestra vida cotidiana y en las diversas fases y esferas de desarrollo social y cultural. De la misma manera en que al ser espectadores de prácticas deportivas recreativas o profesionales podemos observar el ejercicio de alguna virtud de algún jugador o jugadora mostrando la apropiación de una acción virtuosa o también la falta de ella. Existe una secuencia de movimientos y en dicha secuencia se refleja un movimiento en especial, -genuino en el mundo de la imagen y la fotografía- y la investigación buscó capturar una serie de secuencias de las estrategias de aprendizaje y en el transcurso de esa secuencia lograr capturar el momento moral y axiológico ejercitado por los y las alumnas en diversas situaciones kinéticas y que es posible identificarlas evidencias de diversas actitudes tendientes a la virtud, como la voluntad, la responsabilidad, la confianza, la amistad, etcétera.

Es decir, es posible identificar e interpretar en las acciones ciertas tendencias virtuosas motivadas por la dinámica social, que en el caso de la investigación se centró en el desarrollo de estrategias lúdicas de aprendizaje donde de manera individual y en equipo debían elegir y decidir múltiples circunstancias que presentaban un reto, debate, enfrentamiento. Con base en la metodología fue posible concebir la captura de la imagen en fotografías de tal manera que las acciones realizadas quedaron plasmadas y con

base en la construcción de un análisis hermenéutico de la imagen poder determinar si las imágenes mostraban o manifestaban actitudes o apropiaciones tendientes a las virtudes. Las imágenes captadas son un momento registrado de una serie de movimientos motivadas por la dinámica lúdica, esencial para el desarrollo de las estrategias de aprendizaje y para motivar, provocar o impulsar los movimientos manifestando acciones y apropiaciones morales y que podemos interpretar como tendientes a las virtudes.

La imagen siempre ha sido un referente de mensajes y significados que ayudan al ser humano a tener una mirada sobre algo o alguien, y en este sentido el arte y las expresiones artísticas -en todas sus posibles expresiones y manifestaciones- se ha constituido como una actividad para percibir, interpretar y comprender la realidad, el mundo y la vida del ser humano. Por ejemplo: ¿Cuántas pinturas y esculturas podemos recordar haber visto que nos representan un cierto movimiento o movimientos y cuántos de ellos también las podemos asociar -ya sea por motivación del autor o nuestro referente personal- con una cierta cualidad humana? Con los referentes acerca del concepto de virtud y desde la perspectiva de la enseñanza de la filosofía y en particular de la ética. Por ello, se diseñó, aplicó y evaluó el desarrollo de las estrategias de aprendizaje con situaciones kinéticas-lúdicas-cognitivas con el objetivo de promover en los estudiantes la posible apropiación de actitudes tendientes a las virtudes, las cuales fueron motivadas y promovidas a través del juego para crear los ambientes que situaron a los y las alumnas en una posición de ejercicios lúdicos y agónicos -competencia- y, que les permitieron la reflexión de la situación, la toma de decisión y la acción para resolver el reto o situación, con base en ese proceso entonces se contempló la apropiación de contenidos y aprendizajes significantes. En este sentido, su hábito y el ejercicio de la virtud permiten su aprendizaje, como afirma Aristóteles:

Las virtudes, en cambio, las adquirimos ejercitándonos primero en ellas, como pasa también en las artes y oficios. Todo lo que hemos de hacer después de haberlo aprendido, lo aprendemos haciéndolo, como, por ejemplo, llegamos a ser arquitectos construyendo, y cítaristas tañendo la cítara. Y de igual manera nos hacemos justos practicando actos de justicia, y temperantes haciendo actos de templanza, y valientes ejercitando actos de valentía. (2007, p. 23)

Otra definición que sustenta nuestra mirada epistémica la retomamos de Alasdair MacIntyre: "Una virtud es una cualidad humana adquirida, cuya posesión y ejercicio tiende a hacernos capaces de lograr aquellos bienes que son internos a las prácticas y cuya carencia nos impide efectivamente lograr cualquiera de tales bienes." (2004, p. 252). Por lo tanto, aprender acciones tendientes a las virtudes es posible ya que se trata de ciertas cualidades que se puede adquirir con el ejercicio y con la práctica de modo constante y progresivo, está dinámica fue el fundamento del método kinético propuesto en la investigación y con base en ello se realizó el diseño de las estrategias de aprendizaje para crear múltiples situaciones kinéticas-lúdicas-cognitivas creando ambientes para motivar las manifestaciones y expresiones de las acciones realizadas por los y las alumnas -ya aquí hay un objetivo pedagógico- y que fueron capturadas como imágenes -fotografías y fotogramas- como secuencias de movimientos y acciones, las cuales nos permitió su interpretación para encontrar ciertas evidencias al respecto de apropiaciones y actitudes tendientes a las virtudes.

Este tipo de aprendizajes y de apropiaciones se promovieron en las diversas clases con el objetivo de enseñar y generar aprendizajes relacionados con los contenidos de la ética -sus contenidos, reflexiones y acciones a realizar en las diversas situaciones de la vida cotidiana- son conocimientos vivos, actuales y esenciales en el desarrollo de la vida académica y del día a día. Y, adquieren esta relevancia porque son puestos en práctica en la vida académica al igual que para la vida misma. Para Cesar Coll "potenciar la actividad del alumno en vista a desarrollar su autonomía, creatividad, capacidad de iniciativa". (Coll y Solé, 2002, pp. 69-70).

Este fue tanto un objetivo como un fundamento esencial en el proceso de la investigación, para poder concebir en la metodología una interpretación hermenéutica que nos brindará la posibilidad de encontrar en las múltiples imágenes diversas evidencias -registro y captura de la imagen- y tener referentes y argumentos para saber si las estrategias de aprendizaje al ser analizadas desde la mirada hermenéutica nos arrojan manifestaciones de apropiaciones de actitudes tendientes a las virtudes. Como afirma Habermas:

La investigación hermeneútica aporta una forma metódica a un proceso de comprensión entre individuos (y de autocomprensión) establecido a un nivel precientífico en el nexo de la tradición

que constituyen las interacciones simbólicamente mediadas. Se trata, en el primer caso, de la producción de un saber técnicamente utilizable; en el segundo, del esclarecimiento de un saber prácticamente eficaz. (2023, p. 212).

Es importante mencionar que la interpretación hermeneútica, es también considerada un proceso de entendimiento, es decir, para poder percibir la imagen en el proceso final, fue necesario contemplar el proceso como parte de un todo, un proceso cíclico, en el cual la interpretación de la imagen comienza con la posibilidad de entenderla como una herramienta de comprensión y que podrá ser capturada la esencia de los movimientos lúdicos, agónicos, kinéticos, cognitivos y morales.

Un elemento esencial en el diseño y proceso de las estrategias de aprendizaje y en la creación de las diferentes situaciones kinéticas-lúdicas-cognitivas, fueron los movimientos del cuerpo y de su inherente relación con la percepción de la realidad a través de los sentidos y del proceso de abducción que realizamos para entender la relación de cuerpo y mente, de emociones y sensaciones con la reflexión. Por ello, un enfoque esencial en la metodología fue la fenomenología de la corporalidad. En palabras de Merleau-Ponty (1994): “Nuestro cuerpo es el horizonte de nuestra percepción: 'el centinela que asiste silenciosamente a mis palabras y mis actos'” (p. 8). Y, con respecto al referente lúdico, el juego es el motor de las estrategias de aprendizaje para motivar el cuerpo y a la mente, para Johan Huizinga es:

Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente. (2005, pp. 45-46).

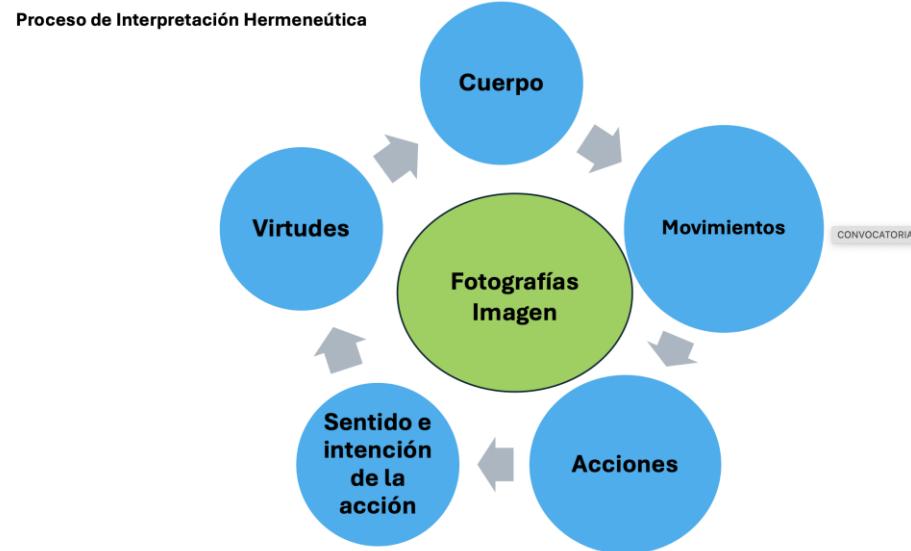
La relación de estos enfoques nos brinda el horizonte corporal del que estamos hablando ya no es el simple resultado de unas asociaciones establecidas en el curso de la experiencia, sino una toma de conciencia que relaciona el mundo con cuerpo y mente para otorgarle sentido a las percepciones a través de los pensamientos y las reflexiones.

Desde la relación de estas miradas de los enfoques filosóficos, cuerpo y mente están inherentemente relacionados en los múltiples movimientos y las acciones que estos motivan en las

diversas dinámicas lúdicas y situaciones sociales. En este sentido, la apropiación de virtudes son una ejercicio constante y progresivo, como afirma Adela Cortina (2007): "La adquisición de virtudes, que son esas predisposiciones a obrar bien que vamos conquistando a lo largo de la vida y que conforman el buen carácter." (p. 32) Y, precisamente el diseño de las estrategias de aprendizaje que fueron aplicadas, así como sus actividades lúdicas en los diferentes grupos, los alumnos y alumnas participantes fueron los personajes esenciales en la construcción hermenéutica de las situaciones kinéticas, ya que se buscó promover la resolución de situaciones y retos, con lo cual, las acciones realizadas podían reflejar sentido e intención moral.

En la planificación de la metodología las estrategias de aprendizaje nos permitieron obtener una cantidad adecuada para tener evidencias e interpretar las imágenes haciendo un seguimiento visual de las estrategias de aprendizaje desde la aplicación del método kinético. Estos aprendizajes significativos los podemos relacionar la perspectiva de que deben tener un objetivo en la vida cotidiana. Al respecto, Zygmunt Bauman (2017) menciona que "Se mire por donde se mire, la reflexión sobre el arte de la vida lleva en última instancia a la idea de autodeterminación y autoafirmación" (p. 101). De este modo, lo que deseamos promover, motivar, provocar son los movimientos con sentido, es decir, causados por la reflexión y por una percepción de la situación y la dinámica en la cual los y las alumnas -los participantes- se están relacionando con los demás y además tienen la posibilidad de generar diversos tipos de aprendizaje. (Ver **Figura 2**).

Figura 2. Elementos para la interpretación hermeneútica.



Fuente: Elaboración propia.

Como se puede apreciar en el esquema, la interpretación que se realizó contempló los elementos de la corporalidad, el cuerpo en movimiento y en acción -aun cuando el cuerpo esta por instantes quieto, se puede realizar cierta acción-, al igual que el sentido e intención de las acciones realizadas y aquí hay una relación inherente con la reflexión realizada por los alumnos y alumnas respecto a temáticas de ética en las situaciones dinámicas; y, por supuesto, otro elemento es identificar en esas acciones y movimientos posibles actitudes o predisposiciones tendientes a las virtudes. Como afirma Daniel Campos (Campos y Torres, 2020): “La fenomenología es una tarea “descriptiva”: consiste en prestar cuidadosa atención al ordinario acontecer de nuestra experiencia de las cosas y en describir cuáles son los elementos fundamentales e irreductibles de esta experiencia.” (p. 188). La oportunidad que nos brinda la fenomenología de la corporalidad para describir, entender e interpretar el cuerpo en movimiento con la implícita actividad de la reflexión al momento de jugar nos permite tener una línea para interpretar las acciones y las habilidades de quienes juegan.

Por lo tanto, desde uno de los enfoques de la investigación el trabajo fue percibir, encontrar e interpretar las actitudes tendientes a las virtudes que los estudiantes realizaron en las diversas estrategias

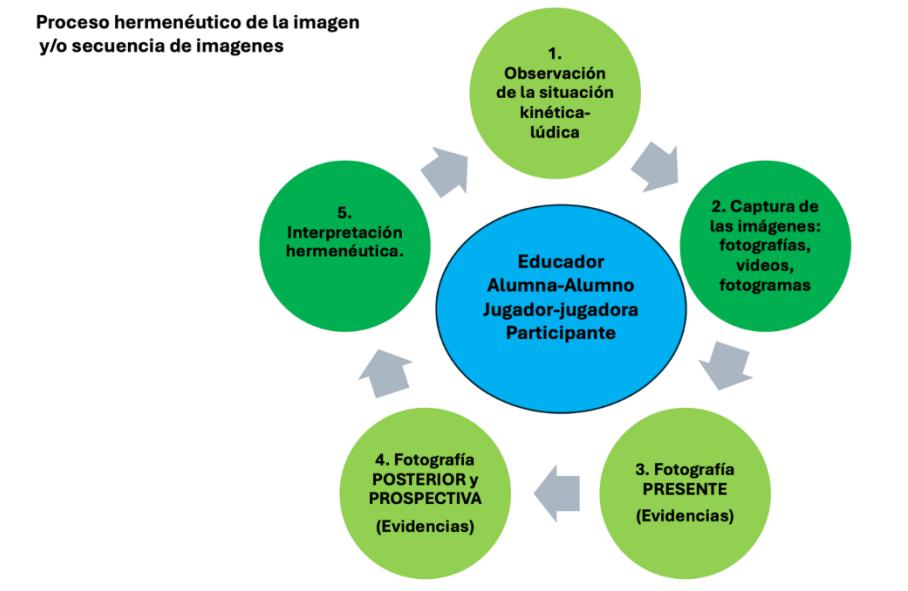
de aprendizaje y que fueron capturadas como imágenes nos brindaron en la investigación la posibilidad interpretarlas y después usarlas como referentes de evidencia de actitudes tendientes a cualidades - virtudes- realizadas y ejercitadas. Virtudes como: la honestidad, el respeto, la voluntad, la amistad, la confianza, la libertad, la equidad, la templanza, el amor, entre otras que fueron identificadas gracias a la metodología hermenéutica. Esto fue relevante para la investigación porque las virtudes son: actitudes tendientes a cualidades que amplifican la humanidad que se manifiestan a través de las vivencias y movimientos en relación con los otros en todas las actividades del ser humano. Y, es el presente experiencial vivido por los alumnos y alumnas lo que tratamos de capturar en las secuencias de movimientos y en las fotografías. Este argumento nos permitió crear las categorías de fotografías presente, posterior y de prospectiva, las cuales son explicadas más adelante.

Las diversas situaciones kinéticas, lúdicas y agónicas generadas a través de las estrategias de aprendizaje tuvieron el objetivo de incorporar la corporalidad y el movimiento para relacionar el ejercicio del pensar con situaciones vivenciales para estimular los sentidos y las habilidades cognitivas con el objetivo de promover el aprendizaje de emociones, sensaciones, percepciones, intuiciones, reflexiones, contenidos, conocimientos y con todo ello, de apropiaciones de actitudes virtuosas. Para el filósofo Merleau-Ponty:

La cuestión no sería hacer del cuerpo un objeto a educar en función de una idea, de un modelo o de un horizonte normativo, sino que es el cuerpo mismo, en lo que le acontece, quien proporciona dimensiones inéditas para el acontecimiento del aprender. (1994, p. 252).

Estas dimensiones que son las que hemos promovido a través de las estrategias de aprendizaje creando situaciones kinéticas, lúdicas, agónicas, cognitivas y con un enfoque de cierto conflicto moral. (Ver **Figura 3**).

Figura 3. Explicación del proceso para observar la secuencia de movimientos y capturar la imagen.



Fuente: Elaboración propia.

Para poder lograr la interpretación de la imagen -movimiento del cuerpo con intención y sentido- fue necesario considerar todo el proceso descrito arriba. Partiendo de la relación esencial en la dinámica pedagógica los alumnos y alumnas realizarán acciones registradas y capturadas, divididas según nuestras tres categorías para poder tener las evidencias y realizar la interpretación. A continuación, presentamos una fotografía que manifiesta el proceso hermenéutico de la imagen.

En este sentido, las evidencias a través de las imágenes se convirtieron en una manifestación de las apropiaciones de los y las alumnas y de sus aprendizajes significativos tanto en su ámbito académica como en su ámbito cotidiano. Como afirma Cifuentes:

[...] su aprendizaje se ha de plantear desde el horizonte de la práctica filosófica (¡cómo un entrenamiento en el hecho de pensar!), partiendo de las vivencias del alumnado y de las cosas de su entorno. Si, como decía Kant: -no se aprende filosofía, sino que se aprende a filosofar-. (2012, 106).

Y, el aprender a actuar con actitudes tendientes a las virtudes es una manifestación de ciertas reflexiones acerca de las situaciones de la vida, en otras palabras y en otro nivel cognitivo le llamamos aprender a filosofar para la vida.

Metodología

Las estrategias de aprendizaje diseñadas y evaluadas para la interpretación de las imágenes antes de aplicarlas tuvieron un proceso de reflexión y discusión -en clases previas- de contenidos y discusiones filosóficas con el objetivo de enseñar y aprender a filosofar a los y las alumnas de los diferentes grupos. De este modo, la metodología desarrollada fue posible precisamente por la óptima planeación de cada uno de los contenidos presentados e igual de relevante de la aplicación de cada uno de los pasos de las estrategias de aprendizaje realizadas.

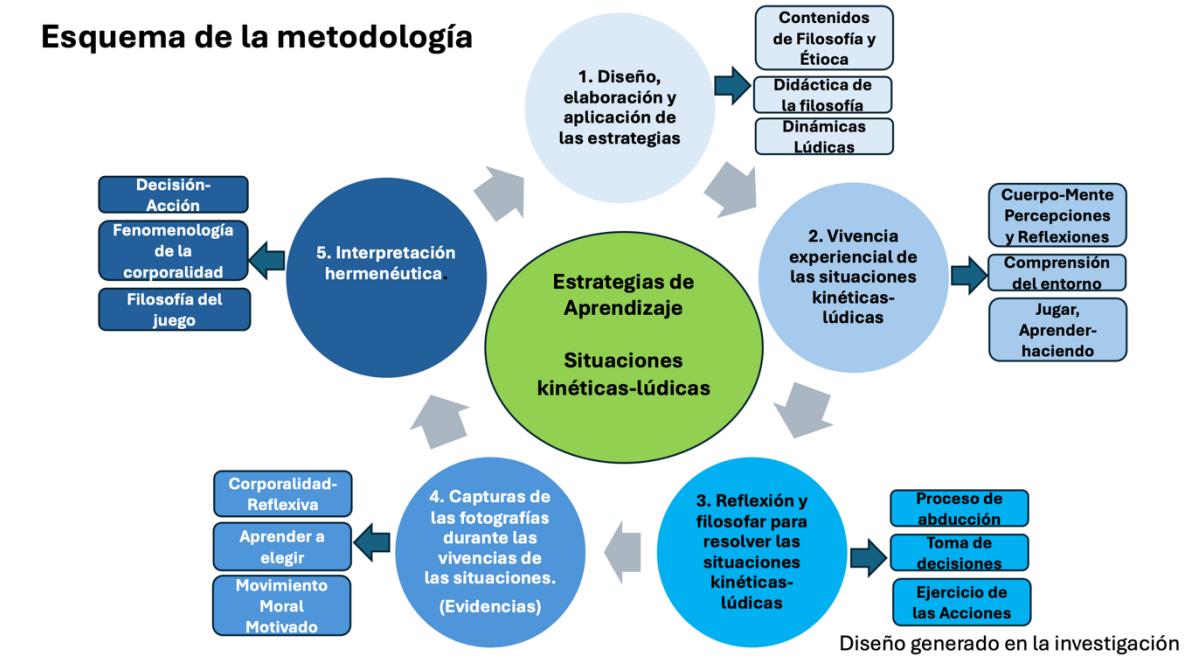
La investigación se desarrolló con una metodología de acción participativa y de resolución de problemas, las cuales nos permitieron el desarrollo de las estrategias de aprendizaje y su constante evaluación en el proceso pedagógico y al mismo tiempo comprender el ciclo hermeneútico para interpretar las secuencias de las imágenes y las imágenes capturadas. La investigación se realizó con los grupos a los que tuvimos acceso por ser el profesor titular de la materia de ética y con una previa presentación de un consentimiento informado acerca de la captura y uso de la imagen para fines de investigación, además de que la participación en las estrategias y actividades fue voluntaria y no afectaba en ningún sentido la calificación de los y las alumnas. Es importante mencionar que los estudiantes tuvieron la posibilidad en cada una de las estrategias de participar de otro modo si es que no deseaban ser capturados en imagen por los medios digitales, sin embargo, obtuvimos una respuesta excelente ya que todos deseaban ser parte de las dinámicas lúdicas y probarse de alguna manera a ellos mismos si en realidad podían resolver o sortear el reto con resultados favorables, correctos y apegados a las reflexiones hacia el bien común. El diseño y aplicación de las estrategias logró motivar en gran medida a la participación voluntaria, el aspecto esencial para ello fue el juego, que las actividades ofrecieran la oportunidad de divertirse y de aprender-haciendo.

De este modo, se diseñaron y aplicaron las siete estrategias de aprendizaje nombradas: día como filósofos y filósofas griegas, disfraz axiológico, disfraz de futura profesión, direcciones ciegas, la línea más grande, examen sin profesor, pista ciudad- las cuales tuvieron un instrumento de evaluación contemplando dos elementos en común: la corporalidad y el movimiento, es decir, dos motores esenciales del cuerpo humano para poder situarse en espacio y tiempo, y como herramienta de percepciones para aprender a conocer y descubrir el mundo, sumado al hecho de generar actividades dinámicas, de carácter lúdico, es decir, con la diversión como motivación para lograr una participación activa que además fue logrando a través de las diversas situaciones kinéticas y lúdicas que los y las alumnas que les permitió ir aprendiendo a percibir, reflexionar, interpretar, crear, percibir y aprender.

Estas habilidades desarrolladas también fue posible identificarlas como parte de las evidencias desde la perspectiva de imágenes que fueron capturadas durante el desarrollo de las estrategias de aprendizajes significativos. De este modo, los y las alumnas a través de vivir y experimentar las diversas situaciones kinéticas, lúdicas, agónicas, artísticas fueron capaces de comprender cómo actuar en las diferentes situaciones y al momento de elegir dieron un paso clave para apropiarse de actitudes tendientes a las virtudes, las cuales, como fue el objetivo de la investigación fueron capturadas como imágenes ya sea a través de las fotografías, videos y fotogramas.

Los esquemas generados en la investigación y presentados aquí contemplan 5 fases en el proceso pedagógico, hermeneútico y fenomenológico -desde la corporalidad y sus vivencias- miradas epistémicas contempladas en el proceso pedagógico al momento de incluir el juego como motivación de la dinámica para aprender-haciendo. Como se puede observar en el esquema, cada elemento epistémico que conforman cada una de las fases están relacionadas ya que se trata de un proceso vivencial en el cual los participantes son susceptibles a estas vivencias experienciales. A continuación, se observa cómo se relacionan los diversos enfoques filosóficos, con el proceso pedagógico, las estrategias de aprendizaje y por supuesto la importancia de las fotografías y su imagen. (Ver **Figura 4**).

Figura 4. Esquema de la metodología y de cada referente, enfoque y perspectiva filosófica para construirla.



Fuente: Elaboración propia

Razón por la cual las estrategias de aprendizaje fueron concebidas y diseñadas como situaciones experienciales que provoquen, motiven, arrojen movimientos que presentan una posibilidad de enfrentar el reto, la situación, el conflicto, de jugar el juego y es allí, en donde el objetivo de capturar los movimientos para tener un registro de la imagen y encontrar desde la interpretación visual posibles apropiaciones significativas, posibles actitudes tendientes a alguna virtud.

Para poder explicar claramente lo anterior presentamos una de las fotografías -imagen- de mayor impacto interpretativo, gracias a los movimientos capturados, movimientos que fueron ejercitados de manera voluntaria y que representa un proceso de aprendizaje -reflexión y acción- para involucrarse en la situación vivencial presentada en la estrategia.

Después de hacer un circuito por equipos para reflexionar sobre algunas virtudes y puestas en debate y discusión, cada equipo debía representar alguna virtud, el equipo en cuestión ideó y llevo a la práctica el siguiente ejemplo. ¿Qué virtudes ves representadas en las imágenes? Si puedes pensar en mínimo una en unos cuantos segundos, la interpretación de la imagen es lo que llamamos de fotografía

presente y la imagen logró su objetivo. Como afirma Roura-Parella (2020): "Él ahora es la única realidad en la vida anímica" [...] "Solo el presente posee existencia real. En el presente el tiempo está hecho carne y en él puede vislumbrarse la presencia de lo eterno." (p. 177) Si, además puedes encontrar más de una virtud con más tiempo de reflexión, entonces, se pone en práctica la categoría que hemos llamado fotografía posterior, en donde la reflexión y nuestra propia mirada nos hace encontrar rasgos interpretativos para generar más aprendizajes y posibles conocimientos. También está la categoría de fotografía prospectiva, la cual, genera la posibilidad de ver desde la imagen nuevas formas de presentar, idear, generar o crear nuevas situaciones kinéticas, lúdicas, agónicas, cognitivas y morales. (Ver **Figura 5**).

Figura 5. Secuencia de fotografías para mostrar la manifestación de una actitud tendiente a la virtud.



Secuencia 1



Secuencia 2.



Secuencia 3.

Fuente: Fotografías propias.

Como se puede ver en las secuencias de movimientos el equipo decidió que el alumno que esta de espaldas y con los ojos vendados se arrojará en un movimiento libre -sin ser aventado- dejarse caer hacia

atrás. Para ello, hay que ver si se recuerda en qué virtud se pendió al ver el movimiento capturado de la imagen. En una primera interpretación, la secuencia kinética-lúdica-cognitiva-moral, es una manifestación del movimiento del cuerpo en acción, motivada desde una dinámica del juego -esencial en el proceso-, realizada y diseñada desde la reflexión de los alumnos y donde se buscó representar o manifestar una posible virtud. En segunda instancia de la interpretación, ya en el ámbito pedagógico, podemos observar el resultado de la reflexión y la acción -el performance- ahora como una apropiación de aprendizajes en diversos niveles -cognitivo y de praxis- y por ello, podemos sugerir la aparición de aprendizajes significativos, de aprendizajes experienciales y vivenciales. Por ello, es esencial afirmar que la ética es un conocimiento vivo, un conocimiento para la vida y para aprender a vivir, y, por supuesto en relación con los demás.

Con el ejemplo anterior, podemos mencionar que la secuencia de movimientos ejercitados y vividos tiene un sentido, una intención, una cierta carga moral, la cual, refleja una actitud apropiada, es decir, reflexionada y ejercitada con el movimiento del cuerpo y comprendida desde la reflexión, lo que se llama en fenomenología la capacidad de abducción, proceso donde cuerpo y mente tienen sinergia.

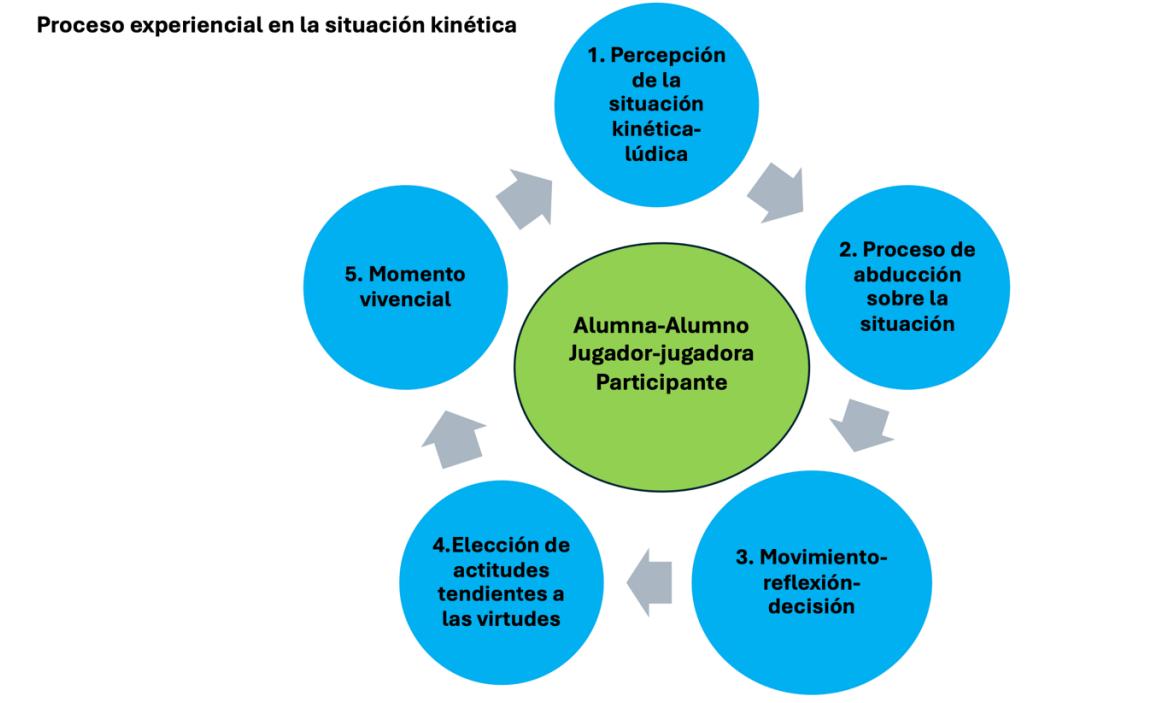
Este proceso de interpretación fue posible por todo el proceso metodológico, iniciando con el diseño de las estrategias de aprendizaje para promover que los y las alumnas fueran capaces de idear y realizar esos movimientos desde las situaciones lúdicas presentadas como estrategias de aprendizaje.

Los movimientos -en las fotografías presentadas y otras más de la investigación obtenidas como evidencias- manifiestan una comprensión cognitiva de los participantes inmersos en la dinámica lúdica y en las diversas situaciones kinéticas a través de las cuales los alumnos y alumnas -elíptica central de la figura 6- logra ser parte del proceso pedagógico de un aprendizaje que va construyendo con las referencias de sus sentidos y percepciones, así como, del inherente uso de las facultades racionales y por supuesto tratando de encontrar soluciones a las diferentes situaciones kinéticas, lúdicas y cognitivas presentadas en las estrategias de aprendizaje.

En el siguiente esquema se describe el proceso experiencial y cognitivo que viven los participantes, iniciando con ubicarse en la situación kinética-lúdica, para posteriormente realizar un proceso de abducción que implica la percepción de las sensaciones y emociones con una comprensión inicial de las

mismas y de su lugar en esa situación. Es importante mencionar que este esquema está en relación inherente con el esquema de la metodología, desde la cual se construyó el proceso pedagógico y la herramienta de interpretación de las imágenes. (Ver **Figura 6**).

Figura 6. Proceso experiencial vivencial de los participantes durante las estrategias de aprendizaje.



Fuente: Elaboración propia.

Con base en la abducción se realiza de manera casi inmediata -el algunos casos pausada o con pausas- ciertos movimientos para hacer frente o responder a las exigencias y retos de las situaciones kinéticas-lúdicas, y es precisamente en esos momentos en donde las acciones de los participantes pueden mostrar o manifestar ciertas actitudes tendientes a las virtudes, ciertas apropiaciones que podemos relacionar con esas predisposiciones morales, las cuáles fueron captadas en las fotografías durante la investigación para obtener evidencias y realizar interpretaciones acerca del momento vivencial de los y las alumnas. Por supuesto esta metodología podrá aplicarse a los y las jugadoras en un determinado juego o práctica deportiva si quisiera analizarse las posibilidades de acciones morales dentro de la dinámica lúdica o de competencia.

Esta metodología la utilizamos con objetivos pedagógicos, pero podría ser utilizada para cualquier actividad corporal, lúdica o de competencia para ubicar ese tipo de proceso y de posible desarrollo de las personas.

Con respecto a las fotografías con las cuales fuimos interpretando las vivencias experienciales de las situaciones kinéticas y de las dinámicas lúdicas, creamos las siguientes categorías de interpretación. (Ver Figura 7).

Figura 7. Explicación de cada una de las categorías de interpretación de la imagen.

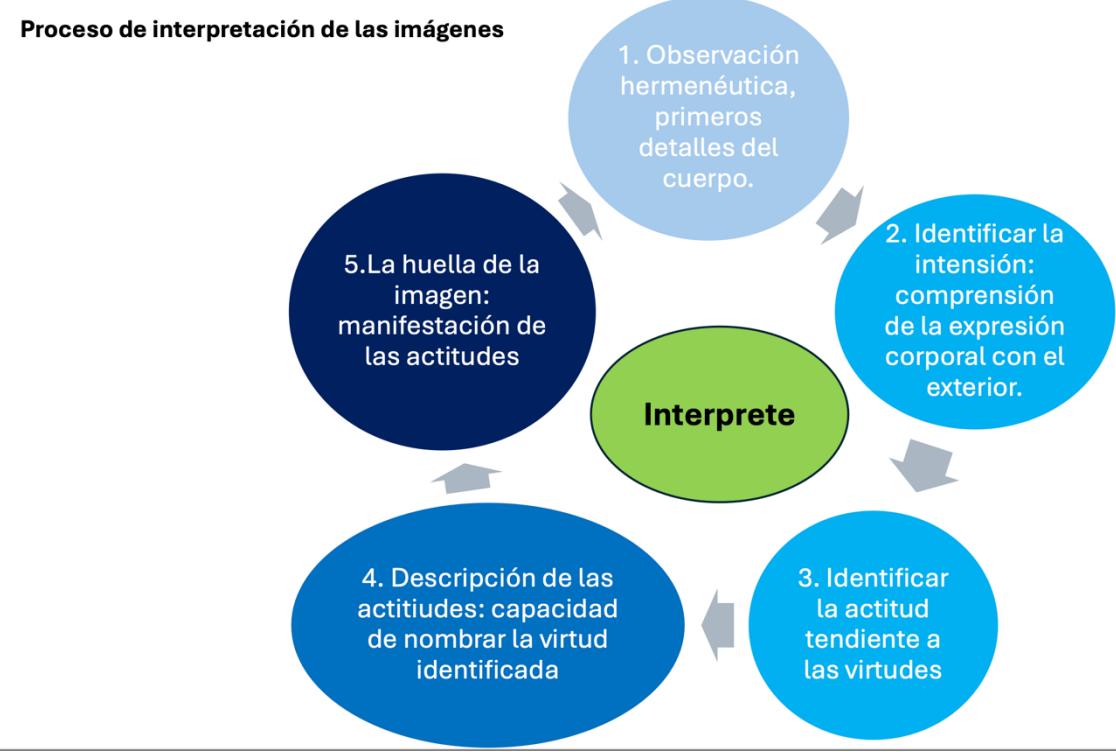
EVIDENCIAS	DETALLES DE LA INTERPRETACIÓN
Fotografías de Interpretación Presente	<ul style="list-style-type: none"> - Ver: corporalidad en el espacio, relación con el contexto, idea y concepción de la imagen, relación con el aprendizaje, postura personal. - Se capturó la imagen al momento de manifestar la corporalidad en movimiento para detectar el traslado del cuerpo en la dinámica lúdica, con el ejercicio del pensar para saber qué hacer y cómo jugar. Elección y toma de decisiones. - La captura de la imagen trata de capturar su interpretación sobre la temática de la estrategia, en este caso, situaciones lúdicas, agónicas y morales. - La imagen representó un elemento de creatividad y trabajo en equipo para lograr una escenografía que representará el punto anterior.
Fotografías de Interpretación Posterior	<ul style="list-style-type: none"> - Se analizó el elemento de creatividad y propuesta personal como principal objetivo, ya que el alumno contó con más tiempo para pensar su idea o propuesta. - Un ejemplo: representar el acto o actitud de una virtud, de un valor expresado ya en acción. - Se expresa a través de la imagen una propuesta vivencial, una experiencia que ha dejado huella, una situación vivencial.

EVIDENCIAS	DETALLES DE LA INTERPRETACIÓN
Fotografías de Interpretación Prospectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Se expresan ya desde un horizonte que muestra aprendizajes significativos. - Ya sea una fotografía (visión de su futura profesión), un video (una breve historia que enseñe un mensaje, idea, propuesta vivencial, filosófica, ética, moral, etcétera). - Existe una reflexión que muestra un insertarse en la realidad, criticarla, cuestionarla, interpretarla. - Las evidencias muestran un horizonte para aprender a vivir, a ser, a estar.

Fuente: Elaboración propia.

Con base en estas categorías generadas en la investigación las interpretaciones de las imágenes capturadas en las fotografías nos permitieron entender la esencia de la secuencia en el presente, en la experiencia vivencial, y fueron precisamente las fotografías de interpretación presente las de mayor impacto visual al momento de interpretarlas. Un ejemplo, es la secuencia de fotografías presentadas anteriormente, donde observamos como el alumno al dejarse caer -captura de la esencia del movimiento-manifiesta una intención, un cierto sentido moral, porque es tendiente a una virtud, y claro, los compañeros fijos en su lugar, pero haciendo uso de la corporalidad en el espacio, también manifiestan una intención y un sentido. Arrójate, aquí estamos para tomarte. Pensar en intentar lo que hicieron es fácil, hacerlo ya le otorga ese sentido a la acción y la intencionalidad tan relevante en el ámbito ético. El esquema describe los pasos para realizar la interpretación de las imágenes. (Ver **Figura 8**).

Figura 8. Proceso de interpretación de las imágenes.



Fuente: Elaboración propia

Resultados de la Investigación

Precisamente la interpretación de las imágenes son el primer referente de los resultados de la investigación, los cuales podemos mencionar que obtuvimos 958 fotografías, 54 videos y realizamos 68 fotogramas. Para el texto hemos presentado uno de los ejemplos más sencillo pero significativo, donde la fotografía capturo la esencia del movimiento, el sentido e intención de la acción de los alumnos participantes, en el caso del equipo que parece en las imágenes. También es importante mencionar que, de las 958 fotografías, logramos encontrar en 345 de ellas movimientos capturados que pudimos interpretar como posibles actitudes tendientes a las virtudes. Esta estadística representa el 36% del total de las fotografías, el cual consideramos muy favorable para los fines y objetivos de la investigación y, por otro lado, no encontramos estudios similares al respecto con el cual contrastar o comparar estos datos.

Por lo tanto, consideramos que la interpretación hermenéutica -con los elementos explicados en los diversos esquemas- lograron su objetivo y nos permitió ofrecer evidencias de cómo las imágenes capturadas en las fotografías son manifestación del proceso pedagógico, metodológico y de situaciones kinéticas y lúdicas para construir una metodología que nos permitió ubicar ciertas apropiaciones virtuosas en las acciones, manifestaciones de cualidades de los y las alumnas.

Otro de los resultados de la investigación fueron los esquemas presentados aquí, los cuales son producto del análisis realizado a lo largo de la investigación. De igual manera, la creación de las siete estrategias de aprendizaje -publicadas en otros momentos- son un resultado didáctico que ayuda para aprender a filosofar y las cuales se pueden adaptar para cualquier materia y contenido temático. Cada uno de los esquemas deben ser comprendidos como una explicación del proceso pedagógico, de las situaciones kinéticas-lúdicas y por supuesto de la interpretación de la secuencia de movimientos y la esencia de la imagen.

El esfuerzo para hacer una investigación que busca interpretar la imagen capturada en las fotografías y poder identificar actitudes tendientes a las virtudes, tiene como principal objetivo mostrar que la ética y sus temáticas son conocimientos vivos, que son susceptibles de ser vivencias experienciales y que nos ayudan a encontrar nuestro lugar en el mundo, darle sentido a nuestra vida y sobre todo al relacionarnos con los demás. Creemos que sí los alumnos y alumnas lograron representar a través de los movimientos ciertas apropiaciones virtuosas, entonces el curso ya dejó huella, la metodología tuvo un impacto favorable y su diseño y aplicación permeó situaciones éticas que se convirtieron en un referente de su formación académica y cotidiana.

Referencias:

- Aristóteles. (2007). *Ética a Nicomaco*, Ed. Porrúa.
- Bauman, Z. (2017) *El arte de la vida*. Ed. Paidos.
- Campos, D. y, Torres, C. (2020) *¿La pelota no dobla? Ensayos filosóficos en torno al fútbol*. Ed. Mino y Davila.
- Coll, C., Solé, I. (2002). *Enseñar y aprender en el contexto en el aula. Desarrollo psicológico y educación 2*. Ed. Alianza.
- Cifuentes, L. M., Gutiérrez, J.M. (2012) *Didáctica de la filosofía*, Ed. Graó.
- Cortina, A (2007) *¿Para qué sirve realmente...? La ética*. Ed. Paidos.
- Díaz, F. (2006) *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. Ed. McGraw Hill.
- Gadamer, H (2009) *Verdad y Método I*. Ed. Arial.



Revista

árbolQestional

Revista de filosofía Indo-Afro-Asiática,
Latinoamericana y El Caribe

Vol. 1, número 2 Julio-Diciembre 2025



- Habermas, J (2023) Conocimiento e interés. Ed. Taurus.
- Huizinga, J. (2005) Homo Ludens. Ed. Alianza.
- MacIntyre, A. (2004). Tras la virtud, Ed, critica.
- Merleau-Ponty, (1994) Fenomenología de la percepción. Ed. Planeta.
- Roura-Parella, J (2020) Pedagogía culturalista y educación viva. Ed. Universitat de Barcelona.
- Zamora, F (2015) Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. Ed, UNAM.