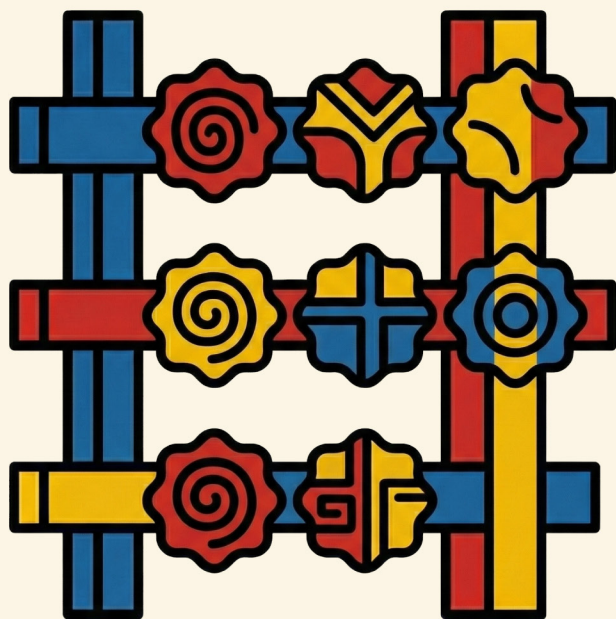




Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

Rubén González Mora
Coordinador



Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

Coordinador:
Rubén González Mora

Edición a cargo de

Juan de Dios Escalante Rodríguez y Edith Castañeda Mendoza





GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO

Delfina Gómez Álvarez

Gobernadora Constitucional del Estado de México

Miguel Ángel Hernández Espejel

Secretario de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación

Víctor Sánchez González

Subsecretario de Educación Superior y Normal

Raymundo Sánchez Zavala

Director General de Educación Normal

Alfonso L. Soto Camacho

Director de Fortalecimiento Profesional

Leticia Gómez Alemán

Subdirectora de Escuelas Normales

Gustavo Alberto Gutiérrez Rivas

Director de la Escuela Normal de Zumpango

COMITÉ CIENTÍFICO Y EDITORIAL

Mauricio Beuchot Puente, Investigador Emerito SECIHTI, IFIL- UNAM, México.

Mario Magallón Anaya, Investigador CIALC-UNAM, México.

Stefano Santasilvia, Universita Pegaso, Italia.

Edith Castañeda Mendoza, Escuela Normal de Chalco, Estado de México, México.

Juan de Dios Escalante Rodríguez, Afrouniversidad Politécnica Intercultural de Oaxaca, México.

Miguel Gallegos, Universidad Nacional de Rosario, Argentina.

Carmen Burgos, Universidad Atacama, Chile.

Eduardo Macipe Flechas, Universidad La Salle, Bogotá, Colombia.

Título:

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente
Coordinador;

Rubén González Mora

Primera edición 2026, Ciudad de México

Editorial Afrouniversidad Politécnica Intercultural

Editorial Interpec

ISBN:978-607-69396-3-5

286 pp. 13.97 x 21.59

370-Educación

Obra publicada bajo la licencia CC BY-NC-ND 4.0. Se autoriza compartir (copiar y redistribuir) el material en cualquier medio o formato bajo los siguientes términos:

Debe otorgar el crédito correspondiente al autor, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. No puede utilizar el material con fines comerciales, ni se puede remezclar, transformar o construir sobre el material, además, no se puede distribuir el material modificado.

Este libro fue dictaminado por pares doble ciego, miembros del SNII de la SECIHTI.

Todos los miembros dictaminadores de este libro pertenecen al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII); Secretaría de Ciencias, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI).

Si requiere informes específicos visitar la página: [www.editorialinterpec.org /comite-cientifico-y-dictaminatoria](http://www.editorialinterpec.org/comite-cientifico-y-dictaminatoria)

Afrouniversidad Politécnica Intercultural

Rector: Heladio Reyes Cruz

Coordinación de investigación: Noé Carmona Álvares

Encargada de proyecto editorial: Ivette Salinas Carranza

Directora administrativa: Eliveth Avigail López

www.afrouniversidad.mx/

Interpec, A.C.

Director ejecutivo: Juan de Dios Escalante Rodríguez

Responsable editorial: Francisco Tapia Velázquez

Vinculación y comunicación: Edith Castañeda Mendoza

www.editorialinterpec.org

<https://doi.org/10.32870/impactosdelainvestigacion>

CAPÍTULO 1

ANALOGÍA LÚDICA.

UN PUENTE ENTRE HERMENÉUTICA E INTERDISCIPLINA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMUNITARIOS

Juan de Dios Escalante Rodríguez
<https://orcid.org/0000-0003-3394-0624>
Martha Raquel Facio Gutiérrez
<https://orcid.org/0000-0003-4248-0711>

Agradezco con todo cariño a la Dra. Edith Castañeda por su gran dedicación y valor para cambiar la circunstancia de la investigación-publicación.

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

Resumen

En este capítulo se diseña metodológicamente y fundamenta epistemológicamente la que denominamos “analogía lúdica”, previo análisis crítico como estrategia didáctica proyectada hacia la educación básica enmarcada en la Nueva Escuela Mexicana. Esta investigación se sustentó en un marco teórico que va articulando, de manera equilibrada, la interdisciplinariedad con la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot, buscando superar la fragmentación del conocimiento. La metodología, de carácter cualitativo, también basada en un diseño teórico, la centramos en la construcción de dos dinámicas de aplicación. Primero, el pensamiento cromático y, segunda, la comunidad de diálogo analógico. Lo analógico se le ha agregado por razones coherentes, pero es el desarrollo del centro didáctico de la Filosofía para Niños y Niñas. Los resultados obtenidos fueron una descripción detallada de estas dos estrategias donde se utilizan la metáfora del arcoíris para guiar a los estudiantes desde posiciones cognoscitivas radicales (univocismo y equivocismo) hacia un pensamiento en equilibrio (frónesis). Una de las conclusiones evidencia que la “analogía lúdica”, también síntesis de la interdisciplina y de la hermenéutica, es parte de un proceso epistemológico pertinente para formar alumnos-sujetos que reflexionen y que cuenten con la capacidad de interpretar la realidad y circunstancia compleja y plantear soluciones creativas a los problemas que surgen en su comunidad.

Palabras clave:

Interdisciplinariedad, analogía lúdica, hermenéutica analógica, Nueva Escuela Mexicana, pensamiento complejo.

Introducción

Enmarcados en el modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), la cual busca articular los saberes con la realidad comunitaria, esta investigación analiza la necesidad de superar los modelos pedagógicos individualistas y que han venido siendo verticales. Esta

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

problemática es ya muy importante porque se evidencia la fragmentación del conocimiento y la separación del aula con los problemas concretos de los contextos del niño y la niña. Es así que surge la pregunta de nuestra investigación, ¿Cómo puede una estrategia didáctica, fundamentada en la hermenéutica analógica y la interdisciplinariedad, facilitarle a los niños y niñas la comprensión de la realidad desde una forma compleja y que contribuyan a la resolución de problemas de su comunidad?

La justificación tiene sentido por su relevancia, pertinencia e innovación al proponer un puente de orden epistemológico y metodológico entre la filosofía y la práctica educativa. La propuesta, la hemos denominado denominado “analogía lúdica”, Esta estrategia nos ofrece una alternativa a la enseñanza tradicional, integrando la reflexión filosófica de la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot con una perspectiva integradora de la interdisciplinariedad. Su pertinencia está justificada porque responde directamente a los fundamentos de la NEM, que exigen la formación integral, intersubjetiva y que sea *situada* en la comunidad. La innovación está en el diseño de una didáctica que más allá de transmitir contenidos, forma una “ontología comunitaria” al desarrollar en los niños una conciencia crítica y participativa desde el Ser social, cultural e histórico.

Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación es diseñar y fundamentar la “analogía lúdica” como una estrategia didáctica que, a partir de la relación entre la hermenéutica analógica y la interdisciplinariedad (HA-Inter), genere en los estudiantes de educación básica desarrollar un pensamiento complejo y analógico para la resolución de problemas concretos. La hipótesis sostiene que la aplicación de la estrategia construye una comprensión más profunda y significativa de la realidad en la que vivimos, superando la relación entre teoría y praxis.

Este capítulo se estructura de la siguiente manera. Primero, se presenta una revisión de la literatura que establece el marco teórico-conceptual; después, se detalla la metodología empleada para el diseño de la propuesta; posteriormente, se exponen los resultados a través de la descripción de las dinámicas diseñadas con una metodología cualitativa; por último, se discuten los resultados, se presentan las conclusiones del estudio y se señalan los principales logros

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

alcanzados, como la creación de un modelo didáctico aplicable y flexible que promueve una educación más humana, crítica y vinculada al mundo.

Revisión de la literatura

La presente investigación se articula con la confluencia de dos ejes conceptuales, ejes que han sido muy analizados por separado: la hermenéutica analógica y la interdisciplinariedad (interdisciplina aplicada). Su integración conforma un marco pedagógico que responde a los desafíos del contexto educativo actual, especialmente a la necesidad de formar sujetos capaces de interpretar la complejidad de su realidad y de construir conocimiento significativo y contextualizado, parte del pensamiento crítico.

La hermenéutica analógica como fundamento filosófico-educativo

La educación actual demanda superar los modelos tradicionales de transmisión de información para convertirse en un proceso de interpretación dinámica, crítica y contextualizada de la realidad. En este escenario, la hermenéutica analógica, desarrollada por el filósofo mexicano Mauricio Beuchot, emerge como una propuesta filosófica fundamental. Su valor pedagógico reside en ofrecer un camino intermedio entre dos extremos de interpretación, por un lado, el univocismo, que impone un significado único, rígido y autoritario, transformando el aula en un espacio repetitivo y acrítico; en el otro extremo está el equivocismo, que, al generar multiplicidad infinita de interpretaciones, cae en un relativismo que disuelve el sentido y la coherencia del conocimiento y los saberes.

Beuchot (2007) propone, en cambio, una interpretación prudente, equilibrada. La hermenéutica analógica busca un equilibrio que, por un lado, respete la estructura y el rigor conceptual del saber, pero, por el otro, pugne por un diálogo flexible con las particularidades de cada contexto y las vivencias concretas de los estudiantes. En este sentido, la enseñanza se presenta como *acto* e impide que se reduzca a una estéril transmisión de datos, para invitar a la interpretación y

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

mediar en la construcción de significados surgidos de nuestra realidad, la comunitaria (Beuchot, 2014). Es así que el docente deja el rol de mero transmisor para convertirse en un mediador analógico, un artesano que, con la virtud de la prudencia, guía los procesos interpretativos sin que se impongan verdades absolutas.

En este mismo proceso, tanto el símbolo como el contexto adquieren una importancia central. El símbolo como ilustración queda superada por un herramienta que vincula el interior del estudiante con el saber exterior, entrelazando lo conocido con lo nuevo (Beuchot, 2013). El sentido surge de esa interacción, de estos roles y solo se puede aprehender íntegramente al tomar en cuenta el contexto en su dimensión física, social, cultural y emocional. De este modo, la hermenéutica analógica sienta las bases para una educación que no solo busca *instruir*, lo que realmente se pretende es la formación de individuos reflexivos, críticos, capaces de analizar y remodelar su entorno y, en un proceso más amplio, su circunstancia.

Interdisciplinariedad como conocimiento integrado

En el mismo sentido, la interdisciplinariedad como una acción que integra epistemes se presenta también como una metodología pertinente para superar la fragmentación del saber y el conocimiento que ha caracterizado a los currículos tradicionales sin menoscabo de dividir la realidad y generar problemas históricos y complejos. Más que una simple suma de disciplinas o adherencias es una interpenetración que busca la interacción, el diálogo y la convergencia de diversas perspectivas, teorías y métodos para abordar problemas complejos que una sola disciplina no podría resolver.

La labor interdisciplinaria comparte una esencia fundamental con la hermenéutica analógica: ambas buscan la integración de la diversidad sin anular las diferencias. Mientras la interdisciplinariedad pone en diálogo distintas especialidades para construir un conocimiento alternativo, la hermenéutica analógica ofrece las herramientas para interpretar y conectar esos saberes, generando una comprensión más rica y complementaria. Esta sinergia permite que la educación deje de ser una colección de contenidos aislados para transformarse en un espacio de construcción de sentido, donde

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

los estudiantes desarrollan un pensamiento relacional y encuentran respuestas a los problemas concretos de su comunidad.

Didáctica crítica e interdisciplinaria

La didáctica, entendida tradicionalmente como “el arte de enseñar”, ha sido redefinida desde múltiples campos del saber que revelan su complejidad cultural, social y política. Su origen se remonta a Juan Amos Comenio, quien en su *Didáctica Magna*, abogó por una enseñanza sistemática y vinculada a la realidad del niño. Sin embargo, una visión contemporánea exige trascender esta concepción puramente pedagógica.

Siendo la didáctica interdisciplinaria, se revela como un campo de tensiones y significados:

Por ejemplo desde la sociología, autores como Pierre Bourdieu demostraron que la didáctica práctica no es neutral porque está influenciada por el “*habitus*” y puede reproducir estructuras de poder y desigualdades sociales (Bourdieu & Passeron, 1977). Basil Bernstein (1996), por su parte, analizó cómo los códigos de comunicación en el aula impactan en la distribución del conocimiento.

Desde la antropología, Clifford Geertz (1973) propone ver la didáctica como un fenómeno cultural, inmerso en una red de símbolos compartidos. El aprendizaje no ocurre en el vacío, sino dentro de un marco de significados culturales que el docente debe saber interpretar.

En la filosofía y la política es Kant (1803) quién veía la educación como un camino hacia la ilustración guiado por la razón, la pedagogía crítica de Paulo Freire (1970) la transformó en una herramienta de liberación, donde el diálogo y el cuestionamiento del mundo son centrales. En esta línea, la hermenéutica de Hans-Georg Gadamer (2004) concibe la enseñanza como una conversación, un encuentro donde la comprensión emerge de la fusión de horizontes entre el texto (el saber) y el intérprete (el estudiante). Antonio Gramsci (1971) y Louis Althusser vieron la escuela como un espacio de hegemonía y un aparato ideológico del Estado, respectivamente, mientras que autoras como Martha Nussbaum (2010) defienden hoy una didáctica que fomente el pensamiento crítico y la ciudadanía democrática, en contra de una educación puramente instrumental.

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

El resultado interdisciplinario de lo arriba analizado demuestra que la didáctica es un entramado complejo donde se negocian la reproducción y la transformación, la estructura y la apertura. La hermenéutica analógica de Beuchot (2009) ofrece una brújula para navegar estas tensiones, proponiendo una didáctica equilibrada que sea normativa sin ser rígida y creativa sin caer en el caos. Se trata de una práctica que reconoce su rol en la construcción simbólica del mundo y busca un equilibrio prudente entre la estructura necesaria para el rigor y la flexibilidad indispensable para la emancipación.

El juego como estructura del aprendizaje

Si la didáctica la usamos como un juego de interpretaciones, se nos es esencial analizar el rol del juego mismo como una estructura básica del conocimiento. Más allá de ver al juego como un complemento que recrea o que la entendamos como una técnica de gamificación, comprendamos que el juego es una vía fundamental para construir conocimiento y así ordenar y reformular la realidad.

Johan Huizinga (1938), en su obra *Homo Ludens*, postuló que el juego es anterior a la cultura y constituye una forma esencial de saber. Dentro de la didáctica, esto significa que aprender es más que asimilar datos, es lograr una participación activamente en estructuras de significación flexibles. Gadamer (2003) refuerza esta idea al describir el juego como un proceso hermenéutico en sí mismo, donde el sentido no se impone, sino que emerge en la interacción dinámica entre reglas y libertad.

Desde la psicología evolutiva, tanto Lev Vygotsky (1978) como Jean Piaget (1951) destacaron el papel central del juego. Vygotsky señaló su importancia en la *zona de desarrollo próximo*, donde el niño/a alcanzan niveles superiores de comprensión. Piaget lo concibió como un proceso de asimilación y acomodación, donde el niño modifica activamente su entorno para construir conocimiento. Estas perspectivas validan que el juego es el terreno fértil donde las estructuras didácticas se manifiestan y se ponen a prueba.

Al articular estas propuestas con la hermenéutica analógica se va diseñando la propuesta de la *analogía lúdica didáctica*. No es una didáctica unívoca (con un solo camino) ni equívoca (dejada al

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

azar); es un juego con reglas que son flexibles donde el aprendizaje surge como un proceso de la interpretación y reinterpretación. El estudiante deja de ser un simple receptor pasivo y se convierte en un jugador activo (que ensaya la realidad), inmerso en la lógica del aprendizaje, con la capacidad de reinterpretar las reglas y transformar la estructura desde dentro. En este marco, la memoria ya no es acumulación de datos y se convierte en una reconstrucción activa y creativa de significados.

Metodología

La presente investigación se sustenta en un enfoque cualitativo, específicamente orientado al diseño de una propuesta teórico-práctica. El objetivo no está en la medición de variables, aquí se trata de comprender, interpretar y construir un nuevo modelo didáctico —la analogía lúdica— a partir de una fundamentación epistemológica y filosófica fuertes. El método según (Castañeda, 2024) se aproxima a la investigación de diseño *design-based research*, ya que se desarrolla una intervención (la estrategia didáctica) y exploramos su funcionamiento a través de ejemplos y autores teóricos aplicados, con el fin de tender un puente entre la teoría y la práctica educativa.

En esta investigación se parte de la siguiente hipótesis de trabajo: la implementación de una estrategia didáctica basada en la analogía lúdica, que integra la hermenéutica analógica (HA) y la interdisciplinariedad, permite a los estudiantes de educación básica transitar desde posturas cognitivas extremas (univocismo y equivocismo) hacia un pensamiento prudente y equilibrado, capacitándolos para la resolución creativa de problemas complejos en su contexto comunitario.

Ahora describimos la población el contexto y las categorías analíticas. La población objetivo son los niños y niñas de educación básica en el contexto del modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), que enfatiza el aprendizaje situado y el vínculo con la comunidad. El muestreo es de carácter cualitativo y teórico, no estadístico. Se utilizan arquetipos o casos ilustrativos (ej. un infante que contempla el arcoíris; un niño que enfrenta apuros económicos,

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

para modelar la aplicación de la metodología. La selección de estos casos se basa en su potencial para demostrar el proceso de pensamiento analógico. Las categorías analíticas que estructuran el estudio se derivan del marco teórico, es decir, el univocismo (pensamiento rígido), equivocismo (pensamiento disperso), frónesis (equilibrio prudente), analogía (relación de semejanza) y síntesis (integración de la diversidad).

El enfoque metodológico es la construcción didáctica. El método principal es el diseño de dinámicas de aplicación, que funcionan como técnicas para la construcción del conocimiento. Se justifica su pertinencia porque, en lugar de solo observar una realidad existente, se busca crear y validar una nueva forma de intervención pedagógica. Las dos técnicas centrales diseñadas y descritas en esta investigación son el pensamiento cromático como técnica de reflexión individual y estructurada que utiliza la metáfora del arcoíris y la teoría del color de Goethe para guiar al niño a través de distintas fases de pensamiento (del impulso a la sabiduría) en la resolución de un problema.

Comunidad de Diálogo Analógico

Veamos la técnica de construcción colectiva del conocimiento, inspirada en la “Filosofía para Niños” de Matthew Lipman. En ella, el docente actúa como facilitador, donde utiliza preguntas y la metáfora del arcoíris para que el grupo explore la diversidad de perspectivas y construya significados compartidos.

Proceso de validez: La validez de esta investigación no se busca a través de la replicabilidad estadística, sino a través de la coherencia y el rigor argumentativo. Se emplea la triangulación teórica como principal estrategia de validación. Este proceso consiste en contrastar y articular los diversos marcos conceptuales para dar fuerza a la propuesta. Específicamente, se triangulan, la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot (como marco interpretativo); las teorías pedagógicas del aprendizaje significativo (Piaget, Vygotsky, Dewey), Las teorías del juego y la cultura (Huizinga, Caillois) y las teorías del color y la percepción (Goethe).

La fundamental del estudio está en cómo las diversas teorías convergen para fundamentar la “analogía lúdica” como una propues-

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

ta didáctica coherente, integrada y pertinente para los desafíos educativos actuales.

Resultados

Los resultados de la aplicación de la metodología de diseño se materializan en dos estrategias didácticas concretas, concebidas para aplicar los principios de la hermenéutica analógica y la interdisciplinariedad en el aula. Estas estrategias, “Pensamiento Cromático” y “Comunidad de Diálogo Analógico”, constituyen los productos tangibles de esta investigación y se describen a continuación bajo un marco interpretativo que entiende el aprendizaje como un proceso de construcción de significado.

Resultado 1: Diseño de la dinámica pensamiento cromático

Esta dinámica se presenta como un resultado estructurado para guiar al niño en la resolución individual de problemas complejos. Utilizando la analogía del arcoíris y la teoría del color de Goethe, se obtiene un proceso de pensamiento en fases que permite al estudiante transitar desde respuestas extremas hacia una solución equilibrada y prudente (frónesis). A continuación, se describe el proceso aplicado al caso arquetípico de un niño que considera abandonar la escuela por dificultades económicas familiares.

Paso 1. La Identificación de los extremos. Univocismo (pensamiento rígido). El resultado inicial es una conclusión apresurada y única: “la única solución es abandonar la escuela para ir a trabajar”. Esta respuesta, análoga a un solo color dominante, ignora la complejidad del contexto y las consecuencias a largo plazo.

Equivocismo (pensamiento disperso). El resultado opuesto es la parálisis o la evasión. El niño se refugia en actividades diversas que no se relacionan con el problema central, mostrando una falta de enfoque.

Paso 2. Transición hacia el equilibrio (frónesis). El niño comienza a reflexionar y a buscar un balance. El resultado de esta fase es la superación de las soluciones inmediatas, generando opciones que

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

equilibran la ayuda familiar con su propio desarrollo, como buscar un trabajo de medio tiempo compatible con sus estudios.

Paso 3. Aplicación del modelo cromático (arcoíris). El resultado principal es un mapa mental estructurado por colores, donde cada uno representa una etapa del pensamiento. Los paréntesis es la acción a la que el color se asocia.

Rojo (Impulso). Se reconoce en este color el deseo inicial de actuar.

Naranja (reflexión). Se cuestiona la necesidad de una medida drástica, explorando alternativas.

Amarillo (creatividad). Se generan soluciones innovadoras (ej. dar tutorías).

Verde (equilibrio). Se alcanza una planificación donde estudio y trabajo coexisten.

Azul (sabiduría). Se toman decisiones serenas basadas en la comprensión de las consecuencias.

Índigo (persistencia). Se asume un compromiso a largo plazo con la solución.

Violeta (transformación). Se consolida un aprendizaje que trasciende el problema inmediato, desarrollando una mentalidad madura y equilibrada.

El resultado final de esta dinámica es un modelo de pensamiento analógico que el niño puede internalizar y aplicar a futuros desafíos, demostrando la capacidad de integrar diferentes facetas de un problema en una solución armónica.

Resultado 2. Diseño de la dinámica da una comunidad de diálogo analógico.

Esta dinámica tiene como resultado un modelo de aprendizaje colectivo que se basa en la interacción y la construcción social del conocimiento. Está inspirada en la Filosofía para Niños y Niñas, se utiliza la metáfora del arcoíris para que se converja la diversidad de perspectivas y guiar al grupo hacia una comprensión compartida.

Preparación del entorno. El resultado es un espacio físico circular que promueve la interacción visual y auditiva, con estímulos visuales (imágenes del arcoíris, colores) que anclan la conversación en la analogía central.

Proceso de diálogo guiado

Inicio (pregunta provocadora). Se lanza una pregunta abierta, como ejemplo, ¿Todos vemos el mismo color azul?). El resultado inmediato es la emergencia de la diversidad de percepciones y justificaciones emocionales, haciendo tangible la pluralidad.

Desarrollo (construcción de analogías). Guiados por el docente, los niños formulan preguntas sofisticadas. Si cada opinión es un color, ¿qué pasa si falta uno? El resultado es la construcción activa de pensamiento analógico, donde los estudiantes dejan de ver las diferencias como barreras y comienzan a verlas como componentes necesarios de un todo (el arcoíris).

Síntesis (conclusiones grupales). El diálogo culmina en la formulación de conclusiones colectivas. El resultado son afirmaciones generadas por los propios niños, como. Cada color es diferente, pero juntos forman algo más grande o no ver el mismo color no significa que no exista, solo que hay que encontrar otras formas de entenderlo.

El resultado global de esta dinámica es la creación de una comunidad de interpretación donde los niños no solo aprenden a argumentar y escuchar, sino que experimentan activamente el proceso hermenéutico de construir un significado común a partir de la diversidad, aplicando la lógica del arcoíris a la resolución de problemas comunitarios y sociales.

Discusión

Los resultados que se obtuvieron y que se materializaron en las dinámicas de “Pensamiento cromático” y “Comunidad de diálogo analógico”, demuestran la pertinencia de traducir un marco filosófico complejo —la hermenéutica analógica— en estrategias didácticas que se apliquen. Esta parte del capítulo analiza críticamente los resultados y se comparan con los de otros autores, explorando sus relaciones para la práctica educativa.

Uno de los resultados principal es que la “analogía lúdica” funciona como un *dispositivo* pedagógico que funciona para sembrar la frónesis o la prudencia. Mientras que los modelos educativos

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

tradicionales, a menudo estancados en el univocismo, promueven la memorización de una respuesta única y correcta, nuestra propuesta, a través del “Pensamiento cromático”, guía al niño mediante una dinámica para que consiga delibrar. Este resultado se opone con la simple transmisión de contenidos y se alinea con la pedagogía de John Dewey (1938), quien defendía que la educación debe ser una reconstrucción continua de la experiencia. La dinámica pone de lado una solución y apuesta por un método para pensar atendiendo al objetivo educativo de orden superior.

La “Comunidad de diálogo analógico”, valida la hipótesis sobre que el conocimiento puede ser construido socialmente en un entorno que valora la diversidad incluyendo el respeto. Este resultado dialoga directamente con las teorías de Vygotsky (1978), quien subrayó el papel de la interacción social en el desarrollo de procesos psicológicos superiores. La dinámica del arcoíris, donde cada color/opinión es esencial para comprender la totalidad, ofrece una metáfora práctica para el concepto vygotskiano de la construcción del saber. Además, al posicionar al docente como un “facilitador” y no como un “maestro ignorante” en el sentido de Rancière (1987), se crea un andamiaje que, sin imponer respuestas, va articulando un diálogo productivo y evita el riesgo de caer en un equivocismo caótico, que dejando que todas las opiniones sean igualmente válidas dejando de lado algún proceso de validación ni un proceso de justificación.

Al comparar nuestros resultados con los de otros autores, se observa una clara filiación con la pedagogía crítica de Freire (1970). La “analogía lúdica” puede ser vista como una herramienta para la “lectura del mundo”, ya que capacita y forma de alguna manera, a los niños no solo para entender su realidad, sino para cuestionarla y buscar formas de transformarla. Sin embargo, a diferencia de un enfoque puramente político, nuestra propuesta se centra en el desarrollo de la estructura cognitiva y hermenéutica del pensamiento, proporcionando el “cómo” pensar (la analogía, la prudencia) antes de abordar el “qué” transformar.

Finalmente, la discusión de estos resultados abre nuevas líneas de investigación. La propuesta de la “analogía lúdica” se ha presentado aquí como un modelo teórico-práctico. Un paso futuro crucial sería su implementación empírica en aulas reales para evaluar su

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

impacto en el desarrollo del pensamiento complejo y las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Sería valioso investigar cómo diferentes docentes aplican las dinámicas y cómo estas se adaptan a diversos contextos culturales y socioeconómicos. Los resultados aquí presentados, por tanto, no son un punto final, sino la base para la generación de nuevas investigaciones que exploren el potencial de una pedagogía basada en la interpretación, el diálogo y el juego.

Conclusiones

En este trabajo se ha logrado diseñar y fundamentar una propuesta didáctica, la “analogía lúdica”, que, como hemos demostrado se articula con la hermenéutica analógica y la interdisciplinariedad para responder a las demandas del modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana. El balance final de la investigación es que es posible y necesario crear puentes entre la reflexión filosófica y la práctica pedagógica para fomentar una educación más integral, crítica y humana. La propuesta no se limita a ser un recetario de actividades, sino que ofrece un marco de pensamiento para que docentes y estudiantes puedan interpretar la complejidad del mundo y actuar en él con prudencia y creatividad.

Los dos principales descubrimientos

En primer lugar, la *analogía lúdica* como modelo de pensamiento. Se ha demostrado que la metáfora del arcoíris, aplicada en las dinámicas de pensamiento cromático y la comunidad de diálogo analógico, funciona como un modelo eficaz para guiar el pensamiento desde los extremos del univocismo y el equivocismo hacia un equilibrio prudente o frónesis. Este es el principal logro del estudio, es decir, la creación de una herramienta conceptual que permite a los niños estructurar su pensamiento para la resolución de problemas complejos.

En segundo término, la viabilidad de una didáctica hermenéutica. La investigación concluye que una didáctica basada en la interpretación, el diálogo y el juego no solo es teóricamente sólida, es también viable y pertinente. Al posicionar al estudiante como un “jugador” activo en la construcción del conocimiento y al docente

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

como un “mediador analógico”, se fomenta un aprendizaje significativo que conecta el saber con la vida y la comunidad, cumpliendo así con los objetivos ontológicos de la NEM.

No obstante, es importante reconocer las limitaciones de este estudio. La principal es su naturaleza teórica. Las dinámicas propuestas son constructos diseñados a partir de un marco filosófico y pedagógico, pero aún no han sido sometidas a una validación empírica sistemática en contextos escolares diversos. La efectividad de su implementación dependerá en gran medida de la formación y sensibilidad hermenéutica de los docentes que las apliquen.

En definitiva, este capítulo aporta al campo educativo una propuesta original y pertinente que trasciende la simple transmisión de información. Al integrar la hermenéutica analógica con la interdisciplinariedad a través del juego, se ofrece un camino para formar estudiantes bien informados y, a su vez, ciudadanos reflexivos que sean capaces de interpretar la realidad, valorar la diversidad cultural, social y pueda construir soluciones armónicas para lo que su comunidad, le exija, necesite.

Referencias

- Bajtín, M. (1982). *Los géneros del discurso*. Siglo XXI.
- Bernstein, B. (1996). *Pedagogy, symbolic control, and identity: Theory, research, critique*. Taylor&Francis.
- Beuchot, M. (2005). *Tratado de hermenéutica analógica: Hacia un nuevo modelo de interpretación* (3.ª ed.). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Beuchot, M. (2007). *Hermenéutica analógica y educación*. Ediciones Universidad Iberoamericana.
- Beuchot, M. (2009). *La hermenéutica y sus implicaciones educativas*. Editorial Veritas.
- Beuchot, M. (2013). *El símbolo en la hermenéutica analógica*. Fondo de Cultura Económica.
- Beuchot, M. (2014). *Educación y hermenéutica: Una aproximación analógica*. Ediciones Akal.
- Bourdieu, P. y Passeron, J. C. (1977). *La reproducción: Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Siglo XXI.

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

- Caillois, R. (2001). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1958).
- Castañeda, Ortega, Prácticas profesionales, inducción a la investigación, en Prácticas profesionales. Gestión, preparación y ejecución. Gobierno del Estado de México, Secretaría de Educación del Estado de México, Dirección General de Educación Normal.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Douglas, M. (2002). *Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo*. Routledge. (Obra original publicada en 1966).
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Gadamer, H.-G. (2003). *El giro hermenéutico*. Ediciones Cátedra.
- Gadamer, H.-G. (2004). *Verdad y método I*. Ediciones Sígueme. (Obra original publicada en 1960).
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks*. International Publishers.
- Goethe, J. W. von. (2019). *Teoría de los colores: las láminas comentadas*. Barcelona: GG. (Selección comentada en español).
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press. (Obra original publicada en 1938).
- Kant, I. (2003). *Sobre pedagogía*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1803).
- Mallarmé, S. (1914). *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. Éditions de la Nouvelle Revue Française. (Obra original publicada en 1897).
- Nussbaum, M. C. (2010). *Sin fines de lucro: Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Katz Editores.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton&Company. (Obra original publicada en 1951).
- Piaget, J. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Morata. (Obra original publicada en 1926).
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Fontanara. (Obra original publicada en 1932).
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1951).

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

- Rancière, J. (2003). *El maestro ignorante: Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Editorial Laertes. (Obra original publicada en 1987).
- Spolin, V. (1963). *Improvisation for the theater*. Northwestern University Press.
- Varela, F. J., Thompson, E. y Rosch, E. (1991). *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. MIT Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Ediciones Fausto. (Obra original publicada en 1934).
- Vygotsky, L. S. (2001). *Imaginación y el arte en la infancia*. Akal. (Obra original publicada en 1930).
- Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de la mente*. Akal.
- Vygotsky, L. S. (2010). *La psicología del arte*. Paidós. (Obra original publicada en 1925).

Glosario de términos filosóficos, epistemológicos y pedagógicos

- **Analogía Lúdica:** Estrategia didáctica propuesta en esta investigación que utiliza el juego y la metáfora como herramientas principales para enseñar a los niños a interpretar la realidad, conectar saberes diversos y resolver problemas de manera creativa y equilibrada.
- **Didáctica:** Disciplina pedagógica que estudia los procesos y técnicas de enseñanza. En este texto, se concibe de manera interdisciplinaria como un campo complejo influenciado por factores culturales, sociales y políticos, que va más allá del simple "arte de enseñar".
- **Equivocismo:** Extremo interpretativo donde todo es relativo y cualquier interpretación es válida. Conduce a la dispersión, la falta de coherencia y la disolución del sentido del conocimiento.

Impactos de la investigación educativa en la formación y práctica docente

- **Frónesis** (Prudencia): Virtud intelectual, clave en la hermenéutica analógica, que consiste en la capacidad de deliberar y juzgar de manera correcta y equilibrada en situaciones particulares. Es el punto medio entre la rigidez y el relativismo.
- **Hermenéutica Analógica:** Propuesta filosófica de Mauricio Beuchot que encuentra un modelo de interpretación equilibrado (analógico). Se opone tanto al univocismo como al equivocismo, defendiendo una comprensión del mundo que sea respetuosa con la estructura del saber pero flexible y abierta al contexto.
- **Interdisciplinariedad:** Perspectiva del conocimiento, saberes y cosmovisiones que aborda un problema o tema mediante la integración y el diálogo de varias disciplinas. Su objetivo es obtener una comprensión más completa y holística que la que ofrece una sola disciplina.
- **Nueva Escuela Mexicana (NEM):** Modelo educativo actual aplicado en México que promueve una educación humanista, integral y comunitaria, buscando vincular el aprendizaje escolar con la realidad social y cultural de los estudiantes.
- **Univocismo:** Extremo interpretativo que defiende la existencia de un único significado correcto, rígido e inmutable para un texto o concepto. En pedagogía, se asocia con un modelo de enseñanza autoritario y memorístico.