

social. Uma forma de nivelá-los é por meio de recursos didáticos que facilitam a prontidão para o trabalho, fortalecendo as habilidades de comunicação que ajudam a ter empatia com as pessoas. Através do marketing e da psicologia, os usuários são identificados e, portanto, as caracterizações referem-se ao comportamento como sujeito de consumo, esquecendo as demais dimensões humanas. Em contraste, exploramos as possibilidades da narrativa, da simbologia e dos comportamentos arquetípicos para construir perfis de usuários que, por meio de estímulos visuais, podem desencadear emoções e estimular a imaginação.

Palavras chave: habilidades - desenho industrial - comunicação emocional - intuição - metodologia

(*) **Sergio Donoso.** Diseñador Industrial por la Universidad de Valparaíso, Doctor en Diseño Industrial por el Politécnico de Milán, Magister en Educación por la Universidad de Barcelona y Diplomado en Marketing estratégico por la Universidad Adolfo Ibáñez. Investigador y profesor del Departamento de Diseño, Universidad de Chile. Investiga el comportamiento emocional y desarrolla metodologías proyectuales cualitativas. **Mitzi Vielma.** Diseñadora Industrial y Licenciada en Diseño por la Universidad de Chile. Profesora ayudante en Metodología de la investigación y Taller de Diseño del Departamento de Diseño de la Universidad de Chile. Estudia el comportamiento y las emociones mediante técnicas biométricas.

El uso de juegos interactivos como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 39, pp. 103-107. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2018
Fecha de aceptación: noviembre 2019
Versión final: abril 2022

María Nelly Dueñas Vidal, Víctor Manuel Martínez Rosillo y Silvia Lizett Olivares Olivares (*)

Resumen: El presente artículo tiene como objetivo mostrar los resultados de una investigación con la que se buscó evaluar el desarrollo de la competencia del pensamiento crítico en los estudiantes de educación superior, utilizando como estrategia los juegos interactivos. El método utilizado fue un método mixto con un diseño cuasi-experimental y de tipo transaccional. El estudio se realizó a 8 estudiantes del primer semestre del programa en Producción Multimedial, del curso de Historia, cuyas edades oscilaban entre los 18 y 27 años. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario de competencias y la entrevista, los cuales midieron las dimensiones de Interpretación y análisis de información, Juicio de una situación específica y la Inferencia de las consecuencias de la decisión basándose en el juicio autorregulado.

Palabras clave: Pensamiento crítico - estrategia - juegos interactivos - aprendizaje - videojuegos

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 107]

Introducción

En una era donde los medios de comunicación se centran en dispositivos principalmente digitales, se debe aprovechar el fácil acceso a estos dispositivos y la oportunidad para educar. Como lo señala Gros (2006), el juego interactivo permite al niño adquirir las competencias básicas para moverse en el mundo digital y la actividad de aprendizaje se convierte también en actuación participativa, colectiva e interactiva.

El pensamiento crítico se puede definir como un proceso mediante el cual, a través de la inteligencia y el conocimiento, se logra llegar a una posición justificada sobre un tema de forma efectiva. Para Paul y Elder (2005), se debe entender el pensamiento crítico para obtener el propósito o, como lo declara Facione (2011), lograr realizar el juicio

de autorregulación y traducirlo en la interpretación, a través de la evaluación, y llegar a explicar la evidencia mediante consideraciones contextuales sobre las cuales se basa este juicio. Olivares (2015) expresa que los pensadores críticos son capaces de entender un concepto desde diferentes perspectivas y decidir su propia consideración entre las evidencias y sus creencias personales, lo cual permite plantear la conclusión. Como lo expresa Pimienta (2008), el pensamiento crítico es dinámico; evoluciona y entonces debe ser incentivado por el docente en los estudiantes, ya que es a través de este que se puede analizar, cuestionar, reflexionar y reconstruir un nuevo pensamiento.

Es importante resaltar que la importancia de los juegos interactivos radica en que beneficia el aprendizaje a

través de medios con los cuales se busca aumentar el conocimiento en los estudiantes de forma entretenida. Se puede observar cómo los adelantos en la tecnología han brindado la oportunidad de transmitir información, ya sea de forma asincrónica o sincrónica, y que pueda estar en constante renovación, o si es necesario perdure en el espacio-tiempo, lo cual exige el uso de nuevos instrumentos. Revuelta (2004) expone que estos instrumentos tecnológicos son agentes transmisores de contenidos, reforzadores de valores, actitudes y normas de control social, permitiendo entonces que, a través de formatos visuales o interactivos, se articule la comprensión de la realidad colectiva en que está inmerso el estudiante. De acuerdo a lo anteriormente expuesto, el propósito del presente estudio se centra en mostrar los resultados de una investigación cuyo objetivo fue evaluar el desarrollo de la competencia del pensamiento crítico en los estudiantes de educación superior del curso de Historia del programa Técnico Profesional en Producción Multimedial en la Fundación Academia de Dibujo Profesional, utilizando como estrategia los juegos interactivos.

Materiales y métodos

La estrategia de juegos interactivos se aplicó de acuerdo a la Metodología de 3 fases en la investigación de Iztúriz y otros (2007), la cual consta de: A) la intervención directa en el aula, B) la utilización del recurso didáctico en educación y C) el análisis de la acción desarrollada en el aula. El presente estudio se realizó a estudiantes del primer semestre del Programa Técnico Profesional en Producción Multimedial, del curso de Historia de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, institución de carácter privado a nivel de educación superior. Para lograrlo, se utilizó un método mixto con un diseño cuasi-experimental y de tipo transaccional durante el período de enero 2015 y diciembre 2016.

La estrategia didáctica utilizada en esta investigación fue el uso de juegos interactivos para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de educación superior. Se puede entonces considerar que el uso de juegos interactivos se conviertan en una herramienta educativa para los docentes, sin dejar que la formación integral del estudiante dependa de esta, apoyados en la conclusión de Torres (2002), quién expone que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión, lo que permite que se conviertan en instrumentos contextuales adecuados para la enseñanza del pensamiento crítico en instituciones de Educación Superior.

Estrategia y análisis de datos

El análisis de datos obtenidos de esta investigación se realizó mediante el proceso de prueba de la diferencia entre dos poblaciones dependientes (pre-test y post-test). Se llevó a cabo una prueba de hipótesis contemplando un nivel de confianza del 95%, con una diferencia entre muestras dependientes (mismos sujetos bajo condiciones distintas), dejando claro que esta es la parte objetiva de los

resultados y una estadística descriptiva por dimensión, ya que nos permite analizar los datos detalladamente (Hernández, Fernández & Baptista, 2010).

Se analizaron las dimensiones que constituyen el pensamiento crítico, información obtenida en las entrevistas, la cual fue digitalizada y contrastada, con cada columna de la rúbrica obtenida del cuestionario de competencias genéricas Individuales de Olivares y Wong (2013) y se realizó la ordenación de la información y descripción de estos resultados con ayuda del programa ATLAS TI. Una vez analizados los resultados tanto cualitativos como cuantitativos, se procedió a la triangulación de estos datos, procedimiento que permitió, de acuerdo con Aguilar y Barroso (2015), obtener un mayor control de calidad en el proceso de investigación y garantía de validez, credibilidad y rigor en los resultados alcanzados, ya que finalmente se obtuvieron conclusiones que permitieron dar respuesta a la pregunta de investigación (Hernández et al, 2010).

Muestra

La muestra que participó en la investigación fue de 8 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 18 y 27 años, ya que la población del curso de Historia en el primer semestre en el programa Técnico Profesional en Producción Multimedial es de 38 estudiantes. El contexto educativo del presente escrito se realizó en la Fundación Academia de Dibujo Profesional, institución de carácter privado a nivel de educación superior. Hay que exponer que el método para la selección de esta población fue el muestreo por conveniencia, el cual posee una desventaja ya que consiste en aprovechar los casos que se encuentran disponibles. Como lo expresa López (2004) la ventaja es que brinda casi siempre la opción de obtener algunos criterios en base a la selección de la muestra, así como profundizar más y mejor sobre la variable de estudio.

Instrumentos

La recolección de la información se llevó a cabo a partir del cuestionario de Competencias Genéricas Individuales de Olivares y Wong (2013), del cual se tomó solo la sección de pensamiento crítico. La confiabilidad se midió mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.79, que indica que la prueba es confiable, de acuerdo con Huh, Delorme y Reid (2006, citado por Frías, 2014), y el valor de fiabilidad en estudios confirmatorios debe estar entre 0,7 y 0,8. Dado que es una herramienta cuantitativa se interpreta numéricamente con la escala de Lickert, como lo afirman García, Aguilera y Castillo (2011) que está conformada por un grupo de preguntas referentes a afirmaciones. Los estudiantes responden indicando S: Siempre, CS: Casi siempre, AV: A veces, CN: Casi nunca, N: Nunca, el valor asignado va de 1 a 5 para cada pregunta. Esta escala de Likert es considerada por su rápida y sencilla aplicación al tratarse de una escala de nivel ordinal donde se ubica una serie de frases seleccionadas en una escala con grados de acuerdo/

desacuerdo, y la entrevista que se estructuró de acuerdo con Kvale (2011), quien expone que, a través de las entrevistas, lo que se debe pretender es el acercamiento al mundo externo, para lograr desde el interior: entender, describir y explicar. Estos instrumentos permitieron medir las dimensiones de Interpretación y análisis de información, Juicio de una situación específica y la Inferencia de las consecuencias de la decisión, basándose en el juicio autorregulado.

Resultados

Se presentan en primer orden los resultados obtenidos del instrumento cuantitativo, el cuestionario de pensamiento crítico, aplicado durante el pre-test y post-test, donde se empleó el proceso de prueba de hipótesis para identificar una diferencia significativa entre los resultados de ambos momentos de la medición, tanto en la competencia en general como en las dimensiones que la componen. Posteriormente se examinaron frente al análisis obtenido en cada dimensión del cuestionario, la entrevista, donde inicialmente se organizaron las respuestas en tablas de acuerdo a la dimensión del pensamiento crítico al que pertenecen, se evaluó de acuerdo a la rúbrica planteada en el capítulo anterior para establecer hallazgos más certeros, y se describió el nivel que lograron los alumnos (alto, medio y bajo) según las respuestas obtenidas. Una vez analizados los datos tanto cualitativos como cuantitativos, se procedió a la triangulación de los resultados con la teoría propuesta, permitiendo finalmente que se obtuvieran conclusiones frente a la pregunta de investigación.

Resultados del cuestionario de pensamiento crítico

Para realizar el análisis de datos se utilizó la codificación de puntajes por nivel para cada ítem del cuestionario, donde 5 es el valor que indica mejor dominio de la competencia y 1 el menor, según la escala de Likert. Siendo, S: Siempre, CS: Casi siempre, AV: A veces, CN: Casi nunca, N: Nunca.

Los resultados obtenidos por alumno, en Pre-test y Post-test de todo el cuestionario de pensamiento crítico, se obtuvieron contemplando un nivel de confianza de 95% y tomando en cuenta un total de 8 sujetos. El valor crítico obtenido de las tablas de *t-student* para muestras pequeñas resultó un valor crítico de $T=1,860$ según Gorgas, Cardiel y Zamorano (2011). Al observar que el resultado obtenido de la prueba (*t-student*) fue de 2.494, cabe mencionar que, aunque es modesta la diferencia, es suficiente para que sea significativa, por lo que se acepta la hipótesis de investigación H_1 , a lo cual se tiene sustento suficiente para indicar que los estudiantes mejoran su competencia de pensamiento crítico con la aplicación de la estrategia de Juegos interactivos.

Una vez obtenidos los resultados por dimensión, se pudo observar que en la interpretación y análisis de información se pasó de 3,12 a 3,6 obteniendo una diferencia de 0,45; en la dimensión Juicio de una situación específica con datos objetivos y subjetivos, se pasó de 3,85 a 4,11 obteniendo una diferencia de 0,26; y en la dimensión inferencia de las consecuencias de la decisión basándose en

el juicio autorregulado se pasó de 3,45 a 3,28 obteniendo una diferencia de -0,18, se observó entonces que en las dimensiones interpretación y análisis de información, y en la dimensión de juicio de una situación específica con datos objetivos y subjetivos, hubo un aumento después de aplicada la estrategia, y se observó una disminución en la dimensión de inferencia de las consecuencias de la decisión, basándose en el juicio autorregulado, lo cual se pudo ocasionar al haber aplicado la estrategia de juegos interactivos con límite de tiempo, ya que el estudiante tal vez se preocupó más por el tiempo y contestar rápidamente, que por razonar frente a la situación planteada.

Resultados de la Entrevista

Los resultados obtenidos del instrumento cualitativo permitieron observar las experiencias de los alumnos involucrados en la estrategia de juegos interactivos, así como poner a prueba de forma cualitativa las habilidades de pensamiento crítico. Las entrevistas fueron evaluadas de acuerdo a la rúbrica de valoración para las habilidades de pensamiento crítico, donde a partir de los datos resultantes se pudo analizar y definir en qué nivel la estrategia de juegos interactivos permitió desarrollar la habilidad de pensamiento crítico de acuerdo a las dimensiones que se estableció en esta.

Las entrevistas fueron evaluadas de acuerdo a la rúbrica planteada. De acuerdo a los resultados obtenidos en la evaluación de la entrevista a la luz de la rúbrica, se obtuvo que tanto en la dimensión interpretación y análisis de información, así como en la dimensión inferencia de las consecuencias de la decisión, 3 estudiantes reflejaron un nivel alto, 5 estudiantes obtuvieron nivel medio y 0 estudiantes nivel bajo, presentando entonces los mismo resultados, a diferencia de la dimensión juicio de una situación específica, donde 3 estudiantes obtuvieron nivel alto, 4 estudiantes obtuvieron nivel medio y 1 estudiante obtuvo nivel bajo.

Discusión

Un alcance a resaltar de esta investigación es que solo aplica al contexto bajo estudio y se limitó a la competencia específica del desarrollo de pensamiento crítico, dejando entonces la posibilidad que esta estrategia pudiera tener mejores resultados por los aplicadores o el perfil del estudiante.

El haber realizado este estudio en una institución que cuenta con un sistema de materias modulares se convirtió en la limitación principal debido a que cada materia dura un mes aproximadamente, interfiriendo en los tiempos de la aplicación de las pruebas, ya que la interferencia de este estudio que no hace parte del contenido programático obligó a que la temática se adaptara tanto al cronograma académico como al de la aplicación de la estrategia, y que se lograran observar cambios significativos. Una barrera fue la coordinación de los espacios y la capacitación de los actores que participaron de la implementación de la estrategia, ya que para realizar

las pruebas fue necesario capacitar al docente que iba a dirigir la actividad y contar con equipos de cómputo disponibles, según el calendario propuesto, e inclusive tratando de que los estudiantes seleccionados para la muestra no faltaran a las sesiones de pruebas, porque esto interferiría en los resultados.

Las consideraciones que se deben tener en cuenta antes de aplicar o replicar esta estrategia a otros contextos es la de invertir en capacitaciones para los actores que intervendrían en la actividad y contar con los equipos de cómputo que permitan implementar la estrategia en el ámbito que se requiera, tanto en espacio físico como en horarios.

Una vez revisada la teoría consultada en el marco teórico de este proyecto, cabe mencionar el proyecto del autor Huvila (2013) titulado: *Meta-Games in Information Work ¿Cómo el entorno de aprendizaje puede estimular la imaginación del estudiante?*, donde la similitud encontrada con los resultados de este proyecto radica en las respuestas obtenidas de la entrevista realizada a los estudiantes frente a la interacción con el juego, donde estos expresaron que podían memorizar y recordar más fácil lo que habían aprendido, aunque hay que aclarar que en ambos estudios los resultados no fueron directamente medidos de la misma forma, sino que estos se enfocan en la evocación de hechos que se presentaron después de la sesión del juego.

Algo que sucedió en los efectos de este proyecto es que los estudiantes una vez que se enfrentaron a la estrategia de juegos interactivos lograron interpretar una situación y juzgarla tal y como se relaciona en el estudio operación ARA (*Adquisición de Investigación Acumen*) de los autores Halpern, Millis, Graesser, Butler, Forsyth y Cai (2012), donde el estudio evidenció resultados sobre la relación del juego y los principios del razonamiento, pero observando los resultados obtenidos en los instrumentos (cuestionario de competencias y entrevista), hubo un leve descenso en la dimensión de autorregulación, lo cual sugiere que no se logró impactar este proceso mediante la aplicación de la estrategia, llevando a concluir que esta prueba de aplicación de juego interactivo se pudo afectar al realizarla con límite de tiempo, donde los estudiantes debían competir para terminar en el menor tiempo posible y lograr el mejor puntaje.

Conclusiones

De acuerdo a los resultados conseguidos, y en contraste con los estudios revisados, se puede concluir que se confirmó que las dimensiones de interpretación y juicio de una situación son las que aumentaron levemente a partir de la aplicación de la estrategia de juegos interactivos, a diferencia de los resultados obtenidos en la dimensión Inferencia de las consecuencias de la decisión basándose en el juicio autorregulado, debido a que esta presentó un descenso en el instrumento cuantitativo. No hay teoría que apoye lo anteriormente evidenciado pero cabe resaltar que, al contrastar los resultados conseguidos en el instrumento cualitativo, se observa que los resultados en esta dimensión estuvieron en el nivel medio y alto,

teniendo en cuenta que este no es un resultado óptimo para esta dimensión. Es conveniente mencionar que no se encontraron en esta investigación antecedentes científicos relacionados, convirtiéndose este en el mayor aporte obtenido.

Uno de los beneficios que se derivó de este estudio es que los resultados sirven de manera inmediata en el curso de Historia del programa de Producción Multimedial en la Fundación Academia de Dibujo Profesional, ya que se pudieron observar, según los resultados, cambios en el aprendizaje en los estudiantes a los que se les aplicó la estrategia de juegos interactivos. Otro beneficio es que se puede lograr la implementación de esta estrategia en otros programas de la misma institución, permitiendo que las estrategias del proceso enseñanza-aprendizaje de algunas materias teóricas se dirijan hacia la práctica y, por último, considerar que eventualmente y mediante estudios más completos puede llegar a trasladarse la aplicación a otros centros de educación.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, S. & Barroso, J. (2015). La triangulación de Datos como Estrategia en Investigación Educativa. *Revista de Medios y Educación*, 47. Recuperado de: <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p47/05.pdf>
- Facione, P. (2011). Critical Thinking: What it is and why it counts? En *Insight Assessment*. Recuperado de: http://www.student.uwa.edu.au/_data/assets/pdf_file/0003/1922502/Critical-Thinking-What-it-is-and-why-it-counts.pdf
- García, J., Aguilera, J., & Castillo, A. (2011). Guía técnica para la construcción de escalas de actitud. *Odiseo, revista electrónica de pedagogía*, 8 (16). Recuperado de: <http://www.odiseo.com.mx/2011/8-16/garcia-aguilera-castillo-guia-construccion-escalas-actitud.html>
- Gorgas, J., Cardiel, N., & Zamorano, J. (2011). *Estadística Básica para Estudiantes de Ciencias*. Departamento de Astrofísica y Ciencias de la Atmósfera Facultad de Ciencias Físicas, Universidad Complutense de Madrid.
- Halpern, D. F., Millis, K., Graesser, A. C., Butler, H., Forsyth, C., & Cai, Z. (August de 2012). Operation ARA: A Computerized Learning Game that Teaches Critical Thinking and Scientific Reasoning. *Thinking Skills and Creativity*, 7(2), pp. 93-100.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.
- Huvila, I. (2013). Meta-games in information work. *Information Research*, 18(3). Recuperado de: <http://InformationR.net/ir/18-3/colis/paperC01.html>
- Olivares, S., & Wong, M. (2013). Medición de la autopercepción de la disposición al pensamiento crítico en estudiantes de medicina. *XII Congreso Nacional de Investigación Educativa*. Guanajuato, Guanajuato: COMIE.
- Olivares, S. (2015). Business Graduate Skills: Competency-Based Model. En M. A. Khan, *Diverse Contemporary Issues Facing Business Management Education* (pp. 25-51). Hershey, PA: IGI Global.
- Paul, R. y Elder, L. (2005). *Una guía para los educadores en los estándares de competencia para el pensamiento crítico*. Fundación para el pensamiento crítico.
- Pimienta, J. (2008). *Evaluación de los Aprendizajes. Un enfoque basado en competencias*. Ed. Pearson Educación, México.

Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *CDCHT*, pp. 115-134.

Abstract: this article aims to show the results of a research that sought to evaluate the development of critical thinking competence in students of higher education, using the strategy of interactive games. The method used was a mixed method with a quasi-experimental and transactional type design. The study was carried out on 8 students of the first semester of the program in the multimedia production, of the history course, whose ages oscillated between years 18 and 27. The instruments used were the competency questionnaire and the interview, which measured the dimensions of Interpretation and analysis of information, Judgment of a specific situation and inference of the consequences of the decision based on self-regulated judgment.

Keywords: Critical thinking - strategy - interactive games - learning - video games

Resumo: O presente artigo tem como objectivo mostrar os resultados de uma investigação com a que se procurou avaliar o desenvolvimento da concorrência do pensamento crítico nos estudantes de educação

superior, utilizando como estratégia os jogos interactivos. O método utilizado foi um método misto com um desenho cuasi-experimental e de tipo transaccional. O estudo realizou-se a 8 estudantes do primeiro semestre do programa em Produção Multimídia, do curso de História, cujas idades oscilavam entre os 18 e 27 anos. Os instrumentos utilizados foram o questionário de competências e a entrevista, os quais mediram as dimensões de Interpretação e análise de informação, Julgamento de uma situação específica e a Inferência das consequências da decisão baseando no julgamento autorregulado.

Palavras chave: Pensamento crítico - estratégia - jogos interactivos - aprendizagem - videojuegos

(*) **María Nelly Dueñas Vidal.** Maestra en Educación. Coordinadora de Programa. Fundación Academia de Dibujo Profesional. Cali, Colombia. **Víctor Manuel Martínez Rosillo.** Maestro en Educación. Tutor. Tec Virtual del Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey. Monterrey, Nuevo León, México. **Silvia Lizett Olivares Olivares.** Doctorado en Innovación Educativa. Investigadora. Escuela de Medicina, Tecnológico de Monterrey. Monterrey, México

Construcción de los criterios estéticos: “Huachafo”

Sandra Fernández Del Río (*)

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 39, pp. 107-110. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2018
Fecha de aceptación: noviembre 2019
Versión final: abril 2022

Resumen: Este artículo propone abordar el significado social y cultural de las prácticas del vestir en la construcción de los criterios estéticos. Para ello, se toma un caso particular como es el de “Huachafo”, término ligado a la construcción estética de la cultura peruana, y, desde distintas perspectivas sociológicas, se argumenta los factores que afectan dicha construcción social.

Palabras claves: Poder - roles - estética - Huachafo - indumentaria - mezcla, construcción social

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 110]

Perspectivas teóricas: construcción del orden social

Desde la construcción del orden social la relación entre sujeto y espacio ha estado ligada al poder. Es decir, el cuerpo habita los espacios, se desplaza, los acondiciona, se adapta, y el vestido cubre al cuerpo dándole significado en la interacción social. En otras palabras, convivimos entre cuerpos vestidos que acondicionamos según el entorno. Entwistle (2002) afirma que existen dos tipos de cuerpos, el físico y el cultural; donde el cuerpo desnudo demuestra características biológicas y genuinas que representan gran parte de la construcción identitaria, como el color de piel, la estatura, color de cabello, el sexo, hasta la reacción de bostezar, reírnos,

llorar, etc. Pero el cuerpo social "ajusta" y "normaliza" dichas reacciones naturales: nos permite insertarnos a las prácticas sociales, siempre y cuando respondamos a las convenciones pautadas por el sector dominante.

Como lo dice Foucault (1975), el cuerpo se convierte en una herramienta moral, de obediencia y orden social-público. Panópticamente hablando, el autor nos plantea que el sistema de adiestramiento que se genera en las cárceles no se aleja de la sociedad abierta, la única diferencia es una cárcel con cielo. Sin embargo, el filósofo contemporáneo Byung-Chul Han (2016) contrasta la sociedad disciplinaria de Foucault con la sociedad actual y explica que sus cárceles, hospitales y psiquiátricos han sido reemplazados por una nueva sociedad de gimnasios,