

**Geniality como herramientas digitales, para el fortalecimiento de la temática  
“autores de la antigüedad” en estudiantes del ciclo V; modalidad virtual en la Institución  
Educativa Innovar del municipio de Cúcuta.**

Alexander Ovalles Pérez

Trabajo para optar al título de Licenciado en Filosofía

Director:

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Filosofía

Cúcuta

2022

## Resumen

En esta investigación se analiza las problemáticas que presentan los estudiantes de ciclo V, modalidad virtual en el desarrollo de sus temáticas filosóficas, en donde basados en las Metodologías, tradicionales los alumnos presentan apatía al área de Filosofía, ya que estos aprendizajes, han sido rutinarios en el transcurso de la historia, de igual manera las pocas oportunidades educativas, a la población vulnerable- dispersa dentro del acceso a la educación, a dificultado el logro de sus proyectos de vida.

La implementación de Herramientas, digitales como geniality y técnica de gamificación, se fundamenta en la aplicación de la educación virtual a población objeto, permitiendo que esta investigación lograra que los conocimientos por medio de la Virtualidad, sean Aprendizajes Significativos, en la implementación de temáticas filosóficas para contextos virtuales existentes, dentro de los nuevos retos de aprendizajes en la innovación tecnológica; partiendo de la nueva globalización, el acompañamiento a los estudiantes en la asimilación y creación de conocimientos filosóficos,, fortalecen el aprendizaje desde los diferentes contextos en que se encuentren los estudiantes.

**Palabras clave:** Virtualidad, Herramientas, Aprendizajes Significativos, Metodologías, Filosofía.

### **Abstract**

This research analyzes the problems presented by students of cycle V, a virtual modality in the development of their philosophical themes, where based on traditional methodologies, students present apathy to the philosophy area, since these learnings have been routine. In the course of history, in the same way, the few educational opportunities, to the vulnerable-dispersed population within the access to education, has made it difficult to achieve their life projects.

The implementation of digital tools such as genius and gamification technique, was foundation in the application of virtual education to the target population, allowing this research to achieve knowledge through virtuality, be significant learning, in the implementation of philosophical themes for existing virtual contexts, within the new learning challenges in technological innovation; Starting from the new globalization, accompanying students in the assimilation and creation of philosophical knowledge, strengthens learning from the different contexts in which students find themselves.

**Keywords:** Virtuality, Tools, Significant Learning, Methodologies, Philosophy.

**Tabla de contenido**

Introducción	5
Diagnóstico de la propuesta pedagógica	6
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica	11
Marco de referencia planeación didáctica	13
Planeación didáctica	16
Enfoque didáctico	21
Implementación	24
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	28
Conclusiones	30
Referencias	32
Anexos	35

## **Introducción**

Dentro del planteamiento de la pregunta de investigación ¿Cómo a través de la herramienta digital genially, se puede abordar el tema filosófico "autores de la antigüedad" en los estudiantes del ciclo V, modalidad virtual de la Institución Educativa Innovar del Municipio de Cúcuta, Norte de Santander? Los postulados se enfocan desde la perspectiva del problema en donde se detectan las necesidades que acontecen en el medio educativo; La falta de creación de estrategias virtuales para los ciclos V, en modalidad virtual en donde la finalidad es brindar elementos de entendimiento filosóficos y así poder cerrar brechas a lo largo de la historia en lo que respecta la construcción de modelos metodológicos internos, dentro de la formación del área de filosofía.

La investigación respecto al tema de la virtualidad, debe despertar la curiosidad, la innovación, la reflexión, el cuestionamiento y la duda, como bases fundamentales de toda genuina investigación, además esta será educativa pedagógica, permitiendo que los participantes involucrados desarrollen nuevas formas de comprensión y de emprendimiento en los caminos propios de la reflexión filosófica en donde esta se brinde de forma autónoma y compartida mejorando de esa forma las prácticas de aprendizaje dentro de los contextos enmarcados por la globalización generacional.

La finalidad de la investigación, es poder ser asertivo en la implementación de herramientas digitales dentro del aprendizaje de la filosofía en la educación media vocacional y de esa manera, como crear elementos innovadores dentro de la fundamentación de la estrategia virtual; incrementando de esa forma modelos inclusivos tecnológicos.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

En el análisis del diagnóstico de la Institución Educativa Innovar, está se encuentra ubicada en el municipio de Cúcuta Departamento Norte de Santander, enmarcada en un contextomixto (urbano-rural), el tipo de población a la que se atenderá se describe como vulnerable- dispersa, encontrándose indígenas, afro descendientes y mestizos; la metodología implementada es la virtualidad el cual se acompaña de herramientas flexibles promoviendo la inclusión educativa desde los primeros niveles de formación entre las poblaciones apartadas y vulnerables del departamento.

Para el abordaje de esta problemática se realizaran materiales educativos de flexibilización, que permitan el aprendizaje continuo a cada uno de los estudiantes pertenecientes a la institución educativa; además la atención por medio de la virtualidad facilitara las oportunidades de aprendizajes a las poblaciones dispersas o con algún grado de dificultad en el acceso al sistema educativo, permitiendo que el sistema favorezca a un alto porcentaje de población a las que se les pudiese llamar en proceso de inclusión, ya que no han tenido posibilidades ni oportunidades de superación estudiantil como es el caso de estudiantes del ciclo V. La experiencia de educación virtual, va más allá de las realidades existentes en el ámbito educativo, se cree que es integradora ya que permite la realización de cada individuo dentro de su proyecto de vida.

Dentro de los valores de la virtualidad se encuentra el liderazgo comunitario, permitiendo en los estudiantes el reconocimiento de las necesidades de su entorno, además la resiliencia les lleva a ser críticos frente a las adversidades y circunstancias difíciles, para de esa ,manera escalonar peldaños y construir cada uno su proyectos de vida; además la creatividad entendida como esa capacidad de generar propuestas, acciones o pensamientos novedosos, enfocados hacia

la solución de problemas de su entorno, permitiendo la proyección en propuestas innovadoras a futuro para de esa manera fundamentar los contextos de una forma asertiva dando respuestas a sus propias necesidades.

La fundación del colegio se da en el año 2005, con el nombre de renovación juvenil-sedop, en el sector del aeropuerto municipio de Cúcuta, en cuya caracterización se encontraba en zona marginal de recuperación de tierras, estratos 1, con deficiencia de servicios públicos, con falencias de atención en el sector educativo y otras necesidades básicas dentro de la población; en el año 2013 se realiza un ajuste en la modalidad y se le da el nombre de institución educativa corporación integral de innovación social- innovar, en donde se ubica en la zona urbana sector estratégico en la prestación del servicio; además se brinda la atención a la jornada diurna, nocturna, sabatina y dominical para ofrecer educación formal de adultos por ciclos lectivos regulares: ciclo I (1,2 y 3), ciclo II (4y5), ciclo III(6y7), ciclo IV(8y9), ciclos lectivos especiales así: ciclo V(10), ciclo VI(11), de esta manera se amplía el servicio a modalidad virtual con cobertura en el departamento Norte de Santander, atendiendo a la población vulnerable y cerrando brechas educativas creadas a través del tiempo; es así que la institución pretende crear procesos educativos integradores de acciones mentales, afectivas, volitivas y psicomotrices que desarrollará el educando para su formación integral.

Dentro del análisis de los propósitos, partiendo de las necesidades de la población fin, la propuesta se enfoca en cómo de una manera más didáctica y creativa se podría implementar una metodología que brinde respuesta a las deficiencias creadas a través del tiempo en la materia de filosofía, la educación tradicional ha sido corta en brindar la importancia del área filosófica dentro del aprendizaje de los estudiantes y aún más en estas modalidades del cual el vínculo de docente alumno depende en su totalidad de la modalidad virtual; desde ese punto los estudiantes

son extra edad por tal motivo los aprendizajes teóricos son difíciles de asimilar por su contexto en el que se encuentran y las dinámicas de cada individuo son particulares, de esa manera la propuesta brindará las herramientas a través de la innovación tecnológica, permitiendo aprendizajes significativos en cada una de las temáticas filosóficas del estudiante del ciclo V, por tal motivo será una formación integradora desde los saberes.

### **Pregunta de investigación**

Dentro del planteamiento del problema, la virtualidad pretende generar en el estudiante un aprendizaje significativo; partiendo de su autonomía y convirtiéndolo en un ser responsable y constructor de un pensamiento crítico, tal y como de esta manera lo concibe la finalidad de la filosofía, como bien lo menciona Salazar Bondy (2002), “despertar en el estudiante la inquietud por la problemática universal e iniciarlo en el pensar crítico, trascendente y orientador” (p. 21) aspecto que conduce a considerar la enseñanza de la filosofía como una actividad vinculada al ámbito especulativo, de carácter metafísico y con tendencia hacia lo absoluto en sentido tradicional.

Basados en los planteamientos del diagnóstico, los estudiantes de la modalidad virtual del ciclo V, presentan desmotivación a la hora de aprender filosofía; les cuesta hacer los talleres, participar y como consecuencia obtienen bajos niveles académicos; Por esta situación es necesario reconsiderar cómo se está enseñando filosofía y como mejorar la práctica pedagógica; es así que dentro de la perspectiva educativa y tratándose de la educación virtual, uno de los fundamentos dentro de los procesos excluyentes es la poca oportunidad formativa que posee la población vulnerable.

La puesta en marcha de la educación virtual, facilita el acceso a personas con cierto grado de dificultad cognoscitiva, motora, física y laboral, como de igual manera se le llamaría a todo ciudadano que no ha podido acceder a sus derechos determinándolo como excluido dentro del mismo sistema; para esto la educación virtual es el marco ideal de poder garantizar las posibilidades de superación y la dignificación de una excelente calidad de vida; estos antecedentes históricos institucionales tienen en cuenta las normas establecidas en la constitución política colombiana en los artículos 67, 69 y 70, en los cuales se plantea que “La educación es un

derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

Con todo este fundamento la pregunta de investigación es ¿Cómo a través de la herramienta digital genially, se puede abordar el tema filosófico "autores de la antigüedad" en los estudiantes del ciclo V, modalidad virtual de la Institución Educativa Innovar del Municipio de Cúcuta, Norte de Santander? Para el desarrollo de la pregunta se tendrán los propósitos de como diseñar estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje- enseñanza de filosofía en el ciclo V modalidad virtual; de igual manera establecer el nivel de conocimiento que han alcanzado los estudiantes del ciclo V en el curso de filosofía e Implementar estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje filosófico dando oportunidad de mejoramiento continuo; todo esto conlleva a la estructuración de un plan en respuesta de los criterios establecidos de las necesidades en el manejo metodológico de la filosofía en el ciclo V modalidad virtual dentro del contexto educativo.

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

Basados en los principios, la pregunta de investigación se fundamenta en dar respuesta por medio de la creación de herramientas digitales como geniality y técnicas de gamificación, el abordaje de temáticas que faciliten el desarrollo de actividades del área de filosofía por medio de ejercicios interactivos, que permitan aprendizajes más significativos en los planes de las temáticas filosóficas para estudiantes del ciclo V modalidad virtual, de esa manera la práctica pedagógica, conlleva a criterios evaluativos de retroalimentación frente al que hacer filosófico; en donde la pregunta se argumenta basada en las exigencias actuales del contexto en que nos encontramos permitiendo un abrebocas a los avances y fundamentos pedagógicos en el cual estará inmersa la educación de la nueva ola generacional.

Seguidamente los fundamentos en lo que respecta el carácter político, alude a una perspectiva histórica e interpretativa, esta asume un cambio dentro de la propia práctica, basado en el reconocimiento de los sujetos implicados, los cuales según sus determinaciones argumentan el análisis de la realidad, la construcción del sentido y la elaboraciones de soluciones dentro del plano investigativo. El carácter político se aborda en el reconocimiento de los sujetos, como fundamento del proceso investigativo permitiendo el análisis de las realidades y la construcción de parámetros innovadores dentro de la globalización para la solución de los propósitos planteados dentro del enfoque en las implementaciones de las nuevas tecnologías.

Los parámetros en los cuales se fundan los planteamientos del autor frente a perspectivas críticas, es demostrar que el uso de las nuevas tecnologías en los contextos actuales de la educación, facilitará los aprendizajes innovadores en la nueva codificación del pensamiento del hombre y el que hacer frente a los retos en los cuales se encuentran inmersos debido a la globalización dentro de los contextos; llevar el pensamiento a la asimilación de aprendizajes

significativos, permitirá un aceleramiento en los procesos evolutivos de ideas del hombre y de sus realidades.

De esa manera como el relacionamiento de lo teórico con la propuesta pedagógica se relacionan en el sentido que paulatinamente se estructuran mecanismos procesuales de los fundamentos teóricos con el ejercicio de la contextualización de la práctica, es por ello que el desarrollo de las actividades se encuentran ligadas a hilos conductores que conllevaran al alcance de los propósitos descritos para la obtención de los resultados de todo el proceso; las estructuras del pensamiento de los maestros, se basan en modelos de aprendizajes continuos, fundados en soportes de tipo escrito argumentativo que facilitara los análisis de avances o retrocesos dentro de los procesos académicos investigativos; el diario de campo es una herramienta que facilita en análisis evaluativo de lo que se estipule dentro de las metas existentes; es una estrategia que fomenta la organización y la estructuración de mecanismos de tipo argumentativo dentro del que hacer educativo, permitiendo la creación de conceptos significativos que facilitan instrumentos de reflexión, sobre toda práctica pedagógica en relación con su entorno, es por eso que este instrumento, documenta, reflexiona y establece criterios fundamentales de todo el proceso formativo, es por eso que el pensamiento del hombre dentro de la sociedad, se construye a través del tiempo y de las mecánicas investigativas respecto a las proyecciones que se establezcan

### **Marco de referencia Planeación didáctica**

La propuesta pedagógica en el diseño de la planeación didáctica, presenta fundamentos argumentativos tanto teóricos como prácticos, permitiendo un marco legal desde la perspectiva pedagógica respecto a la respuesta de las necesidades en la cual se encuentra la propuesta fin; retomando los argumentos de Tobón, S. (2010). En su libro Formación integral y competencias, propone una pedagogía basada en 3 ejes, el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización; en las cuales las personas puedan formarse para ser eficaces, solidarias frente a los demás y de esa manera gestionar su propio proyecto ético de vida; todos estos fundamentos dentro de las perspectivas de los procesos de enseñanza aprendizaje, es por eso que las competencias facilitan y dinamizan los objetivos a los cuales están fijados cada uno de ellos; dentro de los propósitos individualizados para un bien colectivo en los aprendizajes este permite que el educando desarrolle las competencias, facilitando al pensamiento del hombre unas dinámicas estructurales que enmarquen los aprendizajes continuos e innovadores en la construcción de estructuras mentales con perspectivas globales vigentes y al mismo tiempo desafíos a los nuevos contextos y a la adaptación a un mundo cada vez colectivo y global dentro de los proyectos de vida del individuo.

La integralidad de lo teórico con lo práctico permite que las competencias cumplan con su rol motivador dentro de las estructuras educativas y formativas promoviendo una continuidad en cada uno de los procesos que fomenten la construcción del aprendizaje autónomo; orientados a la formación y el afianzamiento del proyecto ético de vida; buscando el desarrollo del espíritu emprendedor, como base del crecimiento personal y del desarrollo socioeconómico; dentro del planteamiento de la propuesta se fundamenta en la dinámica de los nuevos retos generacionales, ya que está fijada a la implementación de nuevas tecnologías en donde la creatividad y la

innovación son la fuente de inspiración para el alcance de lo que se propone.

El direccionamiento de un aprendizaje fuera de los modelos tradicionalistas, refresca el concepto de conocimientos, ya que facilita por medio del modelo una autonomía y creatividad de ideas filosóficas desde los planes curriculares. De acuerdo a Villafuerte, et al, 2020. en la educación por mediación virtual el docente debe asumir el papel de “guardián de la esperanza de la evolución de la educación” una figura de “contención afectiva, de promotor de resiliencia, asesor emocional y oyente activo” adicional a la figura pedagógica que venía siendo en la educación presencial, más aún en estos tiempos en que la educación es mediada en su mayoría por la virtualidad, el rol del docente se convierte entonces en un motivador, un guía académico o un acompañante mediador frente a las plataformas virtuales de algunos centros educativos; cabe destacar lo que dijo Freire (1997) “La educación no cambia al mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo”, esta dinámica dentro de la propuesta permite en el educando frente a los pensamientos y conocimientos esquemáticos faciliten los cambios generacionales que ira obteniendo la humanidad desde las perspectivas en que se enfoquen; Es por eso que la mediación ya sean por medio de las TIC, los recursos y herramientas de estudio inciden en la manera en que el estudiante percibe, aprende, procesa y socializa.

Dentro de los parámetros innovadores de aprendizajes en la nueva ola generacional y aún en los tiempos en que se encuentra la sociedad, es necesario presentar alternativas cada vez más competitivas frente a los mercados educativos para que de esa manera incida en la sociedad actual; Según Tobón (2010), la flexibilidad, la autocrítica y el estudio continuo permite que el modelo ejerza ciertos criterios dentro del marco evolutivo, ya que abordado desde esta, permite que no sea estandarizado categóricamente sino que al contrario sean dinámicos e innovadores, permitiendo la evolución de lo que se va construyendo dentro del proceso.

La propuesta integra del saber dentro de las nuevas tecnologías, la construcción de herramientas digitales en el conocimiento interactivo del aprendizaje, está basado en el conocimiento tecnológico y de todo aquello que circunda a nuestro alrededor, es un conocimiento integrador ya que está asociado a varias facetas en el cual se desenvuelve el individuo, permitiendo el razonamiento de lo que procesa nuestra mente; de esa forma el fundamento es el origen de los problemas para desde ahí encontrar una explicación; de esa manera la virtualidad es uno de los caminos preponderantes en la asimilación de nuevos conocimientos y serán la base de procesos educativos formativos nivel de discursos cada vez más sólidos y convincentes socialmente.

### **Planeación didáctica**

Partiendo de la pregunta de investigación: ¿Cómo a través de la herramienta digital genially, se puede abordar el tema filosófico "autores de la antigüedad" en los estudiantes del ciclo V, modalidad virtual de la Institución Educativa Innovar del Municipio de Cúcuta, Norte de Santander? La organización de las secuencia didácticas en base al cumplimiento de las estrategias metodológicas, permite la realización de las actividades con estudiantes del ciclo V, de la institución educativa innovar del municipio de Cúcuta, perteneciente a la modalidad virtual, en la asignatura de Filosofía, el cual les acompañara el docente en formación dando desarrollo a 3 sesiones implementadas según cronograma establecido.

En el marco de desarrollo de la actividad 1, 2, 3 con 1 sesión cada una, se trabajaron las mismas competencias para todas las actividades, desde lo crítico Seleccionando la información recibida y estableciendo el carácter filosófico de sus fuentes; de igual manera desde lo dialógico reconociendo los saberes previos desde las discusiones filosóficas; y desde lo creativo formulando preguntas que promuevan los saberes previos generando nuevas preguntas dentro del contexto establecido; todo esto dentro de la normatividad del documento N° 14 MEN. Para estos aprendizajes esperados tenemos que identificar y hacer uso de fuentes de información, reconociendo los argumentos de los otros; de esa manera explicando y evaluando el origen del pensamiento filosófico, basado en la tecnología como innovación del conocimiento y además se analizaran críticamente a los filósofos, partiendo de los postulados y planteamientos, como principio en el relacionamiento del pensamiento moderno.

En el desarrollo de la sesión 1 descubriendo origen y autores filosóficos el desarrollo del cronograma establecido, permitió el cumplimiento de las actividades planeadas como se indicó en el diario de campo, dando inicio a una oración en agradecimiento y seguidamente se

continúa con un saludo por parte de cada uno de los estudiantes; dentro del desarrollo de la actividad se contextualizara sobre la temática a tratar durante el encuentro y se dará a conocer la metodología empleada en el desarrollo de la misma, se compartirá una sopa de letras en donde identificarán filósofos antiguos, subrayando a cada uno de estos, terminada la actividad ellos presentaran el pantallazo del desarrollo de la sopa de letras; dentro de la profundización de la temática se observara el video didáctico de aprendizaje “origen del universo”; el cual les permitirá un conocimiento más simbólico dentro del proceso de la evolución filosófica como principios de conocimientos; seguidamente se compartirá el link del crucigrama en donde por medio de preguntas, les permitirá poder evaluar los aprendizajes desarrollados en la clase.

El análisis de la estrategia de evaluación se da por medio del diario de campo, observación, análisis de gráficos, gamificación, mapa conceptual, dialogo de saberes, las cuales permiten el alcance de los objetivos planteados para el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos; de igual manera la utilización de recursos didácticos como celular, computador, conectividad, gráficos, facilitan el alcance de lo planeado.

La metodología se plantea por medio de la observación del video didáctico “origen del universo”; el cual les permitirá un conocimiento más simbólico dentro del proceso de la evolución filosófica como principios de conocimientos; seguidamente se compartirá el crucigrama en donde por medio de preguntas, les permitirá poder evaluar los aprendizajes desarrollados en la clase; en el momento de cierre se socializa el encuentro con la participación de 3 estudiantes del ciclo V de la institución educativa innovar, los cuales evaluaran la actividad por medio de la participación; finalizando el taller dentro del alcance del desarrollo de la actividad los estudiantes deben dar respuesta a la sopa de letras y el crucigrama por medio de la técnica de gamificación.

La sesión 2 descubriendo origen y autores filosóficos, en el momento de inicio Se realiza una oración en agradecimiento y seguidamente, cada estudiante se presenta frente al grupo; continuando con la actividad se contextualizará sobre la temática línea de tiempo, dándose a conocer la metodología empleada en el desarrollo de la misma; seguidamente los estudiantes del ciclo V por medio de un juego llamado “relacionamiento de autores, identificarán a cada una de las imágenes con sus respectivos nombres de los filósofos de la antigüedad, de esa forma se afianza la temática; dentro del desarrollo de la gestión del conocimiento los estudiantes ciclo V por medio de la presentación en herramienta digital geniality , retomaran la temática línea de tiempo de filósofos antiguos en donde por medio de la observación grafica identificaran a cada uno de ellos, profundizando en el que hacer, respecto al origen y evolución de la filosofía; seguidamente se realizara la actividad de gamificación, por medio de preguntas de opción múltiple, permitiéndoles a los estudiantes la evaluación del aprendizaje temático durante el encuentro; de esa manera se concluirá con la participación de 5 estudiantes del ciclo V de la institución educativa innovar; finalmente se identificarán las características que enmarcan a cada uno de los filósofos antiguos posicionando a cada uno de los autores dentro de la línea de tiempo.

La sesión 3 escáner, orígenes filosóficos, se lleva a cabo dentro de lo planeado ya habiendo argumentado competencias, aprendizajes esperados, estrategias de evaluación y recursos didácticos; en el momento inicial se realiza una oración en agradecimiento y seguidamente, cada estudiante graficara caritas de emociones, según el estado de ánimo en que se encuentre (tristeza, preocupación, felicidad, incertidumbre...) y las compartirá por medio de la cámara a todos los participantes; seguidamente los estudiantes del ciclo V, seleccionaran un cuento de los tres leídos, (el foso de las ranas, el problema, afilar el hacha), y reflexionarán al

respecto utilizando el filosofar frente a los acontecimientos de su diario vivir, después darán a conocer sus aportes frente al grupo; dentro de la gestión del conocimiento, por medio de secuencia filosófica acerca de los orígenes de la filosofía y el relacionamiento con el mundo moderno, se expondrá la temática acerca del que hacer filosófico desde sus orígenes y el papel que juega en las sociedades actuales; analizado el contexto, los estudiantes diseñarán una actividad grafica en donde plasmen lo aprendido, dando a conocer la similitud que hay con el mundo moderno y tecnológico. (Presentación de mapas conceptuales, infografías, gamificación y otras clases de herramientas tecnológicas). En la socialización los estudiantes del ciclo V, compartirán los recursos didácticos, en donde darán a conocer los conceptos aprendidos y las similitudes con el siglo XXI; de esta manera los productos logrados se encuentra el diseño de un recurso didáctico, que facilite los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las actividades.

Realizando un análisis de la actividad se puede identificar la participación de los estudiantes en donde la gran mayoría de ellos, alcanzaron los objetivos planteados en procesos significativos que posicionan la virtualidad como mecanismo de creación de conocimientos cimentados en las nuevas tecnologías como pioneros en la educación dentro de la nueva globalización; al igual que todo proceso las dificultades dentro del mismo, son argumentos para el desarrollo de estrategias en aras de mejorar el camino de la educación virtual, es por eso que se identifica una deficiencia de conectividad a nivel regional, dificultando el acceso a estos mecanismos educativos; por otra parte la deficiencia de equipos tanto computadores como celulares, entorpecen las actividades, ya que los estudiantes debido a situaciones de estratificación, no cuentan con los recursos necesarios para solventar sus necesidades; a nivel

general la actividad fue exitosa, ya que se pudo comprobar que utilizando herramientas digitales y técnicas de gamificación la educación es más interesante.

### **Enfoque didáctico**

La secuencia de aprendizaje responde fundamentalmente a una serie de principios que se derivan de una estructura didáctica (actividades de apertura, desarrollo y cierre) y a una visión que emana de los nuevos diseños, generando procesos centrados en el aprendizaje, trabajando por situaciones reales y reconociendo la existencia de diversos procesos intelectuales y de la variada complejidad de los mismos (D'Hainaut, 1985); dentro de las actividades de diseño de la secuencia didáctica, basados en los cambios de transformación del mundo contemporáneo, como fuente de conocimiento tecnológico, en una sociedad enmarcada por las innovaciones educativas, han permitido responder a los aprendizajes significativos de la población educativa, facilitando hilos conductores en las temáticas que conllevan al estudiante al desarrollo del pensamiento, con parámetros estructurales y formativos dentro de su quehacer pensante.

Además, el diagnóstico del grupo, dentro de la caracterización, permite estructurar la planeación de la secuencia didáctica, ya que ayuda a los diseños para determinada población, partiendo desde sus necesidades como contexto social, escolar, características de desarrollo de aprendizajes, intereses de los alumnos, necesidades específicas o con barreras de aprendizaje, nivel de dominio de competencias básicas, estilos y ritmos de aprendizaje; dicha planeación responde a las actividades diseñadas para tal fin, facilitando conocimientos autónomos y significativos, basados en herramientas digitales que favorecen los aprendizajes..

Velasco (como se citó en Pantoja, et al, 2013) se refiere a los estilos de aprendizaje como, el conjunto de características biológicas, sociales, motivacionales y ambientales que un individuo desarrolla a partir de una información nueva o difícil; para recibirla y procesarla, retenerla y acumularla, construir conceptos, categorías y solucionar problemas, que en su conjunto establecen sus preferencias de aprendizaje y definen su potencial cognitivo. (p.80).

Los diferentes estilos activo, reflexivo, teórico y pragmático permiten en el estudiante una categorización de lo que desea aprender y la forma como lo hará de acuerdo a sus estructuras mentales según su pensamiento; dando respuesta al objetivo de la pregunta base se podrá observar una respuesta positiva ya que la mecánica de los aprendizajes son significativos, brindándole diversidad de formas de conocimientos; según el diagnóstico y los estilos de aprendizajes, el diseño de la planeación brinda respuestas a las necesidades de cada uno de los estudiantes, la diversidad de personalidades y estilos, nos permite una categorización en la asignación de actividades, las cuales buscaran el cumplimiento de aprendizajes filosóficos desde la virtualidad; los aprendizajes dinámicos y significativos, basados en herramientas virtuales direccionan los modos de enseñanza y aprendizajes en las personas.

De igual manera, las actividades diseñadas responden a los intereses de la población como criterios de aprendizajes desde el enfoque de la virtualidad, fundamentándose en la flexibilidad de los aprendizajes y manteniendo la autonomía respecto a la intensidad de los conocimientos, por lo tanto son sujetos útiles a la sociedad favoreciendo los aprendizajes significativos, en donde la innovación de herramientas virtuales categorizan la filosofía como eje especial de formación frente al pensamiento del hombre, el cual es dinámico en la importancia de sus aprendizajes multidimensionales en la filosofía social.

Desde el fundamento humano los saberes previos es el potencial frente a la sociedad, parte de concepciones innatas derivadas de múltiples situacionales del individuo en la cual la diversidad de situaciones culturales, ambientales, religiosas, políticas... posiciona al ser desde concepciones propias como fundamento de relacionamiento a nivel social; es por ello que los conocimientos previos dentro del grupo de jóvenes facilita el aprendizaje, ya que la metodología desde el aspecto de las tecnologías son el fuerte de las nuevas generaciones, por lo tanto son

aprendizajes significativos desde el gusto por las innovaciones tecnológicas asociadas a los aprendizajes conceptuales en este caso pensamientos filosóficos; de igual manera se pudieron detectar falencias en el proceso como acceso a conectividad y equipos (computadores, celulares) del cual permitió un fortalecimiento de capacidades dentro del diseño de la propuesta, conllevando a ser recursivos, innovadores y estratégicos para el alcance de sus objetivos; la utilización de metodologías tecnológicas fundamentan los aprendizajes continuos con desarrollo de potencialidades, desde el pensamiento generacional posicionándose desde la globalización.

## **Implementación**

Dentro de la investigación de la estrategia y en la implementación de los recursos didácticos los propósitos es que los estudiantes desarrollen mecanismos educativos para el fortalecimiento de sus capacidades en las temáticas filosóficas; el cual las alcanzaran por medio de estrategias en el desarrollo de las herramientas digitales como elementos de innovación tecnológica en el ámbito educativo; la implementación de geniality y las técnicas de gamificación permiten procesos de aprendizajes en la obtención de mejores resultados y la potencialización de las habilidades metodológicas dentro del aprendizaje; de igual manera la construcción de aprendizajes, diseñaran en el pensamiento condiciones óptimas de fortalecimiento en los mecanismos de estructuración de ideas idóneas que aportaran frente a las expectativas de la nueva era tecnológica y globalizante.

La actividad 1 sesión 1, titulado descubriendo origen y autores filosóficos, se desarrolló de manera virtual en donde los estudiantes de la Institución Educativa innovar ciclo V de la ciudad de Cúcuta, por medio de herramientas digitales como genialy, se implementaron la secuencia de actividades en base a los conocimientos de origen filosóficos; basados en las necesidades de la población estudiantil, la educación virtual retoma a estudiantes vulnerables educativamente ya que las posibilidades de formación dentro de la educación tradicional no responden a sus compromisos del proyecto de vida; de esa forma la virtualidad es el aliado en el cumplimiento de sus metas en lo que respecta mejoramiento de la calidad de vida en torno a la superación personal.

Dentro de la utilización de la metodología virtual los materiales de tipo tecnológico y personal ayudaron al desarrollo de la misma ya que por medio de link para la videoconferencia y la utilización de la conectividad, fortalecieron el desarrollo de cada uno de los momentos, en

donde la sincronización de tiempo-espacio favoreció los resultados de cada uno de ellos, es por ello que el proceso de enseñanza-aprendizaje en la flexibilidad de la metodología, ayuda a la obtención de los buenos resultados de esa forma el tiempo cronológico nocturno, favorece la participación de los estudiantes ya que en un alto porcentaje desarrollan diversas actividades de índole laboral.

Analizando las estrategias de evaluación dentro del desarrollo de la sesión se evidencia que responde a las necesidades de los estudiantes, el cual se les observó muy participativos en la implementación de la metodología, en donde por medio de juegos se analizó la construcción de su pensamiento filosófico en torno a su proceso evolutivo, y de esa manera la estrategia es acorde ya que responde a las expectativas de lo planeado durante la sesión, es así que los aprendizajes esperados es la familiaridad de conceptos filosóficos de los estudiantes, por medio de herramientas digitales las cuales facilitarán la asimilación de aprendizajes significativos en cada una de las experiencias estudiantiles.

En el cumplimiento está el identificar y hacer uso de fuentes de información, planteando los argumentos de los otros y reconociendo las herramientas digitales; de igual manera, explicar y evaluar el origen del pensamiento filosófico, basado en la tecnología como innovación del conocimiento, se reconoce la tecnología como un aliado de aprendizaje significativo; es por ello que se analizara críticamente a los filósofos, partiendo de los postulados y planteamientos, como principio en el relacionamiento del pensamiento moderno, de esa manera se retroalimentan los planteamientos de origen argumentativo desde cada uno de los filósofos.

Los conocimientos de los estudiantes junto con las actividades desarrolladas promueven momentos significativos esperados, ya que es gratificante observar estudiantes de edades extraescolar, asimilando conceptos y dinámicas de aprendizajes virtuales dentro de sus

esquemas mentales; seguidamente los recursos didácticos facilitaron el desarrollo de los aprendizajes esperados ya que el dinamismo de las actividades, mantuvieron con expectativas a cada uno de los participantes.

Seguidamente la actividad 2 sesión 1 de nombre explorando Línea de tiempo autores filosóficos, se desarrolló de manera virtual en donde los estudiantes de la institución educativa innovar ciclo V de la ciudad de Cúcuta, profundizaron en línea de tiempo según filósofos antiguos y de esa manera se retroalimentaron los conocimientos de origen filosóficos; en la implementación de la actividad 2 sesión 1, se desarrolló en cada uno de los momentos respecto a la temática línea de tiempo en autores filosóficos utilizando herramientas digitales, dentro de la educación tradicional la filosofía no ha sido tan acogedora en los aprendizajes, ya que se ha tornado monótona, la introducción de herramientas digitales en cuanto aprendizaje ha sido un plus que favorece aprendizajes significativos y por lo tanto dan respuesta a esos vacíos educativos en el cumplimiento de los currículos.

La utilización de una metodología virtual en lo que respecta materiales de tipo tecnológico y personal ayudaron al desarrollo de la misma ya que por medio de link para la videoconferencia y la utilización de la conectividad fundamentaron mucho el desarrollo de cada uno de los momentos y de esa manera la sincronización de tiempo-espacio favoreció los resultados de cada secuencia. Por lo tanto, la dinámica desde la gamificación estimula la obtención de excelentes resultados; la flexibilidad, es uno de los aliados dentro de la educación virtual, ya que dinamiza la utilización del tiempo dentro del aprendizaje filosófico, de esa manera los estudiantes tienen la libertad de ajustar horarios de participación y desarrollo en cada una de sus actividades, en su gran mayoría son espacios extra laborales, debido a sus compromisos cotidianos.

Las estrategia de evaluación responde a las necesidades en el sentido que un alto porcentaje de estudiantes son extra-edad el cual la metodología empleada dentro de los aprendizajes de la filosofía son significativos para cada uno de ellos, permitiéndoles una retroalimentación de conceptos por medio de actividades gráficas para el aprendizaje, la estrategia de evaluación fue acorde con la planeación, ya que presenta elementos interactivos acompañados de gamificación, facilitándoles a los estudiantes unos aprendizajes de tipo estructural en sus conocimientos filosóficos; la familiaridad de conceptos filosóficos de los estudiantes por medio de herramientas virtuales digitales facilita la asimilación de aprendizajes significativos en cada una de las experiencias de los estudiantes, es por ello que se dio cumplimiento a los aprendizajes esperados identificando fuentes de información, reconociendo los argumentos de los otros, explicando y evaluando el origen del pensamiento filosófico, basado en la tecnología como innovación del conocimiento y reconociendo la tecnología como aliado de aprendizaje significativo, en donde se analiza críticamente a cada uno de ellos desde sus postulados.

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

Dentro de los resultados en la implementación se observó la participación y el dinamismo de los estudiantes, de igual manera el relacionamiento con los juegos virtuales implementados, permitiendo la asimilación de la temática presentada; esta interacción con los estudiantes mediante el dominio de la temática, facilita los aprendizajes, de igual manera la contextualización respecto a cada uno de los espacios en la que se desenvuelven cada uno de ellos permiten comprender el avance de los procesos de aprendizajes; fundamentados en las debilidades se observa la falta de dominio y apropiación respecto al manejo en variedad de herramientas digitales, al igual que la deficiencia de conectividad por parte de algunos estudiantes, dificultándose los aprendizajes, respecto a los conocimientos de cada uno de ellos.

Según Tonucci (1999), la investigación surge de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la solución se enfoca en utilizar los mismos conocimientos del currículo antes utilizados en los planes y programas, pero de forma nueva y creativa, tomándolo como método y estrategia para realizar la labor de educar, la claridad y apropiación respecto a la temática permite en el estudiante confiabilidad y apropiación de lo que se presenta, de igual manera el relacionamiento de índole personal facilita la interacción de cada uno de los mecanismos implementados.

Dentro del desarrollo de la implementación una de las dificultades es la conectividad en zonas dispersas, en la cual dentro del territorio regional y por la ubicación geográfica no favorece la accesibilidad a la obtención de la tecnología; la metodología empleada dentro de la propuesta conlleva a que algunos de nuestros estudiantes presenten dificultad en el acceso al servicio, de esta manera se da implementación de material didáctico para el logro de los

resultados esperados; otra de las dificultades son los horarios extendidos en las jornadas laborales de nuestros estudiantes, conllevándoles a problemas de tiempo en el desarrollo de las actividades.

Una de las recomendaciones en primer lugar son las políticas de accesibilidad en lo que respecta conectividad para todo el territorio nacional según lo dispone la carta magna artículo 20, se garantiza el derecho al acceso, la conectividad y la cobertura a internet a todos los habitantes del territorio nacional; los dispositivos como celulares, computadores, tablet son herramientas fundamentales para el desarrollo de la propuesta, algunos carecen de estos recursos el cual exige fundamentar las metodologías de acceso para el desarrollo de las actividades.

El análisis en la importancia dentro de la pregunta investigadora es el acceso a herramientas digitales para el aprendizaje de contenido filosófico, la gamificación dentro de las herramientas son fundamentales, ya que la estrategia facilita los aprendizajes, otro de los aspectos es el acceso a las tecnologías como medio de aprendizajes dentro del desarrollo de los currículos, además la interacción con la innovación tecnológica es el fundamento dentro de la nueva globalización, como lo planteó Vigotsky (1978), ella favorece el intercambio de ideas para la negociación de significados compartidos; la fundamentación de competencias para la evolución de todos los procesos de mejoramiento de la calidad de vida, facilita una interacción social, creando un compromiso en el diseño de estrategias precisas por medio de la flexibilidad y la unidad de conceptos armónicos y significativos.

## Conclusiones

La planeación para la población objeto fue adecuada, ya que da respuesta a las necesidades educativas y de contexto en que se encuentran; la creación de estrategias por medio de herramientas digitales favorecen los aprendizajes filosóficos, conllevando a la detección de falencias observadas como la falta de conectividad en la población vulnerable-dispersa, de igual manera el acceso a aparatos digitales como celulares y computadores, entorpecen las dinámicas escolares; los propósitos propuestos respecto a aprendizajes significativos, fueron latentes en la asimilación de los conocimientos por medio de las herramientas facilitando receptividad de la estrategia.

Las dificultades de conectividad para los estudiantes de la zona dispersa que participaron intermitentemente por la conexión, se implementaron envíos de link para que en su momento observaran la información y desarrollaran las actividades, de igual manera la realizaron por medio de mensajes de whatsApp, frente a la deficiencia de equipos de conectividad algunos optaron por prestar los equipos con el objetivo de poder dar cumplimiento a los encuentros; todas estas acciones fortalecen las dinámicas de aprendizajes dentro de la comunidad educativa.

Fue un caminar de retos ya que al inicio no se estructuró bien el planteamiento y eso conllevó a un avance con vacíos los cuales con el acompañamiento se fue clarificando; en la planeación didáctica se encontraron unas falencias que exigieron mayor compromiso pero al final se pudieron superar, de la misma manera el tiempo de desarrollo fue apresurado contando con la dificultad en la zona rural dispersa sin ninguna conectividad siendo un entorpecimiento en contra dentro del proceso; el manejo de las exigencias en cuanto a parámetros estructurales del

documento conlleva a mecanismos para poder hacer las entregas según las exigencias establecidas.

La proyección en cuanto propuesta pedagógica, es demostrar que las herramientas digitales son una estrategia eficaz dentro de los aprendizajes de temáticas filosóficas y de ahí se pueden innovar los pensamientos dentro de los mecanismos metodológicos; es por ello que en los propósitos esta la identificación de fuentes de información basados en las herramientas digitales, de igual manera los aprendizajes de temáticas filosóficas con parámetros innovadores en la tecnología; permiten evidenciar la identificación de fuentes de información por medio de la explicación y evaluación de orígenes de pensamiento filosófico, basados en las nuevas tendencias de herramientas digitales partiendo de las innovaciones del pensamiento moderno.

## Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4).  
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- C.R. Kothari. (2004). *Research Methodology Methods & Techniques*. Second Edition, New Delhi: New Age International publisher.  
<http://www2.hcmuaf.edu.vn/data/quoctuan/Research%20Methodology%20-20Methods%20and%20Techniques%202004.pdf>
- Espinosa Freire. E. Toscano Ruiz D. (2015). Metodología de Investigación Educativa y Técnica. Marco teórico y conceptual. Pg. 72-75. Universidad técnica de Machala.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6704>
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. "Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias"  
 Mc Graw Hill, 5ta edición. P.2-23.  
[http://cuchillac.net/maestria/metodologia/sem01/02\\_lecturas/lectobli01\\_cap1\\_definiciones.pdf](http://cuchillac.net/maestria/metodologia/sem01/02_lecturas/lectobli01_cap1_definiciones.pdf)
- Lerma, G. (2009). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y Proyecto*. 4a. Ed. Bogotá. Ecoe Ediciones. P. 63-73; 87-

Lerma, G. (2009). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y Proyecto. 4a. Ed. Bogotá. Ecoe Ediciones. P. 63-73; 87-

Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2) ,90-95.

Moreno, S. (2022). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>.

OVI: Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación.. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>.

Pimienta, J. H. (2012). Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes. Pearson Educación. [https://www.academia.edu/33825697/Las\\_competencias\\_en\\_la\\_docencia\\_universitaria\\_pimienta\\_1\\_](https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_)

Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. Avances En Psicología, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>.

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. Las Voces del Saber, 5, 19-28. <https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los->

principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/

Tobón, S. (2018b). El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza. Centro Universitario

CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>.

UNAD (2020) Instructivo para la usabilidad de Normas internacionales de citación APA 7<sup>o</sup> Edición.

[https://biblioteca.unad.edu.co/images/documentos/Normas\\_APA\\_7\\_Edici%C3%B3n.pdf](https://biblioteca.unad.edu.co/images/documentos/Normas_APA_7_Edici%C3%B3n.pdf).

UNAD (2020). Lineamientos para la presentación de trabajos de grado de los programas de especialización de la ECEDU. Bogotá Colombia. [Archivo en pdf].

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/12693>

## **Anexos**

Evidencias de Implementación:

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/aovallesp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Eg5YH-TMAjBAp9Sa8bUgPKIBQ16vHRry\\_4F\\_rKzaY02wvg](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/aovallesp_unadvirtual_edu_co/Eg5YH-TMAjBAp9Sa8bUgPKIBQ16vHRry_4F_rKzaY02wvg)

Enlace de video:

<https://youtu.be/f6DI7WcOses>