

Mejorar el interés hacia la clase de filosofía, utilizando la tecnología como base didáctica

Luis Daniel Bello Gonzalez

Director

Henry Albeiro Sáenz Ladino

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Filosofía

2023

Resumen

Este trabajo de investigación se hace atendiendo una de las problemáticas que se están presentando en el Instituto Técnico Santo Tomas de Aquino de la ciudad de Duitama, que es la falta de interés de los estudiantes hacia las clases de filosofía, buscando con esta investigación contribuir, no solo con mejorar el interés de los estudiantes, sino entablar una relación armonizada entre el mundo que vive el estudiante actualmente y su contexto educativo.

Con base en lo anterior, se busca utilizar los dispositivos tecnológicos que hacen parte de la realidad del estudiante, como herramientas en una implementación didáctica en la filosofía, haciendo que los profesores innoven su quehacer docente y los estudiantes se sientan más atraídos a las clases de filosofía.

Con esta investigación se busca por medio de una secuencia didáctica, mejorar, innovar, y revolucionar el concepto de clase de filosofía, queriendo fomentar la utilización de estos dispositivos, de una manera en donde el estudiante se sienta a gusto con la clase y el docente tenga las herramientas pedagógicas y didácticas para utilizar.

Palabras claves: filosofía, interés, didáctica, innovación, tecnología.

Abstract

This research work is done in response to one of the problems that are occurring in the Technical Institute Santo Tomas de Aquino in the city of Duitama, which is the lack of interest of students to philosophy classes, seeking with this research to contribute, not only to improve the interest of students, but to establish a harmonious relationship between the world that the student lives today and their educational context.

Based on the above, we seek to use technological devices that are part of the student's reality, as tools in a didactic implementation in philosophy, making teachers innovate their teaching and students feel more attracted to philosophy classes.

This research seeks to improve, innovate, and revolutionize the concept of philosophy class through a didactic sequence, wanting to encourage the use of these devices, in a way where the student feels comfortable with the class and the teacher has the pedagogical and didactic tools to use.

Key words: philosophy, interest, didactics, innovation, technology.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de investigación	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia Planeación Didáctica	12
Planeación Didáctica.....	15
¿Quién Quiere ser Filósofo?	15
Filosofía Más allá del Salón de Clases	17
Filosofía en mi Vida Diaria	18
Enfoque Didáctico	21
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	27
Conclusiones.....	31
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	35

Lista de Apéndices

Apéndice A *Driver de las Evidencias* 35

Apéndice B *Enlace video sustentación* 35

Introducción

En el contexto educacional actual es de crucial importancia darle una solución a los retos que la sociedad tiene. La educación como todos los ámbitos habituales, ha tenido que evolucionar con la llegada de la tecnología a la cotidianidad, lo cual no trae solo facilidades, sino, a su vez retos, a los que la educación no debe ser ajena.

Es importante resaltar que las nuevas tecnologías en la educación según el (MEN, 2004) “permiten al maestro revelar al alumno nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real, conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud” (p. 1), la cual solo la puede brindar la tecnología.

En el rol de docente investigador es de esencial importancia buscar garantías reales para que la educación sea de mejor agrado para los jóvenes sobre todo en edades entre 15 y 18 años, donde la autonomía y el querer, juegan un valor más importante, sobre todo en el área de la filosofía, ya que ella otorga pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis conceptual, reflexión ética, capacidad para formular preguntas, habilidades argumentativas, pensamiento abstracto, tolerancia, apertura mental, conceptualización de la historia, autoconciencia, autorreflexión y creatividad, las cuales son esenciales en su crecimiento personal y quehacer en la sociedad.

Esta investigación educativa enfoca su estudio en cómo incorporar la tecnología de manera que no sea solo un accesorio superficial, sino que realmente optimice la experiencia de aprendizaje. Se trata de utilizar herramientas tecnológicas de manera estratégica para alcanzar objetivos educativos específicos y mejorar la comprensión de conceptos filosóficos, de tal manera que el interés y las ganas de aprender de los estudiantes aumenten de manera significativa.

La investigación busca por medio de los hallazgos y a partir de la pregunta investigativa beneficiar no solo al quehacer como docente, sino al estudiante, que es el pilar fundamental por el cual se realiza. Esta va dirigida a la implementación de estrategias que permitan una mejora en la disposición del alumno en clase de filosofía, utilizando las herramientas que las tecnologías nos brindan.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Esta investigación pretende aumentar el interés hacia la clase de filosofía en estudiantes del instituto técnico santo tomas de Aquino, de la ciudad de Duitama, estudiantes del grado 11 de dicha institución, los cuales tienen edades entre 14-18 años, en su mayoría de estratos 1 y 2, los cuales no tienen dificultades cognitivas, biológicas, ni físicas, se evidencia distintos ritmos de aprendizaje, sin necesidades de aprendizaje especial, en su gran mayoría cuentan con implementos necesarios para su educación, también cuentan con dispositivos tecnológicos como celular, Tablet computadores etc.

La institución educativa, cuenta con televisores y proyectores en cada uno de los salones, lo cual facilita y facilitara intervenciones digitales, dicho colegio cuenta con internet el cual es restringido únicamente para docentes y dispositivos propios de la institución.

Pregunta de investigación

Por medio de las practicas pedagógicas que he tenido en el instituto técnico santo tomas de Aquino de la ciudad de Duitama se ha podido identificar qué; los estudiantes se sienten aburridos en las clases, sobre todo en las de filosofía. Manifiestan que las mismas son monótonas y aburridas, se convierte en una catedra constante y esto hace que no quieran aprender, a lo cual alegan que la forma de enseñar se quedó en el pasado ya que no se utilizan otros materiales que no sean libros o talleres y el utilizar aparatos tecnológicos en clase atañe un regaño.

Frente a este problema se ve que, gracias a la era digital actual, la tecnología se ha convertido en una parte importante de la vida cotidiana de los estudiantes. La creciente inmersión en dispositivos electrónicos, plataformas en línea y aplicaciones móviles ha transformado la forma en que acceden a la información, se comunican y participan en actividades tanto sociales como netamente educativas.

Estas problemáticas hacen que los estudiantes no adquieran habilidades que la filosofía otorga como lo son; pensamiento crítico, razonamiento lógico, análisis conceptual, reflexión ética, capacidad para formular preguntas, habilidades argumentativas, pensamiento abstracto, tolerancia, apertura mental, historia de la filosofía, autoconciencia, autorreflexión y creatividad, esto atacando directamente a su futuro como personas y en la sociedad.

A lo cual nace la pregunta de investigación ¿Cómo a partir de la didáctica, se pueden aprovechar escenarios tecnológicos para mejorar el interés hacia la filosofía, en los estudiantes entre edades de 15- 18 años de grado 11, que permita apropiar habilidades filosóficas, en el instituto técnico santo tomas de Aquino, teniendo en cuenta los entornos digitales los cuales manejan?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En la presente investigación educativa, se tratará de establecer cómo a partir de la didáctica se pueden aprovechar escenarios tecnológicos, con el fin de optimizar el interés hacia la filosofía en el aula, y de esta manera garantizar la apropiación de habilidades, que esta área les dará a los estudiantes de grado 11 del Instituto Técnico Santo Tomas De Aquino.

Basándonos en (Pérez, 2023) “debemos tener en cuenta el carácter político en la investigación, este carácter político se basa en la propia practica como una característica fundamental del enfoque investigativo, ya que ella no es neutral y esta intrínsecamente relacionada con cuestiones de valores, poder ideologías y perspectivas sobre la sociedad y la educación, todo esto teniendo en cuenta factores como lo son la perspectiva histórica, la investigación sobre la práctica, implica un compromiso por la comprensión de la historia y la interpretación de la realidad educativa”(p.4) .

Lo que significa que los docentes que realicen investigaciones deben considerar como las políticas de educación, la estructura de poder y las ideologías influyen en la práctica educativa a lo largo del tiempo. En este sentido Los diarios de campo y materiales que integren nuestra propia postura de la realidad histórica y actual son esenciales para ponerlos en marcha en el que hacer como docentes investigadores, esto ayuda a comprender el contexto en el cual vamos a trabajar y en este caso nos lleva a entender que necesitamos en la esta investigación.

En este sentido se debe buscar la motivación de los estudiantes hacia la filosofía y un acercamiento a su entorno, el cual por la modernidad son las nuevas tecnologías, teniendo una postura innovadora y crítica entendiendo que según (Bezanilla 2018) “el pensamiento crítico implica estar sensibilizados, así como contrastar una realidad social, política, ética y personal. En cierto modo, es un compromiso con el “otro”, con la sociedad, al tomar una postura de acción transformadora de la persona y de la sociedad” (p.2) preocupando siempre el bienestar de los estudiantes y su contexto social, ya que esta investigación quiere eso; buscar mediante la didáctica y la tecnología mejorar el interés hacia la filosofía. Debemos saber que una propuesta didáctica Se refiere al conjunto de procesos

respaldados por técnicas de enseñanza, con el propósito de ejecutar de manera efectiva la acción didáctica, es decir, lograr los objetivos de aprendizaje. De la mano de la tecnología una verdadera didáctica se puede generar para enfrentar el problema mencionado.

Es importante entender que la filosofía trae consigo habilidades a los estudiantes, que aportaran en su desempeño en sociedad a lo cual cabe la pregunta la cual responde la profesora Eyzaguirre

(Astudillo 2019).; ¿qué papel le cabe a la filosofía en la formación de ciudadanos? Nos responde a partir del rol político de la escuela como formadora de sujetos críticos y autónomos. En cuanto la vivencia de la democracia se basa en sujetos que se puedan gobernar desde la autonomía, que es fruto del cultivo del pensamiento crítico. Nos parece de la mayor trascendencia la importancia que la profesora Eyzaguirre le atribuye a la reflexión ética que propicia la filosofía. Un sujeto que se piensa como sujeto moral y se convierte en sujeto responsable (“respondiendo” por la razón de sus acciones) está mejor preparado para aportar en la vida democrática. (p.2).

La autonomía y la ética son atributos que aportan a los jóvenes en su formación y son parte de las maneras en que la filosofía contribuye en la sociedad.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

Como ya se ha hablado, se debe evolucionar la manera en que se dan las clases a los jóvenes ya que todo va cambiando y la educación no es la excepción como dice (Martínez-Clares 2007) “Vivimos en una época de transformaciones cada vez más importantes y complejas, a las que es preciso adaptarse cada vez con mayor rapidez. El cambio, paradójicamente, se ha convertido en una constante en nuestra sociedad. En este contexto de mutaciones, y con la finalidad de procurar una mayor adaptación y desarrollo de las personas, surge la Formación basada en Competencias

(FBC).“Esta modalidad formativa o enfoque educativo es una manera de dar respuesta a las necesidades personales, sociales, profesionales, culturales... que plantea la sociedad de nuestros días. Con este nuevo enfoque de formación se pretende una evolución en el enfoque tradicional, es decir, de una formación centrada en la enseñanza a una formación centrada en el aprendizaje” (p.5).

La formación basada en competencias es un enfoque educativo que se centra en el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes específicas que son relevantes y necesarias para llevar a cabo una tarea, trabajo o función particular de manera efectiva, el enfoque de competencias se puede llevar a cabo desde cualquiera de los modelos existentes o desde una integración de ellos

(Tobón 2010) “apunta a una interpretación de la formación basada en competencias, donde las personas estructuren y fortalezcan su proyecto ético de vida, y, al hacerlo, se proyectan a mejorar el tejido social, contribuir al desarrollo económico, apoyar el desarrollo cultural y proteger el ambiente ecológico”(p.6), de esta manera no se centra el conocimiento en lo netamente tradicional que es el resultado final que es pasar o no de grado, sino se valora la forma en que se adquieren habilidades, con esto busca un trabajo en equipo, trabajo entre estudiante y

alumno, y que todo esto aporte a que el estudiante en realidad aprenda o no sin importar cuantas veces pudo equivocarse.

Según Tobón (2010) se comprenden” las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos" (p. 23), en este sentido las competencias son una posible solución a los problemas que la educación tiene, pero no son una solución al cien por ciento, ya que las mismas requieren de la experiencia basada en error y corrección, en la que se va construyendo cada vez más una educación transformadora como ya sabemos la formación basada en competencias es un enfoque educativo que se centra en desarrollar habilidades prácticas y conocimientos aplicables en situaciones reales, el integrar la tecnología en el aprendizaje escolar a través de la formación basada en competencias es una alternativa efectiva para preparar a los estudiantes para el mundo digital actual. En este sentido se deben generar espacios en los cuales los alumnos y maestros interactúen, en pro de utilizar la tecnología de la mejor manera en las clases de filosofía, a lo cual es importante para el docente saber que espacios existen, que herramientas utilizar, y de que maneras estas ayudaran a la formación de los estudiantes. Una didáctica con ayuda de la tecnología proporciona a los estudiantes acceso a una vasta cantidad de información y recursos educativos. Esto les permite investigar y aprender sobre una amplia gama de temas, fomentando la autonomía en el aprendizaje.

El integrar el profesor y el alumno es casi una obligación en la formación basada en competencias.

Según (Ignacio M 2012) El asesoramiento y la práctica docente deben hacerse más efectivos y funcionales. La verdadera adquisición de una competencia (de profesorado y alumnado) no llega por el aprendizaje forzado de habilidades o de conocimientos declarables en las pruebas escritas: requiere de la creación de espacios ricos de aprendizaje. La programación docente es el diseño

creativo de un entorno de experiencias aprendizaje. El docente es un arquitecto de experiencias de aprendizaje y debe trascender el mero encaje formal de todos los elementos curriculares (p.3).

Una propuesta pedagógica basada en clases de filosofía que integra el saber, el saber hacer y el saber ser mediante el uso de herramientas tecnológicas es una altamente efectiva para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, y una propuesta oportuna para los maestros que quieren implementar modelos didácticos con ayuda de la tecnología, una descripción de cómo se puede lograr esta integración: el saber; con el contenido filosófico se pueden utilizar recursos en línea, como textos, artículos, videos y plataformas de aprendizaje en línea para acceder a una amplia gama de filósofos, teorías y corrientes filosóficas, utilizando foros de discusión en línea para que los estudiantes puedan debatir y discutir conceptos filosóficos, esto fomenta comprensión y el análisis crítico, para el saber hacer; Las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes realizar investigaciones en línea de manera eficiente. Deben ser talentosos a buscar fuentes confiables ya desarrollar habilidades de búsqueda crítica, creando contenido, Los estudiantes pueden crear contenido en línea, como blogs, presentaciones multimedia, podcasts o incluso sitios web, para expresar sus ideas filosóficas y argumentos. Esto fomenta la habilidad de comunicación y síntesis; saber ser, utilizando la ética en la tecnología ya que la misma hace parte de la filosofía, incluye discusiones sobre la ética en la tecnología y la filosofía de la tecnología. Esto les ayuda a reflexionar sobre su relación con la tecnología y cómo esto afecta sus vidas y valores. Del ejemplo anterior se van a basar todas las herramientas didácticas en línea integra el saber, saber hacer y el saber ser, de esta forma garantizar mediante la propuesta una formación mediante las competencias.

Planeación Didáctica

En el proceso de planeación didáctica se diseñó una secuencia didáctica llamada: Aprendiendo filosofía, con mis dispositivos tecnológicos, en el cual se indaga siempre apuntar a solucionar la pregunta problematizadora, en busca de incentivar a los estudiantes a acoger la clase de filosofía de mejor manera, utilizando los dispositivos tecnológicos con los cuales cuentan.

Esta secuencia didáctica trae consigo 3 actividades las cuales se planearon teniendo en cuenta, plan de aula de la institución, impacto en lo social, futuro en sociedad, los cuales encaminaron la secuencia.

¿Quién Quiere ser Filósofo?

En la primera actividad se tienen en cuenta la siguiente competencia; Identifica las características básicas de los diferentes tipos de saberes, especialmente el saber filosófico y el científico. En donde se espera que el estudiante adquiera los siguientes aprendizajes: Comprensión de conceptos filosóficos, resuelve preguntas filosóficas, y las aplica a problemas de la vida real, desarrolla pensamiento crítico, toma de decisiones basados en conductas éticas, reconocen las diferentes perspectivas filosóficas.

Esta actividad tiene como objetivo principal ayudar a los estudiantes a adquirir un conocimiento sólido de los conceptos y temas clave en filosofía, al mismo tiempo que fomenta el pensamiento crítico y la participación en clase, todo ello utilizando dispositivos tecnológicos (computador, celular, Tablet, etc.)

Esta actividad se estableció en tres momentos:

Momento inicial: El docente iniciara las actividades con las siguientes preguntas, con el fin de hacer ver la filosofía como un tema importante en la vida. ¿Por qué crees que es

importante cuestionar las cosas en lugar de aceptarlas automáticamente?, ¿Cómo puede la filosofía ayudarnos a tomar decisiones? éticas en situaciones difíciles?, ¿Qué papel juegan las creencias filosóficas en la forma en que vivimos nuestras vidas?, ¿De qué manera la filosofía puede ayudarnos a comprender y enfrentar el sufrimiento humano?, ¿Por qué considera usted que la filosofía es o no importante en su vida?

Momento de desarrollo de la actividad: Se animará a los estudiantes a utilizar para este momento aparatos tecnológicos a su alcance, toda vez que estos sirvan para el desarrollo de la actividad. Por medio de preguntas al estilo “quien quiere ser millonario”, los estudiantes responderán, diferentes interrogantes, las cuales van desde su desenvolvimiento en sociedad, hasta lo directamente relacionado con historia y conocimientos teóricos de filosofía. El recurso didáctico utilizado en este momento es Gamificación, la gamificación como estrategia didáctica, aporta mediante el juego y las competencias saberes importantes para el estudiante haciendo de la misma una respuesta inmediata a la falta de interés por la clase.

Momento de cierre: Se socializarán de manera colaborativa, los temas tratados en la actividad. Se darán indicaciones finales, con las cuales se busca la mejora de los inconvenientes que se tengan con la actividad. Se analizará de qué manera la tecnología aporta o no a la vida. A manera mesa redonda se socializará la actividad y se encontraran que es lo que más les gusto y lo que menos les gusto, en que sienten que saben los estudiantes y en que no. A manera de dialogo se hará caer en cuenta de los errores que tuvieron y de esta forma se hará las respectivas correcciones. Al final todos los estudiantes escribirán un párrafo, en el cual muestren de qué manera la tecnología aporta a la vida. De ahí se escogerán algunos para su respectiva socialización y de la misma se motivará al estudiante acoger la filosofía como herramienta para su vida tanto en entornos digitales como en la vida cotidiana.

Filosofía Más allá del Salón de Clases

En la segunda actividad llamada “filosofía más allá del salón de clases” se establece la competencia crítica la cual es: asumir el quehacer filosófico de manera crítica y autónoma como parte de la cotidianidad, interpretando los problemas propios de la cosmología, la ontología y la antropología en la construcción de su proyecto de vida. Donde se esperan los siguientes aprendizajes; Entiende que es la antropología y que es ontología, crítica social, autocrítica de la manera en que va su proyecto de vida, asume su valor en la sociedad, identidad social, pensamiento crítico al analizar y cuestionar las ideas filosóficas.

Esta actividad consiste en ayudar a los estudiantes a la construcción de su proyecto de vida, cogiendo de base antecedentes e ideas filosóficas, en las cuales el estudiante mediante la crítica buscara darle un giro tanto a su vida, como a la postura de sociedad que maneja, utilizando la tecnología como base principal de su actividad, ya que con ella se verán los resultados esperados, los cuales son una construcción crítica de su entorno social y de su proyecto de vida.

Esta actividad también se divide en tres momentos:

Momento inicial: La actividad se iniciará aludiendo preguntas como lo son: ¿Saben que es un proyecto de vida?, ¿Saben que es ontología?, ¿Es bueno utilizar la crítica?, Utilizando la filosofía se dará respuesta a estas preguntas y se entablará un debate de como la filosofía puede o no aportar en la vida de cada estudiante. Por medio del debate se entablarán la respuesta a las preguntas hechas, en estas se darán diferentes ideas filosóficas frente a el proyecto de vida y la crítica.

Momento de desarrollo de la actividad: Por medio de las respuestas de las preguntas, la socialización de las respuestas, y la postura teórica brindada por el docente, se iniciará a

desarrollar la actividad, que consiste en por medio de grupos de máximo 5 personas se dará respuesta a las siguientes interrogantes, estas preguntas se darán en base al pensamiento autónomo del estudiante, pero fundamentado con la teoría, la cual se puede buscar en los artefactos tecnológicos los cuales dispongan los estudiantes: ¿Por qué es importante criticar la sociedad en que vivimos?, ¿por qué es importante un proyecto de vida?, ¿Te parece que la sociedad en que vivimos está diseñada para desarrollar tu proyecto de vida, justica tu repuesta? . En forma de video se grabarán cada respuesta y esta será la evidencia de la actividad.

Momento de cierre: Se verán algunos de los videos de los grupos y de los mismos se socializará la importancia de una sociedad autónoma y crítica. En una Mesa redonda los participantes pueden expresar sus opiniones, argumentar sus puntos de vista y responder a las ideas de los demás.

Filosofía en mi Vida Diaria

En la tercera actividad “Filosofía en mi vida diaria” se establece la competencia de aplicar los conocimientos de la ética a los problemas morales de la sociedad, y valorar las implicaciones sobre la condición humana de los cambios en el mundo. Donde los aprendizajes esperados son: 6. Aprendizajes esperados:

Comprender los principios éticos: Los estudiantes deben desarrollar una comprensión sólida de los principios éticos fundamentales, como la justicia, la equidad, la autonomía y la responsabilidad, y cómo se aplican a las cuestiones morales en la sociedad.

Análisis crítico: Deben adquirir habilidades para analizar de manera crítica los problemas morales en la sociedad y evaluar diferentes perspectivas éticas en

Toma de decisiones éticas: Los estudiantes deben ser capaces de tomar decisiones éticas fundamentadas, considerando el impacto de sus decisiones en la sociedad y en la condición hum.

Empatía y perspectiva: Deben desarrollar empatía hacia las diversas perspectivas y experiencias de las personas afectadas por problemas morales y cambios en la sociedad, lo que les permitirá comprender mejor la condición.

Reflexión ética: Fomentar la capacidad de reflexionar sobre su propia ética personal y cómo se relaciona con los problemas morales en la sociedad.

Esta actividad se divide en tres momentos: Momento inicial Comienza la clase con una breve introducción sobre la ética y su relevancia en la sociedad. en este momento se muestra un video interactivo el cual habla sobre la ética.

Momento de desarrollo de la actividad: Mediante el video explicativo, se busca que los estudiantes adquieran conocimiento suficiente para interpretar la realidad social que vive el mundo y la mejor manera de generar una crítica a la realidad es consultando noticias de interés. Los estudiantes buscaran una noticia en internet en la cual se vea un conflicto entre dos (grupos, personas, países, sociedades, etc.) en el cual se hará una crítica ética filosófica.

Momento de cierre: Con la noticia ya puesta en critica se desarrollarán dos puntos los cuales son, un ensayo mostrando la crítica misma de la noticia según parámetros éticos y filosóficos, también los estudiantes van a hacer un mapa conceptual en cualquier aplicación en línea, en el cual dé a notar la ética filosófica. Con la noticia y el ensayo ya terminado se busca evaluar la crítica adquirida y la investigación hecha por cada estudiante. Con el mapa conceptual se busca ayudar al estudiante a entender, de qué manera los diferentes filósofos aportan a la construcción o no de la ética. los estudiantes entenderán ideas filosóficas guiadas en el concepto de ética, lo cual ayudara mediante la crítica entender la realidad del país, el producto el cual deben lograr es el entender que el actuar de manera ética cambiara no solo sus vidas, sino, el que

hacer en la sociedad, adquiriendo habilidades argumentativas, críticas, comprensivas y sociales esenciales en la construcción personal.

Enfoque Didáctico

El diseñar una secuencia didáctica trae consigo satisfacción como docente, dicha actividad hace que se investigue al alumno, se investigue más a fondo de las necesidades pedagógicas, del cómo voy a impartir una clase, de cómo mejorar dichas falencias que se presentan, de que herramientas se utilizan, permitiendo al docente enfocar sus esfuerzos y recursos en lo que realmente es importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje, la secuencia didáctica ayuda a mejorar la calidad con la que el docente desarrolla sus clases ya que mejora el compromiso y la motivación. Para llegar al objetivo El diseño didáctico se plantea teniendo en cuenta que se busca incentivar tanto a maestros como a estudiantes a incorporar la tecnología en las aulas, de esta manera se desarrollan 3 actividades las cuales hacen parte de la secuencia didáctica (aprendiendo filosofía, con mis dispositivos tecnológicos), esta secuencia didáctica busca favorecer al estudiante en el desarrollo de competencias educativas al combinar la filosofía con la tecnología, las cuales se utilizan para familiarizar a los estudiantes con herramientas digitales esenciales en la actualidad, a su vez, los estudiantes adquieren un pensamiento crítico, ya que los mismos investigan filósofos y corrientes filosóficas relacionadas con los temas que se quieren tratar con ayuda de los dispositivos que cuentan, promoviendo el análisis crítico y la evaluación de fuentes de información, incentivando a que ellos encuentran soluciones tecnológicas para problemas filosóficos, estimulando la creatividad y la resolución de problemas sociales.

Es importante saber de qué manera se debe enseñar y que ritmos de aprendizaje se deben manejar, estas actividades didácticas cuentan con el mayor cuidado, pues sabemos que cada persona aprende de diferente manera, y cuenta con distintas preferencias de utilizar más unas

determinadas maneras de aprender que otras, lo que hacen nuestro establecer que estilo de aprendizaje se debe manejar. Para esta secuencia didáctica se tienen en cuenta los rasgos según

(Ahmed,2010) cognitivos: Tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación (visual, auditivo, kinestésico). Rasgos afectivos: se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje. Rasgos fisiológicos: están relacionados con el biotipo y el biorritmo del alumnado (pág. 2).

Se establece una dinámica basada en tres diferentes fases por actividad las cuales son saberes previos, gestión del conocimiento y socialización, estos momentos ayudan a tener en cuenta todos los rasgos y maneras de aprender de cada estudiante, incentivando no solo el aprendizaje sino la crítica, el trabajo en equipo y la investigación.

Según la secuencia didáctica diseñada es importante saber de qué manera se va a trabajar cada actividad, por eso se hace importante al momento de hacer dicha actividad conocer con que saberes cuenta el estudiante ya que ellos no comienzan desde cero, cada uno trae consigo un conjunto de conocimientos, habilidades y experiencias previas, al conocer estos saberes previos, se puede adaptar la enseñanza para construir sobre lo que los estudiantes ya saben y facilitar la comprensión de nuevos conceptos, a lo que llamamos saberes previos, es de suma importancia evaluar que tiene el alumno, que sabe y como enriquecer ese conocimiento.

Lo más importante en una actividad es el resultado que va generar y en estas actividades se hizo clave cambiar la metodología de clase, ya que la que se venía manejando no funcionaba, por el bajo interés a las clases, por la falta de innovación y el rechazo que se ve hacia la tecnología, por esto la secuencia didáctica va a generar el tener que utilizar la tecnología y los aparatos tecnológicos con los que cuenta el estudiante, para ser una herramienta en busca del conocimiento, con esto garantizando la didáctica y la investigación por medio de estos dispositivos y en favor al estudiante.

Implementación

Actividad 1: Se inicia a la implementación de la secuencia didáctica la cual cuenta con 3 actividades, en esta primera actividad se vio la necesidad de desarrollarla en su totalidad en una sesión, tiene como objetivo principal ayudar a los estudiantes a adquirir un conocimiento sólido de los conceptos y temas clave en filosofía, al mismo tiempo que fomenta el pensamiento crítico y la participación en clase, todo ello utilizando dispositivos tecnológicos (computador, celular, Tablet, etc.) Con esta actividad los estudiantes lograron conseguir los aprendizajes esperados los cuales son: Comprensión de conceptos filosóficos, resuelve preguntas filosóficas, y las aplica a problemas de la vida real, desarrolla pensamiento crítico, toma de decisiones basados en conductas éticas, reconocen las diferentes perspectivas filosóficas

Las necesidades educativas de los estudiantes fueron garantizadas en esta actividad luego que en ellas se vio un buen ambiente educativo donde todos los estudiantes sin excepción se vieron involucrados, y con buena disposición a lo que se atacó directamente la falta de interés de los estudiantes a la clase de filosofía, este colegio cuenta con televisores inteligentes, lo cual facilitó la planeación hecha, ya que en ellos se pudo transmitir los videos los cuales hicieron que los estudiantes se interesarán más por la crítica filosófica, y de igual manera la empezaran aplicar en la actividad, también en estos dispositivos se facilitó la explicación de la actividad en línea de el “quien quiere ser filosofo” desarrollada en Educaplay.

El tiempo de la sesión y de la actividad como tal fue el necesario ya que al ser estudiantes de once las dinámicas y los referentes educativos tienen que ir a un alto ritmo, ya que ello los anima y los incentiva, se da a notar que la limitación del tiempo y como tal la competición incentiva a los alumnos a querer aprender, pero a su vez a entregar un buen producto.

La actividad tuvo una evaluación situada en espacios interactivos en línea en donde los estudiantes mediante a un juego como el quien quiere ser filosofo, demostraron sus conocimientos, y se retaron entre ellos a ver quién sabe más de filosofía y con ello mostraron de qué manera desde la didáctica se puede incentivar a una evaluación satisfactoria y no amenazante como lo suelen ser.

Comenzamos la actividad con un caluroso saludo y una puesta en escena de lo que se va a desarrollar, se les menciona a los estudiantes lo que se quiere conseguir con esta actividad y se empieza a proporcionar lo relacionado con la misma en esta primera actividad quien quiere ser filosofo, los estudiantes mostraron un gran conocimiento previo, a lo cual ayudo a que la actividad se desarrollara con rapidez y evolución, al momento que se les dijo a los estudiantes que en esta actividad se utilizaran los celulares se vieron mucho más motivados, luego de ello se inicia hacer las preguntas ya planeadas que son: ¿Por qué crees que es importante cuestionar las cosas en lugar de aceptarlas automáticamente?, ¿Cómo puede la filosofía ayudarnos a tomar decisiones éticas en situaciones difíciles?, ¿Qué papel juegan las creencias filosóficas en la forma en que vivimos nuestras vidas?, ¿De qué manera la filosofía puede ayudarnos a comprender y enfrentar el sufrimiento humano?, ¿Por qué considera usted que la filosofía es o no importante en su vida?

las cuales se contestaron de manera grupal, y de las mismas se inició un debate el cual se prolongó puesto a que cada estudiante tiene su manera de ver el mundo y la filosofía.

luego de ello se les mostro un video en el cual aclaro algunas dudas de como la filosofía aporta a la sociedad y se dieron instrucciones finales y se empezó con el desarrollo a la dinámica en línea propuesta, la cual arrojó grandes avances ya que por medio de los celulares los

estudiantes se veían más cómodos, luego de ello se hizo una socialización de esta y aclarar dudas frente a las preguntas

la actividad hace llegar a la conclusión de que, si se puede una clase de filosofía amena a los estudiantes, utilizando las tecnologías disponibles en clase, la evaluación, la motivación y el desarrollo fue más motivador y enriquecedor, se ve que al utilizar los celulares los estudiantes se motivan más y se sienten mejor lo que trae buenos resultados en lo académico.

Actividad 2: Se inicia a la implementación de la secuencia didáctica la cual cuenta con 3 actividades, en esta segunda actividad se vio la necesidad de desarrollarla en su totalidad en una sesión, Esta actividad consiste en ayudar a los estudiantes a la construcción de su proyecto de vida, cogiendo de base antecedentes e ideas filosóficas, en las cuales el estudiante mediante la crítica busca darle un giro tanto a su vida, como a la postura de sociedad que maneja, utilizando la tecnología como base principal de su actividad, ya que con ella se verán los resultados esperados, los cuales son una construcción crítica de su entorno social y de su proyecto de vida, se obtuvieron los siguientes aprendizajes: Entiende que es la antropología y que es ontología, crítica social , autocrítica de la manera en que va su proyecto de vida, asume su valor en la sociedad, identidad social, pensamiento crítico al analizar y cuestionar las ideas filosóficas

Las necesidades educativas que tienen los estudiantes sobre todos los de grado once es en saber de qué manera desarrollar su proyecto de vida, puesto a que ellos en poco se van a enfrentar al mundo laboral o a la universidad.

Al contestar las preguntas orientadoras los estudiantes lograron con ello desarrollar una mesa redonda donde se debatió el cómo la sociedad influye en la construcción y desarrollo del proyecto de vida, como docentes es importante garantizar estos espacios puesto que a los

estudiantes se les vienen muchas dudas e interrogantes a las cuales el apoyo que se les brinda va de la mano con lo que el área en si trata.

Se les muestra un video en donde por medio de la filosofía se establecen medidas para afrontar la sociedad y el proyecto de vida. En él se abre un debate de que enserio la sociedad interfiere en mi proyecto de vida, a lo cual las posturas de los estudiantes estuvieron divididas, se sirve de mediador ya que la esencia de la filosofía es la crítica y el debate.

El tiempo empleado en la actividad fue el justo y el necesario para desarrollar lo planeado, los estudiantes entregaron un video en el cual expresaban como la sociedad afecta a su proyecto de vida. Al utilizar los dispositivos tecnológicos los estudiantes se ven más motivados a desarrollar las actividades propuestas, al desarrollar el video por medios digitales incentiva la creatividad y la motivación. El dejar que los estudiantes desarrollen e investiguen ayuda a la construcción de habilidades que solo la filosofía brinda.

Se inicia la actividad dándoles la introducción de lo que es un proyecto de vida en el cual se plantearon diversas preguntas las cuales todas tienen su respectivo debate, y se hacen respectivas correcciones referentes a lo que tiene que ver con la filosofía. se muestra un video en el cual por medio de la filosofía el proyecto de vida se hace entender de diferente manera, los estudiantes hacen un video en donde muestran lo que aprendieron y la postura de la sociedad en su proyecto de vida, dicha actividad ayuda a evaluar y corregir individualmente posturas frente a la ética y el proyecto de vida de cada estudiante

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Con el desarrollo de la actividad y la puesta en escena de esta práctica se quiso aportar un ejemplo de cómo es posible desde la planificación, el diseño y la puesta en escena una estrategia didáctica de aprendizaje, en donde los estudiantes se sientan afines e interesados por la filosofía.

Se hizo un diseño previo de una secuencia didáctica, en la cual se aplicará la filosofía en clase desde y utilizando la tecnología. La planificación es fundamental para la filosofía de la educación porque proporciona la dirección, organización y flexibilidad necesarias para crear un entorno de aprendizaje eficaz y promueve el pensamiento crítico y la comprensión profunda de temas filosóficos. Ayuda a los profesores a desempeñar sus funciones de forma más eficaz y garantizar un mejor aprendizaje de los estudiantes.

La implementación didáctica diseñada se aplica obteniendo grandes resultados, su principal resultado fue generar un espacio real en donde la clase de filosofía se innovara y evolucionara con la realidad de los estudiantes, que es el constante manejo de los dispositivos tecnológicos, ya que en ella se utilizaron en todo momento, celulares, computadores, televisores, entre otros dispositivos, los cuales aportan a que la clase sea más interesante y el problema de la falta de interés por parte de los estudiantes se mitigue.

Entre los resultados obtenidos cabe resaltar que al utilizar elementos audiovisuales los estudiantes mejoraron no solo su interés a la clase, sino enriquecieron el entendimiento profundo y la reflexión crítica, estimulando su capacidad de análisis y razonamiento, así como su habilidad para cuestionar y debatir conceptos filosóficos complejos. Otro resultado obtenido en la secuencia didáctica por parte de los estudiantes fue que aumento la participación por medio de la aplicación de la gamificación, ya que ella fue todo un éxito, puesto que incentivo a los estudiantes a competir con el conocimiento, contestando lo que se llamó “¿Quién quiere ser

filosofo?”, otro resultado que cave la pena mencionar es como la tecnología dinamiza la actividad docente, ya que en esta se vio como los estudiantes, participaban, colaboraban, investigaban, argumentaban, desarrollaban ideas, debatían etc. Mejorando la dinámica de la clase, aumentando la capacidad de entendimiento, lo cual hace que esta sea más amena tanto para el docente como para el estudiante.

Es importante destacar que, en la planificación de la secuencia didáctica, se plantearon objetivos concretos. Uno de ellos consistía en utilizar eficazmente las herramientas tecnológicas disponibles, objetivo que se cumplió satisfactoriamente. Además, los objetivos de la clase se desarrollaron de manera óptima, ya que los propios estudiantes evidenciaron un marcado progreso al finalizar las actividades. Este progreso no solo se reflejó en su mayor interés por los temas tratados, sino también en su auténtica comprensión de estos.

Se tuvo mediante la práctica y puesta en escena, la oportunidad de intervenir en diversas acciones que favorecieron el aprendizaje de los estudiantes. Una de las estrategias efectivas fue el uso de herramientas digitales de manera lúdica, lo que generó un mayor compromiso por parte de los estudiantes. Las actividades lúdicas y dinámicas suelen resultar más gratificantes para ellos. Además, se promovió el pensamiento crítico, ya que este tipo de actividades requerían que los estudiantes pensaran de manera crítica y resolvieran problemas sociales. Este enfoque es fundamental en la filosofía, ya que estimula a los estudiantes a cuestionar y analizar sus propias ideas, así como las de los demás. A su vez se fomentó la creatividad al plantear desafíos, como la creación de vídeos o el desarrollo de juegos en línea. Esto obligó a los estudiantes a pensar en cómo llevar a cabo estas tareas y qué métodos utilizar para cumplir con las actividades de manera exitosa.

Durante la implementación de las secuencias didácticas, nos enfrentamos a ciertas dificultades debido a la limitación de acceso a internet en el colegio. Aunque cuenta con conexión a internet, esta está restringida exclusivamente a los docentes y a los dispositivos propiedad del colegio. Esto ocasionó problemas, ya que algunos estudiantes tenían acceso a internet, mientras que otros no lo tenían, lo que ralentizó el desarrollo de la actividad planificada. A pesar de estos obstáculos, se logró gestionar la situación, pero queda claro que el acceso a internet es un aspecto que se debe mejorar en el futuro. Una conexión a internet más amplia y accesible beneficiaría enormemente la investigación y el acceso al conocimiento por parte de los estudiantes.

Para futuras implementaciones recomiendo desarrollar una gestión en la cual se pueda brindar internet a los estudiantes, bien sea pidiéndolo a la misma institución o a entes gubernamentales, con esto se garantiza que todos los estudiantes participen tanto de manera colaborativa como individual, ya que ambos aspectos son importantes para una construcción global de sus habilidades.

Según (Vargas & Gutiérrez 2020) El aprendizaje colaborativo se basa en que el saber se genera socialmente a través del consenso del conocimiento de los miembros del grupo, para esto las personas dialogan entre sí, llegando a un acuerdo sobre él, es la construcción del conocimiento a través de la interacción social para generar conocimiento científico; por este motivo, generar una educación que permita la solidaridad estudiantil, el compañerismo y la amistad académica permite desarrollar lo cognitivo de una manera positiva; por ello, el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás obtienen mejores resultados (pág.4).

Es importante resaltar que al ser actividades con materiales educativos en línea o utilizando herramientas digitales, se debe estar atentos a posible mala utilizaciones de estos, para

ello es muy importante hacer énfasis en qué momento se deben utilizar y como se van a utilizar, ya que no por ser momentos lúdicos se debe dejar a un lado la seriedad de una clase.

Conclusiones

En el espacio como docente investigador y en la implementación didáctica desarrollada, se lograron alcanzar los propósitos, esto ya que en cada una de las actividades se consiguió el objetivo base, que era una verdadera intervención de los dispositivos tecnológicos a la clase de filosofía, utilizándolos como base didáctica.

Si hablamos de la secuencia didáctica desarrollada es grato saber que en general, la implementación ha demostrado ser exitosa en la enseñanza de la filosofía a estudiantes de grado once del Instituto Técnico Santo Tomas de Aquino de la ciudad de Duitama, abordando tanto la comprensión de conceptos filosóficos como la aplicación crítica de la filosofía a la vida cotidiana y al proyecto de vida personal. El uso didáctico de dispositivos tecnológicos, como televisores, computadores y celulares, ha sido clave para fomentar la participación de los estudiantes y superar la falta de interés inicial en la materia.

Las actividades diseñadas han logrado satisfacer las necesidades educativas específicas de los estudiantes, proporcionándoles un espacio para reflexionar críticamente sobre cuestiones filosóficas y su relevancia en la sociedad. El enfoque en la participación en línea, debates y la creación de herramientas en línea como lo fue la gamificación “¿Quién quiere ser filosofo?” ha demostrado ser efectivo para evaluar y mejorar el aprendizaje de manera individual y colectiva.

Lo que trae esta implementación didáctica de la secuencia es un ambiente educativo estimulante y enriquecedor. Los resultados positivos en la motivación, participación y desempeño académico de los estudiantes sugieren que este enfoque didáctico de intervención de dispositivos tecnológicos a la clase de filosofía puede ser aplicado de manera efectiva para hacer que estas sean más atractivas y relevantes, preparando a los estudiantes para enfrentar de manera crítica y reflexiva los desafíos de la vida y la sociedad.

En la investigación se lograron los propósitos planteados, ya que se intervino de manera positiva en la mentalidad del profesor, puesto que se demostró que la tecnología y los dispositivos tecnológicos mas que ser un problema para la clase resultan ser una herramienta didáctica que da soluciones didácticas agradables a la falta de interés de los estudiantes.

En la implementación didáctica se presentaron bastantes dificultades ya que el acceso al internet por parte de los estudiantes es limitado, puesto que no todos cuentan con este servicio en sus celulares y demás dispositivos, a lo que se le dio la solución más conveniente que es hacer una clase colaborativa, en la cual por grupos se pudo desarrollar de manera exitosa.

El cambio grande que se dio en esta nueva postura de la clase es que los estudiantes estuvieron todo el tiempo participando, ya que se sentían en un ambiente libre, desde su mundo el cual es la tecnología, como conclusión a este espacio queda que no hay que frenar el desarrollo humano y si los dispositivos son el diario vivir de la sociedad se deben aprovechar en beneficio de los estudiantes.

Las implementaciones didácticas cambian la manera de hacer clase y las practicas pedagógicas se optimizan ya que los estudiantes se sienten más motivados e interés por los temas a tratar, la participación aumenta, a lo que es menos concurrente llamar la disciplina.

El diplomado brinda una ventana al análisis de como impartimos las clases, de como trascendemos en los estudiantes, de que todo docente desde la investigación pedagógica se debe evolucionar, buscando soluciones a los diferentes problemas que se dan en el entorno escolar, siendo este un puente que facilite la llegada al conocimiento.

Referencias Bibliográficas

- “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, Eco ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- “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>
- Ahmed, Y. M. R. (2010, mayo). *ESTILOS DE APRENDIZAJE EN EL AULA*. temas para la educacion. <https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7234.pdf>
- Astudillo Cánobra, A. (2019). ¿Por qué importa la filosofía en la educación escolar para el siglo XXI? comentario de la exposición de la profesora Sylvia Eyzaguirre. *Revista de Filosofía*, 76, 269–274. <https://doi.org/10.4067/s0718-43602019000200269>
- Bezanilla-Albisua, M. J., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turnes, S., & Campo-Carrasco, L. (2018). *El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios. Estudios Pedagógicos*, 44(1), 89–113.
- <https://doi.org/10.4067/s0718-07052018000100089>
- Ignacio M^a Sáenz de Miera. Coordinador del equipo PROA de la DGOIPE (2012). (*Lo que el profesorado debería saber, saber hacer y saber ser*). Gob.es.
- https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/173468/competencias_necesarias_para_las_competencias_basicas_jameos_18.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez-Clares, P., Martínez-Juárez, M y Muñoz-Cantero, J.M. (2008). *Formación basada en competencias en educación sanitaria: aproximaciones a enfoques y modelos de competencia*. RELIEVE, v. 14, n. 2, p. 1-23.

http://www.uv.es/RELIEVE/v14n2/RELIEVEv14n2_1.htm

Una llave maestra Las TIC en el aula -:: Ministerio de Educación Nacional de Colombia:: (29, ABRIL-MAYO 2004). Gov.co. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87408.html>

Vargas, K., Salluca, M. Y., Pérez, K., Sotomayor, W. C., & Gutierrez, R. A. (2020). *Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación*. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363–379. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054622>

Apéndices

Apéndice A

Driver de las Evidencias

https://drive.google.com/drive/folders/1pcF9wAJ5XFOzPHq_7Si4yiJip000rvkA?usp=sharing

Apéndice B

Enlace Video Sustentación

<https://youtu.be/9Ik7Y8kRy3k>