

Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los  
estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del

Municipio de Nemocón Cundinamarca

Elaborado por:

Farley Troncoso López

1073602512

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del

Aprendizaje Autónomo (EPDAA)

Asesor:

Pedro Uriel Rojas Gualteros

Licenciado en Ciencias Sociales – Especialista en Docencia Universitaria

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - ECEDU

ESPECIALIZACIONES - ECEDU

Zipaquirá, Cundinamarca. Abril de 2018

<b>Resumen Analítico Especializado (RAE)</b>	
<b>Título</b>	Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca.
<b>Modalidad de Trabajo de grado</b>	Proyecto de Investigación
<b>Línea de Investigación</b>	Filosofía y Educación - Pedagogías Mediadas
<b>Autores</b>	Farley Troncoso López Cod.1073602512
<b>Institución</b>	Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD – CCAV Zipaquirá
<b>Fecha</b>	Mayo de 2018
<b>Palabras claves</b>	Aprendizaje, Didáctica, Filosofía, Pensamiento Crítico, Inteligencias Múltiples, TIC, Estrategias Metodológicas, Gestión del Conocimiento, Planificación, Recursos Didácticos, Software, Telemática
<b>Descripción</b>	El documento inicia con una introducción, se afirma que filosofar es debatir, analizar, reflexionar, comprender, discutir, dialogar, argumentar, es utilizar la razón para comprender. Se continúa con una justificación que referencia el hecho de cómo se debe reorientar la calidad educativa de la institución, con el apoyo y el uso de las Tic. Se define el problema a partir de la realidad que ofrece la IED Alfonso López Pumarejo. Siguiendo esta dinámica integradora de contenidos, se procede a referenciar los objetivos, el general hace énfasis en

desarrollar una propuesta para el uso de las TIC en la cátedra de filosofía para el grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca con la finalidad de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje; y los específicos integran el análisis, la evaluación y la propuesta para la implementación de una herramienta didáctica y tecnológica para la enseñanza de la filosofía en el grado décimo de la IED Alfonso López Pumarejo.

Dentro del marco teórico se abordó la idea que la filosofía puede ser enseñada con la ayuda de dispositivos tecnológicos. Que la habilidad para argumentar, discernir, razonar, sobre asuntos típicamente filosóficos, sea desarrollada por los estudiantes en su interacción con la tecnología diseñada para este fin. Dentro de los aspectos metodológicos se presenta una investigación de tipo cualitativa; los resultados obtenidos se fundamentan a través de los resultados de una encuesta que se encuentra debidamente tabulada y que evidencia la aceptación que tiene el uso de las TIC para dinamizar los procesos de enseñanza en la clase de filosofía.

En la selección de la herramienta pedagógica como apoyo didáctico, inicia con la búsqueda en la Web, en donde se encontraron opciones como Content Generator (Generador de Juegos Educativos) y el juego concurso ¿Quién Quiere ser Millonario?, por ser ésta una herramienta similar al juego concurso diseñado por David Briggs, Mike Whitehill y Steven Knight., todas utilizadas como ayudas didácticas y

	<p>pedagógicas. El resultado de esta propuesta es su implementación como herramienta pedagógica en la cátedra de filosofía del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, Con base en la discusión, al realizar el análisis de los resultados de la encuesta, se pone de manifiesto una oportunidad para el aprovechamiento del aprendizaje de la filosofía, por parte de los estudiantes de esta comunidad educativa a través del uso de las TIC.</p>
<p><b>Fuentes</b></p>	<p>Este proyecto se ha sustentado en autores como:</p> <p><b>David Kolb</b>, con su modelo de estilos de aprendizaje, ayuda a facilitar el aprendizaje de los estudiantes, independientemente cual sea su estilo.</p> <p><b>Ausubel</b>, con su aprendizaje significativo, en cuanto al aprovechamiento de los preconceptos previos en la construcción del conocimiento.</p> <p><b>J. Piaget</b>, sobre la comprensión de cada momento de desarrollo de niños y niñas sin olvidar sus diferencias de asimilación del aprendizaje para construir el conocimiento como un proceso evolutivo.</p> <p><b>Vigotsky</b>, con su teoría de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) explotando el nivel de desarrollo efectivo en la solución de problemas por sí mismo.</p>

	<p><b>G. Siemens</b>, con su teoría El Conectivismo, donde la inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital.</p> <p>De igual manera otros autores jugaron un papel importante en el soporte de este proyecto, como en desarrollar la capacidad de seguir aprendiendo, la valoración crítica de las ciencias, etc.; como es el caso de las competencias lingüísticas de Noam Chomsky.</p>
<b>Contenidos</b>	<p>Portada RAE Tabla de Contenido Lista de Figuras Introducción Justificación Definición del Problema Objetivos Marco Teórico Aspectos Metodológicos Discusión Conclusiones y Recomendaciones Referencias</p>
<b>Metodología</b>	<p>La investigación de tipo cualitativa como la que se presenta en el estudio permite un acercamiento para compartir experiencias y vivencias entre los actores que hacen parte del estudio (Docentes, Estudiantes), y se convierte en una mejor comprensión, en este caso, de la aplicación de las TIC, en la enseñanza de la filosofía para los alumnos del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca</p>
	<p>La implementación de las TIC en la educación provoca</p>

<b>Conclusiones</b>	transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las estrategias didácticas pedagógicas, en la utilización de los espacios, en el aprovechamiento del entorno social, cultural, de infraestructura y en los roles de los estudiantes; La filosofía, es un área fundamental del conocimiento, en ella se fortalecen aspectos importantes como la lectura crítica desarrollada desde la referencia a la técnica o el proceso que permite descubrir las ideas y la información que subyacen dentro de un texto escrito. El uso de estas tecnologías permite conformar grupos o redes de jóvenes con necesidades e intereses comunes.
<b>Recomendaciones</b>	Se recomienda a la IED Alfonso López Pumarejo, iniciar procesos de implementación del uso de las TIC, a través del desarrollo de los talleres propuestos con las aplicaciones Content Generator y QQSM, en la cátedra de filosofía del grado 10º, como nueva estrategia pedagógica en la institución.

## Tabla de Contenido

<b>Resumen Analítico Especializado (RAE)</b> .....	2
<b>Lista de Figuras</b> .....	9
<b>Introducción</b> .....	11
<b>Justificación</b> .....	13
<b>Definición del Problema</b> .....	18
<b>Objetivos</b> .....	21
<b>Objetivo General</b> .....	21
<b>Objetivos Específicos</b> .....	21
<b>Marco Teórico</b> .....	22
<b>El papel de la Didáctica y la Tecnología Educativa</b> .....	33
<b>La formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación</b> ..	33
<b>Integración De Las Tic En El Quehacer Docente</b> .....	34
<b>Fundamentos Teóricos de la Filosofía como Propuesta Pedagógica</b> .....	37
<b>Aspectos Metodológicos</b> .....	40
<b>Diseño de Investigación</b> .....	41
<b>Población</b> .....	43
<b>Muestra</b> .....	43
<b>Diseño y Validación de los Instrumentos</b> .....	43

<b>Validez del Instrumento</b> .....	44
<b>Técnicas de Análisis</b> .....	45
<b>Desarrollo de la Propuesta de Investigación</b> .....	45
<b>Presentación, análisis e interpretación de los resultados de investigación</b> .....	46
<b>Escenario del estudio de caso</b> .....	49
<b>Fase de implementación y aplicación de la propuesta.</b> .....	60
<b>Estrategias didácticas propuestas para la enseñanza-aprendizaje de la filosofía.</b>	61
<b>Implementación y Aplicación</b> .....	62
<b>Software Content Generator</b> .....	65
<b>Software QQSM “Quien Quiere Ser Millonario”</b> .....	70
<b>Fase de resultados y evaluación de impacto de la propuesta</b> .....	77
<b>Discusión</b> .....	81
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b> .....	84
<b>Conclusiones</b> .....	84
<b>Recomendaciones</b> .....	87
<b>Referencias</b> .....	88

## Lista de Figuras

Ilustración 1. Respuesta de estudiantes frente al uso de las TIC en clase .....	50
Ilustración 2. Respuesta de los Estudiantes de grado 10° frente a como perciben la clase filosofía .....	51
Ilustración 3. Respuestas de los estudiantes de grado 10°, en cuento a lo ameno de los tradicional frente al uso de las TIC en la clase de filosofía .....	52
Ilustración 4. Respuesta de los estudiantes de grado 10°, frente la importancia de la clase de filosofía a través de los AVA. ....	53
Ilustración 5. Herramientas digitales que les gustarían a los estudiantes del grado 10° para la clase de filosofía.....	54
Ilustración 6. Respuestas de los estudiantes de grado 10°, frente a la forma como perciben la clase de filosofía en ambientes con apoyo de las TIC. ....	55
Ilustración 7. Respuestas de los estudiantes de grado 10°, frente a que tanto le gustaría contar una aplicación virtual para el manejo de la información en clase de filosofía. ....	56
Ilustración 8. Percepción de los estudiantes de grado 10° frente a la importancia de la filosofía para cada uno de ellos.....	57
Ilustración 9. Nivel de interés de los estudiantes de grado 10°, frente a la clase de filosofía con el apoyo de las TIC. ....	58
Ilustración 10. Actividad de Socialización. ....	64
Ilustración 11. Actividad de Socialización. ....	64
Ilustración 12. Lanzando al Profesor. ....	65
Ilustración 13. Lanzando al Profesor. ....	66

Ilustración 14. Juego Match-Up Quiz.....	66
Ilustración 15. Juego Match-Up Quiz.....	67
Ilustración 16. Juego Profesores Invasores.....	68
Ilustración 17. Juego Profesores Invasores.....	68
Ilustración 18. Juego Multiple-Choice Quiz.....	69
Ilustración 19. Juego Multiple-Choice Quiz.....	69
Ilustración 20. Software QQSM .....	70
Ilustración 21. Software QQSM. ....	71
Ilustración 22. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	72
Ilustración 23. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	73
Ilustración 24. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	73
Ilustración 25. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	74
Ilustración 26. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	74
Ilustración 27. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°. ....	75

## Introducción

La educación en nuestro país y en el mundo se orienta hacia un proceso integral de enseñanza-aprendizaje, en todos los subsistemas, bien sea primario o secundario, lo cual destaca una práctica educativa a partir de necesidades, dificultades e interés de los estudiantes, promoviendo así el desarrollo integral de la personalidad, la formación de ciudadanos críticos, creativos, participativos, innovadores y corresponsables.

De igual forma, la educación nos presenta la necesidad de fortalecer los aprendizajes humanos, fundamentados en el Ser, puedan incidir en este caso a los niños para que asuman comportamientos razonados frente su actuar y convivir, ya que la filosofía se ha constituido como un saber inacabado, que promueve el ejercicio reflexivo, crítico, dialógico y creativo de los educandos.

Es así como las estrategias de enseñanza-aprendizaje son juntamente con los contenidos, objetivos, y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del currículo, el cual le permite al docente junto a sus estudiantes desarrollar actividades dentro y fuera del aula para relacionar asignaturas, incentivar el autoaprendizaje, motivar el aprendizaje de la Filosofía y el desarrollo de las habilidades.

Desde la perspectiva de la pedagogía crítica la función del docente no debe limitarse al hecho de impartir clases, debe encontrar y establecer las estrategias necesarias para incentivar a los estudiantes a cuestionar y desafiar las creencias y prácticas que se les imparte de tal manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea eficiente, debido a que el docente trata de desarrollar junto a sus estudiantes prácticas liberadoras de nivel individual y grupal.

En la actualidad no hay acceso a recursos innovadores para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la Filosofía. La incorporación de las TICs al campo educativo va a permitir optimizar la formación docente y el estilo de aprendizaje de los estudiantes. No sólo implica que los docentes conozcan, manejen y utilicen en sus prácticas las herramientas tecnológicas, también es necesario que reflexionen acerca de su impacto en el aprendizaje, su uso adecuado, potencialidad y limitaciones.

Por lo anterior en este trabajo se presenta una propuesta para mostrar una estrategia sobre el uso de las TIC en el aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Filosofía comprendiendo la naturaleza y utilidad de la actividad filosófica, mediante el estudio de las herramientas de reflexión más comunes en su práctica, y sus resultados servirán como aportes para futuras investigaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Justificación

Existen varias preguntas para qué la felicidad y la satisfacción en la vida del ser humano, sean de gran importancia y que solamente la filosofía puede afrontar. El conocimiento científico nos da una serie de explicación descriptivas de los fenómenos, mientras que el saber filosófico buscamos un sentido humano de las cosas, ni la ciencia podrá darnos la realidad de las cosas que necesitamos ni tampoco la filosofía tendría la capacidad de explicarnos detalladamente de aquella y como para ningún ser humano es posible vivir sin ningún sentido, entonces podríamos decir que todo ser humano le es necesaria la filosofía.

La filosofía permanece y evoluciona en medio de agudas paradojas: el ser humano filosofa desde hace más de 2500 años y teniendo en cuenta esto no hay un acuerdo sobre algunas tesis filosóficas. En la historia las ciencias particulares conformaron poco a poco a partir de su separación del tronco importante de las ciencias filosóficas y ahora en ellas se cuestionan hoy en día el sentido y la eficacia teórica de lo mismo. “Incluso su real capacidad de progreso y desarrollo es fuertemente contrastada con el avance lineal de las ciencias naturales.” (Marquínez, 1997, p.11).

Su beneficio siempre ha sido negado por el hombre práctico, y sin embargo en cada época conoce filósofos y filosofías que hacen una fascinante influencia. El arte de filosofar ha sido criticado por su estructura básica como pensamiento abstracto o como una ideología simple. Pero a la vez ha sido el ser humano ha sido enfrentado en una serie de problemas y se encuentra sumergido en situaciones que hacen siempre necesario e ineludible el concurso y la demanda a la filosofía, tal parece que la filosofía es una dimensión constitutiva del mismo ser humano, la forma clara de su propio existir, su modo de ser y ser auténtico en el mundo.

Si el modo propio como el hombre existe es en cuanto ser capaz de interrogación, esto significa que por su propio ser a la totalidad de lo que lo rodea. “El que interroga es para sí un desconocido, un misterio al igual que la realidad entera. Esto suscita la admiración de lo cual no decía Aristóteles es el comienzo del filosofar.” Esta capacidad de admiración no se refiere a una actitud psicológica como sinónimo de curiosidad sino de algo más profundo que se remite al interrogante inicial, central de la reflexión humana: ¿por qué existe esto? ¿Por qué la realidad, el ser y no la nada?

La realidad se me revela, en primer lugar, como la realidad problemática, por cuanto todo lo que es está amenazado por la nada omnipresente, o sea, por la caducidad, la fragilidad, la finitud, la posibilidad de no ser. No hay nada absolutamente de lo que no se pueda dudar o desesperar. La realidad no es de por sí evidente, diáfana, reveladora de sentido; es radicalmente ambivalente: da cabida al sentido y al sin sentido, a la racionalidad y a la irracionalidad, al fracaso y al éxito.

En esta perspectiva, los sistemas filosóficos son simple mediaciones históricas que intentan tematizar dicha experiencia de base. Son, por lo tanto, respuestas condicionadas, situadas en un marco determinado; pero que a su vez trascienden a su modo las situaciones concretas de su aparición, presentándose a nuestro espíritu como retos que deben ser reasumidos críticamente, de acuerdo con el desarrollo y las condiciones propias de nuestra época. Lo primero y más importante, por tanto, no son los filósofos y los sistemas sino la realidad misma del acontecer humano, fuente originaria y originante del preguntar filosófico. El olvido de esta verdad elemental, de que la filosofía la hace el hombre y a través de ella intenta expresar críticamente la realidad como totalidad, ha llevado a ver la filosofía como una exégesis complicada e interminable de autores, tendencias y sistemas. Ciertamente que no se puede

filosofar sin tener como precedente la tradición; pero ésta es la forma histórica de acceder a una experiencia y a una problemática, dentro de la cual estamos inserto y de la que al mismo tiempo de algún modo protagonista.

En esto consiste la importancia de la historia de la filosofía, en que no permita entrar en contacto y diálogo vivo con los pensadores más profundos que ya hayan pensado sobre esta problemática radical del hombre y de las cosas. Los sistemas filosóficos no son un fin en sí mismo, sino mediaciones necesarias de una problematización, que en principio quieren expresar conceptualmente una serie de problemas básicos inherentes a la vida humana y que, por lo mismo, nos atañen y nos exigen una toma de postura personal.

Hay preguntas de gran importancia para el ser humano: aquellas que tienen que ver con el sentido de la vida, con el alma, con Dios, con la muerte.... Generalmente, cada uno de nosotros se forma algunas ideas al respecto, además de reconocer doctrinas ya existentes que asumen una posición definida. Algunos piensan que hay vida después de la muerte, mientras que otros afirman lo contrario. Por su parte, otros dicen que el problema no es la muerte, sino el modo de asumirla. En relación con la existencia del alma, unos piensan que ella no es sino el conjunto de nuestras funciones orgánicas, adaptando de este modo una postura materialista.

Otros piensan que el alma es algo por sí mismo, independiente del cuerpo, tomando partido por explicaciones de carácter metafísico, es decir, aquello que está más allá de lo físico. En cuanto a la valoración de la vida, hay quienes la consideran carente de sentido, mientras que otros la afirman incondicionalmente, pese a todas las vicisitudes por las que atraviesen los individuos.

Marquínez (1997), afirma que “La filosofía no pretende dar respuestas acabadas, pero tampoco permanecer en una constante divagación. Lo fundamental es que cada pregunta surja de un deseo de saber y que permita esclarecer los problemas esenciales a la vida y al hombre, así la vida adquiere un sentido desde las preguntas que nos formulamos. De este modo, la filosofía supone siempre una disposición, un temple de ánimo peculiar en virtud de la cual prestamos oídos y acogemos lo que nos interpela.”

Con base en lo expuesto anteriormente, la filosofía como área de conocimiento se agrupa en tres aspectos importantes: La pregunta por el conocimiento, la pregunta del hombre frente a su mundo social y cultural y la pregunta por el ser; teniendo en cuenta esto, lo que se quiere es enseñar la filosofía mediante herramientas innovadoras como las TIC, que por medio de éstas, el educando busca o encuentra una manera diferente de aprender filosofía y no solamente esto, sino que a partir de éstas, puedan desarrollar su pensamiento crítico y racional frente a su realidad como ser y se pregunten como hombre ¿cuál es su contexto real y social? y miren el mundo fuera del aula de clases tradicional y desde allí aprenda y aplique el arte de filosofar.

En la actualidad los avances en las TIC han transformado de manera general la forma en la que la sociedad se desenvuelve, razón por la cual la educación y los procesos de enseñanza aprendizaje se encuentran influenciados por la innovación tecnológica a la que se encuentran expuestos, generando en este contexto la oportunidad de desarrollar nuevas estrategias de enseñanza en diversas áreas, incorporando las herramientas de última tecnología disponibles en los centros educativos, lo que brinda la posibilidad de desarrollar una propuesta didáctica para la enseñanza de la filosofía utilizando las TIC como herramienta.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario abordar desde las edades tempranas el proceso enseñanza-aprendizaje a los niños que durante su proceso psicobiológico están fortaleciendo esfuerzos de personalidad que orientara en adelante su ser en la vida.

Teniendo como base la actualidad social y cultural para poder aplicar estrategias como lo es hoy las TICS, elemento base para desarrollar un espacio de aprendizaje que garantice a los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca que además de demostrar lo planteado en este trabajo de grado, en adelante sea el piloto que sirva para desarrollar nuevas estrategias, teniendo en cuenta que ya existen investigaciones que aplicadas a las TIC en otras áreas del conocimiento, como estrategia de enseñanza-aprendizaje pero aún no se evidencia en lo que respecta a la filosofía razón por la cual este proyecto propende en convertirse en el pionero frente a la innovación de estrategias que también apoyadas por las TIC coadyuven al desarrollo de un ser integral.

## **Definición del Problema**

La Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo, es una institución educativa que busca la formación integral de niños y jóvenes, teniendo en cuenta la implementación de métodos que combinan el conocimiento de la ciencia y la investigación, basados en: Inteligencias Múltiples y uso de las TIC como herramienta dinamizadora de los procesos de aprendizaje y el desarrollo armónico y coherente de cada una de las Dimensiones del Ser Humano.

La filosofía es una de las asignaturas que mayor dificultad presenta para su aprendizaje por el lenguaje dotado que requiere análisis crítico. La estrategia pedagógica concebida por la institución, está planteada dentro del marco de la Enseñanza hacia las Inteligencias Múltiples, un proceso de formación que les permite desarrollar estructura cognitivas, afectivas y motoras optimizando al máximo sus potencialidades, su autonomía en una búsqueda permanente de la calidad, capacitándolos e incentivando su creatividad por medio de la proyección de un plan de trabajo personal con la articulación a la vida profesional para el mejoramiento de su vida personal, económica, psicológica y familiar de comunidad Nemoconense. Por lo tanto, permite relacionar los conocimientos previos con la reflexión para la comprensión que permita solucionar problemas de forma abierta y creativa.

En el contexto del desarrollo misional y la aplicación de la estrategia pedagógica, la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón, cuenta con alternativas didácticas orientadas hacia el uso de la tecnología a través de Aulas Interactivas que pretende transformar el proceso de aprendizaje para hacerlo más eficiente y efectivo en términos de tiempo y resultados. A pesar de las circunstancias planteadas, el uso de

las TIC, en la Institución, no abarca todas las áreas del conocimiento, aún se desarrollan procesos de formación de tipo tradicional y es por lo cual, desde una situación observacional en la cátedra de filosofía de grado décimo, surge la presente investigación.

Durante estos últimos meses se han evidenciado vacíos que presentan los estudiantes en esta asignatura, producto de la tradicionalidad pedagógica, se refleja la baja calidad en la presentación de talleres, comprensión de lecturas, ensayos, trabajos escritos, exposiciones, entre otros. Se ha notado fehacientemente que los estudiantes desarrollan las actividades de forma impuesta y obligatoria.

Existen factores determinantes en cuanto a hábitos en el comportamiento de los estudiantes tales como: la escasa e intermitente disposición, las excusas frecuentes para no estar o ausentarse de la clase, la no presentación de tareas y trabajos a tiempo y no tomarse en serio las evaluaciones propuestas. Todos éstos, son aspectos comunes que interfieren en la motivación, compromiso, entrega y responsabilidad en el aprendizaje. El conformismo y la pereza mental en la búsqueda de un aprendizaje significativo generan escasez en la investigación y en la construcción propia de conceptos.

Hoy más que nunca hay que, mantener las aulas abiertas a la posibilidad del aprendizaje creativo para generar cambios significativos en las comunidades. El mundo evoluciona y, gracias a las nuevas tecnologías de comunicación, las ayudas de las que se dispone para trabajar en las aulas son cada vez más y muy variadas. Es corriente encontrar docentes que utilizan el computador como ayuda didáctica, que acceden a Internet en busca de alternativas, que hacen que sus estudiantes utilicen los nuevos dispositivos electrónicos.

Los docentes están comprometidos con el cambio y con las innovaciones que demandan las sociedades para entrar a formar parte activa de la aldea global en sus nuevas dinámicas frente a la información y la construcción de conocimiento. Teniendo en cuenta lo anterior, podemos resumirlo en tres aspectos importantes:

1. La mala utilización de los medios en la enseñanza-aprendizaje actuales dentro de la asignatura de filosofía.
2. La utilización de lenguajes y medios de comunicación que no van cronológicamente con la edad de la enseñanza-aprendizaje a la filosofía.

Finalmente, teniendo en cuenta que como el problema principal de investigación es la utilización de una metodología monótona, que genera la desmotivación en la enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de filosofía y por ende la poca posibilidad de aplicar dicho conocimiento a la vida cotidiana de los niños a los que se dirige el proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía.

Desde la perspectiva presentada, surge la pregunta ¿Cómo fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje del área de filosofía, en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo de Nemocón Cundinamarca?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar una estrategia didáctica para fortalecer el proceso de Aprendizaje Mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca.

### **Objetivos Específicos**

Determinar por medio de un diagnóstico técnico previo las dificultades de aprendizaje que presentan los estudiantes del grado 10° en el área de Filosofía.

Indagar sobre las posibilidades y limitantes que se generan en el proceso de Aprendizaje Mediado con ayuda de las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca.

Implementar videojuegos y programas (concursos) educativos para potenciar el proceso de Aprendizaje Mediado con ayuda de las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca.

## Marco Teórico

El proceso de la transformación educativa, propiciada por las demandas que hace la educación y los rápidos cambios que se están generando a nivel nacional e internacional, han llevado a las instituciones educativas a reflexionar y cuestionar su sentido, sus concepciones y prácticas, y al docente a asumir un rol profesional, el cual debe enfrentar con criterios fuertes basados para obtener una comprensión más profunda y comprometida con su quehacer pedagógico en el aula, en la escuela y en la comunidad; aspectos que solo puede lograr a través de la investigación.

Puede decirse entonces que la investigación es una alternativa que organiza y le da sentido al quehacer pedagógico debido al dinamismo que le imprime en todo momento a sus actividades, por la acción cooperativa que en ellos se ejerce. Esta es una metodología válida para mejorar la práctica pedagógica, puesto que conlleva a una serie de acciones encaminadas a transformar la acción educativa en todos los campos; permite definir un nuevo enfoque curricular y transformar las concepciones erróneas que se tengan al respecto en las instituciones educativas; además propicia el acercamiento a la cotidianidad con una nueva mirada que enfrenta y cuestiona la realidad y construye conocimiento para explicarla, comprenderla o superarla; razón por la cual se convierte en una herramienta indispensable para el trabajo docente, quien mediante la reflexión permanente de su práctica, puede generar saber pedagógico colectivo, iniciando un proceso de mejoramiento de la calidad educativa.

Este concepto expansivo de calidad de la educación es el que debe llevar a pensar cómo se reforma la educación, cómo se renueva el currículo y cómo se reconstruye el quehacer pedagógico en cada institución escolar; lo que exige el mejoramiento de la calidad de educación

a través de la construcción de un nuevo modelo pedagógico que obedezca a una concepción de hombre, educación, sociedad y el desarrollo; que orienten desde la realidad, la transmisión y recreación de la cultura; que defina las relaciones entre los componentes del hecho educativo e involucre los avances de la ciencia y la tecnología.

De lo anterior se deduce que la calidad es un concepto que se construye de una realidad cultural concreta y desde los ideales que motivan su recreación, por tanto la cualificación de la educación en el país depende de la posibilidad de generar un proceso comunicativo mediado por la cultura, a través de la escuela organizado en función del desarrollo integral de cada estudiante y de la elaboración de saberes con miras a posibilitar el logro de su autonomía y con ella la vinculación activa a la transformación de su medio.

Aplicando técnicas como la planteada, de esta manera, se logra la satisfacción de los estudiantes, quienes comentan en los recreos, después de clases y en las jornadas contrarias, debe convertirse en indicadores importantes para la mediación de la verdadera calidad de la educación; siendo factor de estimada valía, en este campo la puesta en marcha de la investigación, como factor de transformación de la realidad escolar.

Por eso el deseo de transformar el sistema educativo de hoy día, para lograr una calidad de educación acorde con las exigencias y necesidades del mundo actual, ha llevado a los docentes a la firme convicción que para obtenerla es necesario emprender acciones que conlleven al desarrollo armónico de los estudiantes. Por tal razón en la búsqueda de este proceso de formación integral, el desarrollo humano es fundamental, puesto que se refiere al conocimiento cualitativo de las personas, el cual depende de las posibilidades que se brinde para cumplir con las aspiraciones individuales y colectivas.

Desde este punto de vista, el desarrollo humano está orientado hacia el individuo, donde la razón de sus acciones, es el incremento de sus potencialidades en el orden cognoscitivo, comunicativo y socio afectivo; aspectos muy importantes si se tiene en cuenta que uno de los objetivos del docente y quizás el más relevante es lograr el crecimiento de sus estudiantes como persona y para ello es necesario manejar un enfoque interdisciplinario que le permita romper los paradigmas establecidos que restringen el proceso de aprendizaje a través de un nuevo modo de interpretar la realidad.

Por todo lo anterior, la educación debe estar orientada a la formación de los estudiantes en un sistema de conocimientos científicos y desarrollo de sus facultades intelectuales y de las concepciones del mundo, como base fundamental para el desarrollo humano. Para lograrlo es indispensable superar el enfoque pedagógico tradicional donde se privilegien lo memorístico, lo académico y lo comportamental y se aborden principios de escuela activa en los cuales los procesos de pensamiento, el desarrollo de la creatividad, la autonomía plena del estudiante y el desarrollo de conocimientos, se constituyan en objetivos de la educación.

Es de anotar que en los últimos años se han logrado avances significativos sobre el conocimiento de los procesos de la vida, de la inteligencia y desarrollo humano y ello tiene implicaciones en las concepciones y en las prácticas educativas, puesto que el conocimiento de los procesos psicológicos y neurológicos humanos no tendrían sentido si la práctica pedagógica no se enriquece con nuevas estrategias acordes con esos conocimientos. Por ello es de vital importancia para el docente el conocimiento de las necesidades, motivos e intereses que suscitan y guía el comportamiento de los estudiantes en el aula de clase.

Por tal razón buena parte del trabajo y las preocupaciones de todo orientador, deben girar en torno al conocimiento de las características y manifestaciones de las diversas etapas en que se

encuentran o van a enfrentar sus estudiantes para facilitar y favorecer la participación dinámica de éstos y poder diseñar estrategias significativas para el logro de su desarrollo integral; además crear ambientes en el aula de clase y fuera de ella que faciliten la interacción, el aprendizaje y el desempeño a través de las diferentes formas de participación continua y sistemática.

Por su parte, según Piaget, opina que la comprensión de cada momento de desarrollo del niño y las diferencias que se establecen en la disposición y asimilación para el aprendizaje, acercan al docente a la forma de comprender y significar en el reconocimiento de que a lo largo de todo el proceso existe una capacidad de aprender que se puede movilizar e impulsar si las situaciones de enseñanza aprendizaje se organizan desde el conocimiento de esas etapas y sus características (Piaget, 1972, 59). Por ello considera al niño con capacidades en vía de desarrollo, que puede ser potenciado en interacción social con los adultos, al cual se le puede ayudar a progresar si se interviene a partir de sus saberes.

Entonces es necesario reconocer la importancia de la Teoría Piagetiana en la Psicogenética, la cual explica el camino evolutivo de la construcción del conocimiento, desde el nacimiento hasta acceder al modo de pensar adulto. Para Piaget el conocimiento es un proceso, no un estado; Todo conocimiento está siempre en continuo devenir. La construcción de cada nuevo conocimiento se basa siempre en otro conocimiento anterior, que resulta ser un reafirmante y una integración del conocimiento que ya se poseía.

De acuerdo a la edad de nuestros estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo, podemos afirmar que éstos se encuentran en un grado en donde sus procesos de razonar evolucionan de acuerdo a lo lógico ya que, Según Piaget, están en algo denominado operaciones lógicas, y a la vez están desarrollando diferentes tipos de razonamientos ya que tenemos estudiantes que superan los 15 años edad, en donde la filosofía

como área de conocimiento actúa brindando una formación rigurosa que permite el conocimiento de las teorías y los sistemas de los grandes pensadores, así como la contraposición de ideas, concepciones y doctrinas filosóficas y la vez construyendo y reconstruyendo la concepción que el hombre tiene de sí mismo, así como la reconfiguración de las metas y los ideales que transforman a la sociedad.

En cuanto al desarrollo del lenguaje y al desarrollo social, existe una propuesta alterna a la de Piaget, que se denomina teoría del desarrollo del pensamiento y del aprendizaje. Según Bustamante, Vigotsky afirma que la actividad mental, es decir la memoria, percepciones y pensamiento, es una característica exclusiva de los seres humanos y es resultado de un aprendizaje sociocultural. Las funciones mentales tienen su origen en la vida social (Bustamante, s.f., 145). Otros conceptos de la teoría de Vigotsky son la mediación y zona de desarrollo próximo, que se refiere a una zona que el niño puede lograr con la ayuda de otras personas. Las funciones mentales existen ligadas directamente a la interacción del niño con los adultos.

Según Bustamante, Vigotsky afirma que la única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. Se trata entonces de comprender cómo funcionan los mecanismos mentales que permiten la construcción de los conceptos que se modifican en función del desarrollo (Et Al, s.f., 145).

Uno de los principales aportes de Vygotsky a la pedagogía es la postulación de “área de desarrollo potencial” o “zona de desarrollo próximo” que explica la existencia de dos niveles: el nivel de desarrollo efectivo (lo que puede realizar el niño por sí mismo en la situación de la solución de un problema) y el desarrollo potencial (lo que puede hacer al ser guiado por otro).

Parfraseando a Vygotsky, el nivel de desarrollo potencial de un sujeto estaría constituido por lo que puede realizar, con la ayuda de otras personas o de instrumentos mediadores externos. El desarrollo está determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema.

“Estas conceptualizaciones abren nuevas perspectivas investigativas y proyecciones para la transformación de la enseñanza de la escritura y de la lengua escrita desde los primeros niveles de escolaridad” (Ortiz, 2004,). Además, se debe reconocer que los conocimientos y saberes se generan también fuera de las aulas de clases y que los estudiantes son individuos activos que de alguna forma tratan de interpretar los elementos que le brida el medio. Por ello la escritura debe surgir de una necesidad sentida por el niño, proveniente de una situación significativa.

En palabras de Ausubel el aprendizaje significativo se da cuando el estudiante relaciona nueva información con lo que ya sabe. Es decir, se asimila el nuevo conocimiento al conocimiento que se posee. El material adquiere significación para el individuo al entrar en relación con conocimientos anteriores. Pero para que esto suceda el material debe tener significado en sí mismo y ser potencialmente significativo para el estudiante. “Este realiza un esfuerzo para relacionar lo nuevo con lo que ya conoce, es decir que resignifica lo que ya sabe (le da un nuevo significado). En consecuencia, se produce una interacción que modifica tanto la información que se incorpora como la estructura cognitiva del individuo” (Enciclopedia como mejorar el aprendizaje en el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo. p.39).

De esta forma son fundamentales los planteamientos de Piaget, Vygotsky y Ausubel, para quienes el lenguaje y la lengua escrita en particular, son determinantes en los procesos de construcción de saberes, competencias y desarrollo de habilidades.

En este contexto, la noción de competencia es una categoría pensada desde la constitución y la formación de los sujetos en diferentes dimensiones de su desarrollo. Pero esta noción está referida básicamente a potencialidades y / o capacidades. Las competencias se definen en términos de “Las capacidades con que un sujeto cuenta para... “Pero es claro que estas competencias o más bien el nivel de desarrollo de estas, sólo se visualiza a través de desempeño, de acciones, sea en el campo social, cognitivo, cultural, estético o físico.”

Noam Chomsky, dice que las competencias son las capacidades que se posee para realizar una acción o un proceso; a partir de estas teorías se realizarán actividades que permitan incentivar y desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes para la elaboración de textos escritos y otras producciones (Enciclopedia Como Construir Competencia en los Niños. Colombia. 2006).

Siemens (2004), “el conectivismo es definido como una teoría de aprendizaje para la era digital” (p.112), por tanto, se puede entender la emergencia de esta nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear conocimiento (Floridi, 2008, p.112). contribuye a la configuración de un nuevo escenario, donde la tecnología juega un rol significativo, la antigua estructura de la era industrial se transforma en una sociedad donde “La revolución de la tecnología de la información ha transformado los modos de hacer negocios, la naturaleza de los servicios y productos, el significado del tiempo en el trabajo, y los procesos de aprendizaje” (Fendiwick, 2001. p.4).

Según Siemens (2004; 2006) “el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo. En esta dirección, el mismo autor indica que el aprendizaje se caracteriza por ser caótico, continuo, complejo, de conexión especializada, y certeza continua. El Conectivismo

define el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas en el lugar de trabajo.” (p.113).

En el Conectivismo, la interacción entre los nodos ocurre al interior de redes, las cuales son definidas por Siemens como conexiones entre identidades. Las diferentes identidades están integradas en un todo, y luego cualquier cambio afecta la red en su totalidad, incluyendo a todos los individuos que conforman la red. (Anónimo, s/f.). Complementariamente caracterizan algunos atributos de una red como “la forma de una red es emergente, no diseñada, y fluye de manera tal que sea intensidad, tamaño e influencia responden a presiones internas y externas” (Anderson & Dron, 2004). El Conectivismo le da máxima importancia a las redes que es donde la conexión entre los nodos ocurre. La probabilidad de que un concepto sea conectado depende en cuán bien éste es conectado (Siemens, 2004, p.115). Para una mejor comprensión de lo antes expuesto, es recomendable considerar que un nodo es un punto de conexión de una red mayor, luego muchos nodos construyen una red de aprendizaje (Giesbrecht, 2007, p.115).

Giesbrecht (2007) indica que “el Conectivismo se presenta como una propuesta pedagógica que proporciona a quienes aprenden la capacidad de conectarse unos a otros a través de las redes sociales, o herramientas colaborativas” (p.115). Siemens (2003) indica que en este contexto el rol del educador es crear ecologías de aprendizaje, dar forma a comunidades, y liberar al interior del medio ambiente a quienes han aprendido. De esta manera se asegura la reproducción del conocimiento a través de la interacción de los nodos. (p.115).

No cabe duda de que George Siemens les asigna notable importancia a las diversas experiencias de aprendizaje, tal es el caso de las que ocurren en escenarios informales, éstas son consideradas en extremo valiosas por el Conectivismo. El aprendizaje informal puede ocurrir en

experiencias on-line relacionadas con las tareas asignadas en el lugar del trabajo u otras comunidades específicas. De esta manera, los sujetos pueden construir su propia red personal, la cual puede incluir varios nodos ubicados más allá de lugares físicos determinados por la movilidad inmediata (nodos relativos al lugar de trabajo, al lugar de estudios, contactos personales, etc.). (Gutiérrez C, 2012, p. 118)

Acceder a los servicios en línea es una necesidad fundamental para el Conectivismo, sin embargo, es bien sabido que el acceso a las tecnologías, particularmente el acceso a Internet no es igualitario, pues es evidente que en los países pobres y en desarrollo el acceso a la tecnología es menor al de los países desarrollados y ricos. Sin embargo, inclusive al interior de los países desarrollados, el acceso a la tecnología no es el mismo para todos sus habitantes.

Complementariamente en este aspecto, es necesario considerar la situación de desventaja que enfrentan las personas con algún tipo de discapacidad, cuando ellos intentan acercarse al uso de la tecnología. Considerando estas limitaciones, el desarrollo y promoción de la propuesta de Siemens debiera considerar políticas que promuevan un acceso más igualitario a las redes. Lo anterior, no sólo implica el acceso a las redes, además se debe asegurar el acceso a programas educativos que aseguren el adecuado uso de las mismas. (Gutiérrez C, 2012, p. 120)

Abordar las anteriores reflexiones lleva a considerar el tipo de actividades que son necesarias para que los niños participen de forma natural en todo cuanto sucede alrededor y que tenga sentido para ellos. Es importante integrar a las actividades escolares los recursos tecnológicos, con el fin de darle al niño la posibilidad de utilizar las nuevas tecnologías como recurso para aprender, comunicarse, integrar conocimientos de otras áreas y aplicar su creatividad.

Actualmente las TIC y los equipos informáticos son parte de nuestra realidad. Para nuestros niños es una realidad. Con la guía del docente se debe aprender a utilizar estas tecnologías en la forma ética y humanizadas ya que en la filosofía se puede construir y reconstruir el concepto del hombre y a la vez reconfigurar las ideas con los ideales que transforman la sociedad.

Los computadores, como recursos innovadores de trabajo se pueden utilizar desde grados muy pequeños como preescolar, ya que estos equipos son herramientas motivadoras de los estudiantes. Los niños son atraídos e igualmente pueden integrar los contenidos temáticos en que trabajan, ya que la filosofía, como toda asignatura, propende la formación integral del ser humano, en su camino hacia la verdad y la humanización del conocimiento y así como la valoración y el respeto por las ideas (Revista Magisterio, 2006, p.20).

Actualmente los programas informáticos permiten al estudiante ejecutar órdenes sin ser necesario de leer y los íconos a la vez, permiten desarrollar una capacidad de asociación importante. Un niño pequeño que todavía no sabe leer, ni escribir, puede trabajar en un cuento interactivo por medio de internet, medios de almacenamiento, o programas interactivos o usar programas de dibujo que le permitan ilustrar el cuento cuando se leyó en clase. “Es importante que el docente tenga conocimiento previo sobre la utilización de estos programas y la previa revisión de éstas” (Revista Magisterio, 2006, p.20).

El adelanto de la ciencia y la tecnología y el desarrollo en el cambio e innovación nos ha llevado paulatinamente a un nuevo tipo de sociedad en donde el entorno de trabajo, el pasatiempo o los mecanismos de transmitir la información han adoptado nuevas formas. Todas estas cosas han propuesto un cambio importante en los individuos y necesitan un nuevo proyecto educativo. Las últimas tecnologías han manifestado mediante la transmisión de información y

conocimiento ha dado la idea innovadora de integrarlos como recursos dentro del proceso de enseñanza. Estamos presenciado un debate acerca de lo útil de las TIC como herramientas pedagógicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. “Se suceden experiencias e investigaciones que intentan aplicar estas herramientas a la enseñanza, aunque muchas veces se cae en el error de olvidar que el acto didáctico responde a un binomio en el cual también debe tenerse en cuenta el aprendizaje, pues sólo en este sentido se contribuirá a la mejora de la calidad educativa” (Fandos, 2002).

De todas maneras, no hay conclusiones claras sobre la utilización de las TIC como herramientas didácticas, pese a la afirmación de que pueden resultar como recursos facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje siempre y cuando estos recursos tecnológicos sean bien utilizados para su propósito. Se trata de generar propuestas didácticas viables del uso de las TIC como recursos enriquecedores que sean capaces de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que en esta investigación es enfocado hacia la filosofía, y que ayuden a la vez lograr los objetivos propuestos dentro del plan de formación de la asignatura. El desafío actual es que las TIC sean un medio didáctico y aplicativo dentro de la educación. Estas herramientas nos permitirán dar un soporte material tan importante para trabajarlo en el proceso comunicativo que subyace en todo aprendizaje. Parecer ser que estas herramientas tecnológicas cambian los esquemas de percepción, efectividad y las relaciones sociales. Pues es claro pensar que todo esto es utilizado en el campo de la enseñanza. La idea principal es analizarlo, conocerlo y aplicarlo en lo más conveniente posible de acuerdo con las filosofías globales de la educación a la que se deberá someter.

El problema de estos medios tecnológicos es que tiene un doble aspecto: Los posibles usos de esta y la función de la educación dentro de una sociedad muy concreta por estos

recursos. Este análisis es considerado urgente ya que estas nuevas opciones deben ser utilizadas dentro del contexto de una manera educativa renovadora.

Las TIC son utilizadas como fuente de enseñanza y como recurso didáctico de ésta. La necesidad de analizar sobre la enseñanza a través de las TIC no dirige a establecer elementos de análisis necesarios.

Estos son:

**El papel de la Didáctica y la Tecnología Educativa:** El propósito se centra en analizar la didáctica en los procesos de enseñanza utilizando las TIC como herramienta de trabajo, no podemos perder las referencias epistemológicas que nos orientan hacia cómo se debe realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incorporar las TIC como herramientas mediadoras e innovadoras en el proceso educativo nos llevará a valorar y a reflexionar sobre su eficiencia en la educación. “La didáctica de ha denominado como la organización para hacer el proceso de enseñanza más eficaz” (Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje, 2013).

**La formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación:** El análisis y la transformación de estas herramientas tecnológicas han aportado al mundo educativo nuevos espacios y entornos de aprendizaje como nuevas modalidades de educación. Los procesos de innovación y estimulación han supuesto la necesidad de diseñar nuevos proyectos educativos los cambios en el rol del docente y los estudiantes.

## **Integración De Las Tic En El Quehacer Docente**

La asociación de las TIC en el proceso de mediación y la constante evolución de la enseñanza es fruto a la vez de un cambio social, que afecta elementos de la propia organización, lo característico, las necesidades e intereses del estudiante, el tipo de curso y por supuesto los medios y la metodología que aplique.

El potencial que tiene estas herramientas tecnológicas ha permitido que los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta su adecuación didáctica ofrezcan la posibilidad de mejorar estos procesos. El desafío del docente universitario no es limitar la transformación de los cursos presenciales a formatos multimedia, sino que es adoptar un modelo nuevo que enseñanza que permita dar un nuevo concepto de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la construcción del conocimiento.

El primer peligro se puede encontrar en el intento de diseñar y desarrollar una aplicación didáctica acorde a los principios constructivistas es creer en el uso de formas didácticas cuyo uso en la enseñanza presencial ha dado un fruto positivo y pensar que puede suceder lo mismo en este caso. Una segunda amenaza sería generar un planteamiento que no integrara la equiparación de los principios individuales y sociales, que permitieran trabajar la vertiente sociocultural junto a la individual en el proceso educativo (Las instituciones de educación superior retos actuales ante las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones).

Las siguientes características contribuyen a que estas herramientas didácticas multimedia sean efectivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Serán entornos multimedia instructivos efectivos para el aprendizaje aquellos que:

- Proporcionen a los estudiantes la posibilidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje e incentiven esta participación.
- Permitan que el estudiante dirija por sí mismo su aprendizaje, se implique en su planificación y actividades.
- Faciliten la interactividad y el "aprender haciendo" por encima de otros procedimientos en los que la implicación del estudiante es menor. Se dirijan a la adquisición o mejora de habilidades que sean útiles para el desempeño cotidiano del estudiante.
- Aprovechen como recurso de aprendizaje las experiencias educativas y vitales que pueden aportar los estudiantes.
- Se presenten claramente los objetivos, la finalidad y las consecuencias de adquirir o no cada aprendizaje.
- Consideren problemas y situaciones reales como punto de partida, haciendo sentir al estudiante que la actividad que realizan está estrechamente ligada a sus necesidades.
- Se centren en la realización de tareas, la resolución de problemas y la consecución de metas.
- Contengan recursos para llamar la atención del estudiante y facilitar la percepción de los factores esenciales del contenido (negrita, cursiva, diagramas, etc.)
- Consideren motivaciones internas (como la autoestima, la necesidad de reconocimiento, el aumento de la confianza en uno mismo o la autorrealización) y externas (como la mejora del puesto de trabajo o del sueldo o el aumento de las posibilidades de promoción) Sean capaces de despertar el interés del estudiante mostrándole sus aspectos claves y la solución que ofrece a problemas significativos. El nivel de estimulación que ha significado el uso de las TIC en el proceso de la educación está en la influencia que

estas herramientas han tenido sobre los demás elementos que configuran un hecho didáctico.

Si afirmamos que el cambio ha sido mínimo implicaría pensar que no se ha tenido en cuenta el dominio de los recursos en cuestión sobre otros aspectos como la evaluación, la organización de temas y la comunicación. No se trata de cuestionar que las TIC implique una revuelta en la educación, pero si se quiere mostrar que no se puede seguir haciendo lo mismo con otros recursos.

Con las TIC se pueden pensar como herramientas estimuladoras que hacen pensar en un estilo de formación en que el desempeño sea por ella y a través de ellas. Se pueden definir como una metodología que mida y configure el proceso de enseñanza-aprendizaje incluyendo también el tipo de tarea y evaluación a implementar.

Estos medios permiten al educando mostrar su potencial comunicativo, interacciona con los demás en cualquier instante, creando comunidades virtuales interactivas o foros de discusión. Este tipo de actividades genera un tipo de contenido que esta fuera del contexto académico que en su mayoría de veces es de carácter informal que formal. Todos estos aspectos hacen creer al estudiante que su participación se traduce en control de su aprendizaje y, por tanto, aumenta su motivación y su interés por trabajar. Pero todos estos elementos dependen, en última instancia, de la manera en que las dimensiones que configuran el modelo didáctico son especificadas (Fandos, 35).

## **Fundamentos Teóricos de la Filosofía como Propuesta Pedagógica**

La propuesta pedagógica de la Filosofía se sustenta en teorías pedagógicas constructivistas acerca del desarrollo de las capacidades cognitivas y de las funciones superiores planteadas por Vigotsky y, posteriormente, reelaboradas por Bruner. Lev Vigotsky formuló las tesis científicas de la corriente psicológica Histórico-Cultural. La enseñanza es la forma indispensable y general del desarrollo mental de los escolares, y el papel de la escuela es el de desarrollar las capacidades del individuo. Reconoce la existencia de las ideas en el mundo exterior y en la cultura, al mismo tiempo que se distancia de que éstas puedan abstraerse inductivamente. Es el individuo quien realiza el proceso de aprendizaje, pero los conocimientos han sido construidos previamente por la cultura y, por consiguiente, provienen del mundo exterior. Por lo tanto, el niño no construye, sino que reforma los conocimientos ya elaborados por la ciencia y la cultura, y en este proceso el lenguaje hace las veces de mediador. “La escuela pierde así su carácter pasivo y debe contribuir al desarrollo del escolar, afirmación que se convierte en base de una tesis pedagógica por la cual el niño hace hoy con ayuda de los adultos lo que podrá hacer mañana por sí solo” (Vygotsky, 1989, 21-29).

Se tiene en cuenta también las aportaciones de Piaget con respecto al origen social del pensamiento, que permite desarrollar un método basado en el diálogo y en el perfeccionamiento del lenguaje. Piaget interpreta que todos los niños evolucionan a través de una secuencia ordenada de estadios: la interpretación que realizan los sujetos sobre el mundo es cualitativamente distinta dentro de cada período, alcanzando su nivel máximo en la adolescencia y en la etapa adulta. Así, el conocimiento del mundo que posee el niño cambia cuando lo hace la estructura cognitiva que soporta dicha información. Es decir, el conocimiento no supone un fiel

reflejo de la realidad hasta que el sujeto alcance el pensamiento formal (Labinowicz, 1982, 39-62).

Teniendo en cuenta el pensamiento de Piaget, Bruner admitió que el proceso intelectual del hombre es formado por su pasado evolutivo, que su proceso pensativo avanza a través de una serie de acomodaciones en la que integran habilidades de orden inferior con el fin de construir otros de orden superior.

Como método se sigue la mayéutica socrática y la práctica pedagógica-social de Paulo Freire, ya que dice que al “inducir preguntas que despierten el interés grupal al cuestionamiento, respetando así el desenvolvimiento del pensamiento de manera libre y espontánea. La comunicación es un punto importante, pues solamente el diálogo favorece el pensamiento crítico, y no puede haber proceso formativo y educativo sin socialización” (Freire, 1976, p.12-45).

El modelo tradicional concibe a la educación como el inicio a una cultura y la persona educada es un individuo instruido. Teniendo en cuenta esta visión, se pretende que la educación anime y permita que los jóvenes piensen por sí solos desde sus propios pensamientos. El joven no debe ser asimilado a la cultura, sino que la cultura, sino ser él quien asimile a la cultura.

Así pues, históricamente la filosofía fue en primer lugar, amor a la sabiduría y al saber, en un mundo, en que ser sabio y ser filósofo eran a menudo sinónimos. La palabra filosofía se caracteriza por su gran variedad de significados y lo mismo puede significar el estudio del ser cuanto tal, que el conjunto de saberes, que hacen feliz al ser humano. La filosofía puede ser teórica y puede ser práctica. Puede ser una reflexión crítica sobre la experiencia o bien sobre la racionalidad más abstracta. Es reflexión sobre el yo o sobre el mundo. Son tantas las posibilidades que cada filósofo, en cada época, da su propia definición.

Disponer de un portátil y de un proyector para poder realizar presentaciones parece apuntar a la posibilidad de una mejor presentación de los contenidos de aprendizaje de cada unidad temática.

La disponibilidad, en determinados momentos de un aula que se ha concedido y en la que cada estudiante dispondrá de un computador, aparece también como un instrumento que puede cambiar de estudiar la filosofía en determinados momentos. Es de esperar que los estudiantes participen más directamente y se impliquen en su aprendizaje de la asignatura de la filosofía, dado que las TIC que se utilizan, le permitirá en todo momento, una mejor comunicación con el docente y el tener una visión global más clara y siempre actualizada.

## Aspectos Metodológicos

La presente investigación tiene la finalidad de implementar el proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, la cual nos lleva a plantar la investigación como un proyecto factible. Se analizará la forma real en la cual se encuentran los estudiantes en el aspecto cognitivo, reflejando las causas y efectos de la viabilidad de potenciar las competencias específicas en el área de la filosofía aplicando las TIC como herramienta dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, y en donde los resultados de la aplicación de instrumentos y comprobación de hipótesis, se conviertan en el punto de partida para iniciar un proceso sencillo de mejoramiento y seguimiento de la situación encontrada, se utiliza en cuanto sea necesario el método de investigación acción participativa con plan de actividades lideradas y desarrolladas por el investigador.

Según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela (2003) el proyecto factible:

“Consiste en la investigación, elaboración y/o desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales, puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades” (Universidad Pedagógica Experimental de Venezuela, 2003, p.16).

Se desarrolló este estudio siguiendo una investigación de campo que, según Cázares, Christen, Jaramillo, Villaseñor y Zamudio:

“Es aquella en que el mismo objeto de estudio sirve como fuente de información para el investigador. Consiste en la observación, directa y *ven vivo*, de cosas, comportamiento de personas, circunstancias en que ocurren ciertos hechos; por ese motivo la naturaleza de las fuentes determina la manera obtener los datos”. (Cázares, Jaramillo, Villaseñor y Zamudio, 2000, p. 18).

Como anteriormente se dijo, nuestro proyecto es de carácter descriptivo, según Hurtado, es la que “tiene como objetivo la descripción precisa del evento de estudio. Este tipo de investigación se asocia con el diagnóstico”. (Hurtado de Barrera, 2000, p. 77).

### **Diseño de Investigación**

Sin lugar a duda, el aspecto metodológico es un factor de gran relevancia en el proceso de investigación, referido a la operacionalización de éste, cuya acción depende de los paradigmas, enfoque, técnicas, instrumentos y herramientas que se adopten como guía para alcanzar los propósitos que se tracen.

Por ello, este proceso está enmarcado dentro de comprender el fenómeno estudiado en profundidad, analizarlo, interpretar sus causas, tendencias y posibles proyecciones desde el punto de vista de los implicados en la misma, considerando a su vez la estrategia integradora que posibilita la modificación de la realidad escolar a través de la participación y la colaboración de los estudiantes, docentes y padres de familia involucrados en el proceso.

Si bien, este paradigma supone la presencia de una realidad social a transformar, también reconoce el aval de estudiantes, padres, docentes y autoridades educativas, quienes estarán satisfechos con mi intervención, análisis y solución al problema detectado. Esta acción con lleva a lograr mejores niveles de satisfacción y beneficio para la comunidad educativa, superando así social y pedagógicamente dicha realidad.

Ahora bien, la recolección de datos para el estudio y diagnóstico de las causas de las debilidades en el desarrollo del proceso de aprendizaje de la Filosofía en los estudiantes de grado 10°, se ha empezado a llevar a cabo a través de diferentes instrumentos, como lo es de forma directa observando al estudiante y llevando un registro: diario de dificultades, observador del estudiante, con el fin de tener una visión de la realidad, detalles, elementos y relaciones significativas. Este procedimiento puede permitir conocer con objetividad aspectos importantes de la vida cotidiana del estudiante en la institución, los cuales fueron pertinentes para el estudio ya que fueron percibidos en forma sistemática y continúa.

Cabe anotar, que la observación directa y planificada permite detallar, registrar, analizar, comparar e interpretar datos obtenidos en la diferentes etapas de las actividades pedagógicas a realizar, correspondiente a los objetivos trazados, permitiendo establecer las características fundamentales del problema, inconvenientes surgidos en el proceso, usos así como las ventajas de las actividades estrategias implementadas para hallar relaciones causa-efecto del citado conjunto de dificultades que se puedan encontrar en el transcurso de la investigación.

## **Población**

Se ha tomado como unidad de análisis objeto de observación los 62 estudiantes de los 1235 estudiantes matriculados para el 2018, en la sede central de la IED Alfonso López Pumajero del Municipio de Nemocón Cundinamarca, los cuales aparecen relacionados en la Hoja de matrícula estudiantil. La población universo constituye un número finito (62) de elementos que se pretende estudiar.

## **Muestra**

Dado que es una población finita se tomaron como unidades de estudio o muestra, todos los individuos que la integran: en este caso los 62 estudiantes del grado 10° de la IED Alfonso López Pumajero del Municipio de Nemocón Cundinamarca. Por lo tanto, no se aplicarán criterios muestrales, para obtener una muestra más reducida del universo, sino que se generarán las conclusiones para el universo estudiado en sí mismo.

## **Diseño y Validación de los Instrumentos**

Para alcanzar los objetivos propuestos y determinar “el impacto de las dificultades existentes en el proceso-enseñanza de la filosofía en los estudiantes de grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca”, se tiene en cuenta lo siguiente:

Las técnicas de recolección de datos, se puede definir como “... la parte operativa del diseño investigativo, en el cual hacer referencia al procedimiento, condiciones y lugar de recolección de datos” (Tamayo y Tamayo, 1996, p. 180).

En el desarrollo de esta investigación se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de datos, orientados de manera esencial a alcanzar los objetivos propuestos en la misma. En efecto, para obtener datos en este trabajo, se emplearon las siguientes técnicas:

Para Hernández, Fernández-Collado, Baptista (2006), la encuesta es aquella que “...permite obtener el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y las opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación” (p.143). En este caso se pudo conocer la opinión de los sujetos involucrados sobre la problemática objeto de estudio.

Como instrumento de recolección de datos, fue elaborado un cuestionario estructurado en preguntas cerradas, las mismas relacionadas con las variables de estudio. Para la aplicación de este, se realizó el permiso correspondiente, donde se explicaron los objetivos propuestos en la investigación, finalmente, se aplicó el cuestionario.

### **Validez del Instrumento**

Para la validación del instrumento, se consideró pertinente someter el cuestionario a un juicio de expertos en elaboración de instrumentos, quienes opinaron sobre su estructura, pertinencia y contenido. De esta forma fue posible validar parcialmente el cuestionario, mediante una prueba piloto que consistió en la aplicación previa del instrumento a 1 experto, con el fin de corregir las dificultades referidas a su comprensión y aplicabilidad de los resultados.

Se define la prueba piloto como “...la administración del cuestionario a un conjunto reducido de personas a efectos de calcular su duración, dificultades y corregir sus defectos, antes de aplicarlos a la totalidad de la muestra formal” (Sabino, 1996, p. 68). Una vez que se hicieron

las correcciones o ajustes sugeridos por el experto, se procedió la aplicación del instrumento a la muestra previamente seleccionada con tales propósitos.

### **Técnicas de Análisis**

Esto se realizó utilizando la estadística descriptiva, mediante un análisis cualitativo y cuantitativo. Primero se procedió a la tabulación de los resultados y luego se agruparon en términos de frecuencias simples porcentualizadas; posteriormente fueron evidenciados en cuadros gráficos circulares. Se define el análisis cualitativo como: "...aquel que se realiza mediante el procedimiento de la información, hecha de forma verbal de modo general" (Sabino, 1996, p. 175). Dicho análisis se llevó a efecto, a través de una comparación de los datos referidos a un mismo aspecto, con la finalidad de evaluar la fiabilidad de la información recabada.

Se define el análisis cuantitativo: "...aquel que se efectúa con la información numérica resultante de la investigación" (Sabino, 1996, p. 172). En tal sentido, fue posible determinar la incidencia de las variables involucradas en el problema objeto de estudio.

### **Desarrollo de la Propuesta de Investigación**

En este apartado se darán a conocer los objetivos, descripción de las estrategias didácticas y recursos que se emplearon en realización de estrategias para la enseñanza-aprendizaje de la filosofía, a un grupo de jóvenes de grado 10° de educación secundaria. Se espera que estas estrategias sean una herramienta que los docentes incluyan en su planificación de clases para que de forma divertida se enseñe y se aprenda filosofía. Esta propuesta didáctica puede también ser utilizada con estudiantes de educación primaria.

Algunas de las estrategias diseñadas pueden ser aplicadas en formato electrónico a partir de un software libre llamado Content Generator.net, el cual consiste en generadores de juegos educativos en donde su interfaz didáctica se concentra en lograr un objetivo específico, pero para lograr este objetivo debemos contestar una serie de preguntas relacionadas con los filósofos presocráticos, clásicos y la historia de la filosofía antigua, para así poder alcanzar el objetivo principal del juego. Además, está desarrollado en la plataforma flash y funciona en sistema operativo Windows, Linux, Mac OS y Solaris. Este software se puede conseguir gratuitamente en la web: [www.contentgenerator.net](http://www.contentgenerator.net). Nuestra estrategia didáctica lleva por nombre Jugando y Aprendiendo Filosofía, la cual contiene 4 actividades para aprender filosofía y a filosofar.

En otra estrategia didáctica aplicada en las TIC es una adaptación del juego televisivo “Quién quiere ser millonario” y fue desarrollada sobre una plantilla básica de Marc E. Damon. La presentación es interactiva, de modo que todos los botones son operativos y el juego progresa en función de las respuestas de los alumnos.

### **Presentación, análisis e interpretación de los resultados de investigación**

En este segmento se dan a conocer los resultados, su correspondiente interpretación y análisis luego de haber implementado los instrumentos y técnicas descritas en el apartado anterior. Se recuerda que para la recolección de datos en esta investigación se siguieron 3 fases: Fase Diagnóstica, Fase de Implementación y Aplicación y Fase de Evaluación, en cada una de ellas se definen las categorías que permiten su desarrollo, para ello seguimos una metodología de análisis mixto, donde predomina el análisis cualitativo.

La Fase Diagnóstica se realizó un acercamiento a los estudiantes de grado 10° con el fin de conocer sus edades y determinar si son edades aptas para iniciar la investigación. Antes de

iniciar, se determinó sus estilos de aprendizaje, ya que, según Kolb, dice: “que para aprender algo debemos procesar la información que recibimos diariamente, por un lado, podemos iniciar este proceso desde una experiencia directa o concreta, o bien desde una experiencia abstracta, que es la que poseemos cuando leemos acerca de algún tema o cuando alguien nos lo cuenta, reflexionando o pensando sobre ellas de forma activa con la información almacenada. Un excelente aprendizaje requiere de tres fases fundamentales, por lo que es conveniente presentar nuestra asignatura de tal forma que garanticemos las actividades que cubran todas las fases de la rueda de Kolb. Con esta herramienta se facilitará el aprendizaje de toda la población de estudiantes, independientemente de su estilo de aprendizaje preferido y además se ayuda a potenciar con aquellas fases que se encuentran menos adaptados” (Kolb, 2013).

Así dar inicialmente una dirección a nuestra investigación teniendo en cuenta sus estilos de aprendizaje (Visual, Auditivo, Kinestésico). Con lo anterior, se puede deducir que los estudiantes adquieren una serie de habilidades que son ayuda en su proceso de aprendizaje diario.

Para determinar qué tipo de estrategias se implementarían teniendo en cuenta las dificultades de enseñanza-aprendizaje que tenían los estudiantes de grado 10°, se diseñó un cuestionario con 9 preguntas abiertas y cerradas, dirigido a los estudiantes de grado 10 ° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, con el objetivo de recaudar información acerca de las estrategias que utilizan y las dificultades de aprendizaje que actualmente tienen ellos en el área de la filosofía, dando cumplimiento a nuestro primer objetivo específico de nuestra investigación.

La Fase de Implementación y Aplicación se lleva a la práctica las estrategias didácticas: Con los resultados de nuestra encuesta se pudo hallar que los estudiantes de grado 10° presentan

niveles parejos en cuanto a los estilos de aprendizaje, es decir, que estos estudiantes teniendo en cuenta también su población, son estudiantes que pueden utilizar sin problemas los tres niveles de aprendizaje citados por Kolb, mirando así que al momento de diseñar estrategias didácticas por medio de nuevas herramientas TIC se pueden tener en cuenta todas la opciones ya que por medio del computador pueden escribir, ver y escuchar y así interactuar con estas herramientas logrando motivar su proceso de aprendizaje en el área de filosofía.

En cuento lo anterior, estas aplicaciones previamente diseñadas para el propósito son dirigidas a 62 estudiantes cursantes del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca y se desarrollaron durante 4 horas divididas en 2 practicas durante 2 días en los meses de marzo y abril del año escolar 2018. En esta fase también se llevaron registros observacionales, tomando en cuenta la participación y desempeño de los estudiantes dando cumplimiento a nuestro segundo objetivo específico de nuestra investigación.

La Fase de Evaluación y Resultados se aplicó una escala de estimación a 1 experto, al docente de filosofía de grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo y una entrevista a los 62 estudiantes que participaron en la fase de aplicación. Esto con el propósito de evaluar los aspectos funcionales y pedagógicos del paquete didáctico, para la enseñanza-aprendizaje de la filosofía.

Con el diseño y aplicación de nuestra interactividad durante las sesiones programadas, se han visto unos resultados óptimos, ya que por medio de estas aplicaciones interactivas el niño observando una interfaz diferente y atractiva de aprendizaje, estimuló su motivación y potencializó su proceso de enseñanza-aprendizaje dando como resultados la aprehensión de los conocimientos básicos y dio un pensamiento crítico personal de los temas trabajados en las sesiones.

Todo el análisis está guiado por los objetivos de este estudio, en él está presente la triangulación y reitero la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos.

### **Escenario del estudio de caso**

Se trabajó con la población de la IED Alfonso López Pumarejo de la jornada mañana; se seleccionó el grado 10° para aplicar la propuesta. Son 62 jóvenes que tiene edades que oscilan entre 14 y 17 años.

Fase diagnóstica de la propuesta: análisis sobre los resultados obtenidos en la encuesta

Para darle significado a los datos recolectados en la presente investigación, fue necesario organizarlos mediante operaciones estadísticas, para luego interpretarlos y responder coherentemente a los objetivos planteados en este trabajo.

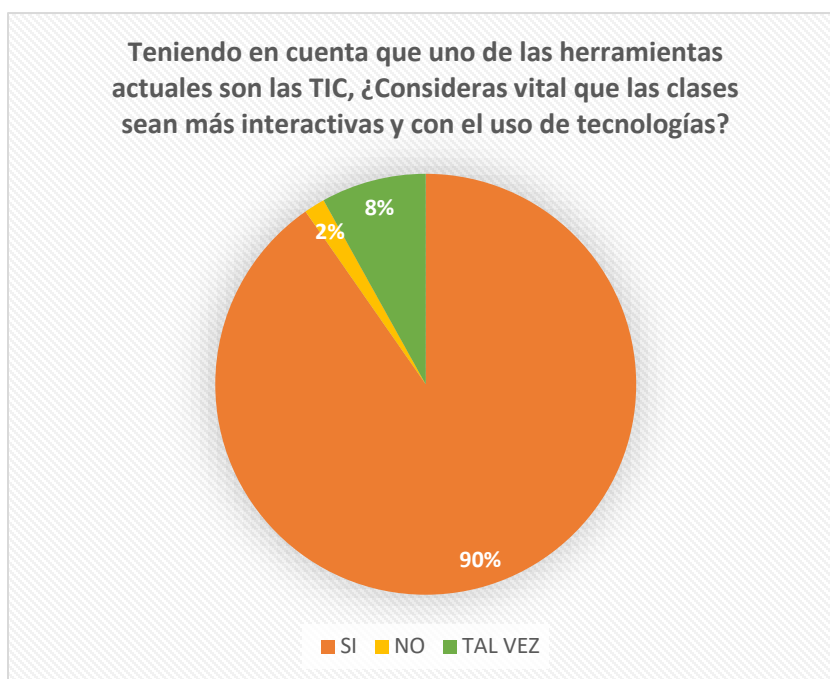
Esta etapa contiene los criterios que guían los procesos de organización técnicas de presentación y el análisis estadístico del mismo, de igual modo que, la interpretación de los datos no cuantitativos como el trabajo de observación. La tabulación tendrá una gráfica en el diagrama de barras circular donde representaran los resultados obtenidos.

Las encuestas tienen como objetivo conocer las dificultades que tienen en la enseñanza-aprendizaje de la filosofía y en las demás asignaturas. El sistema de graficación es el de Gráfico Circular y se ha utilizado después de cada resultado estratificado.

En el desarrollo del estudio, se aplicó una encuesta a los estudiantes del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, para evaluar el nivel

de aceptación que le dan a la implementación de las TIC en la construcción del conocimiento y del pensamiento crítico en la clase de filosofía.

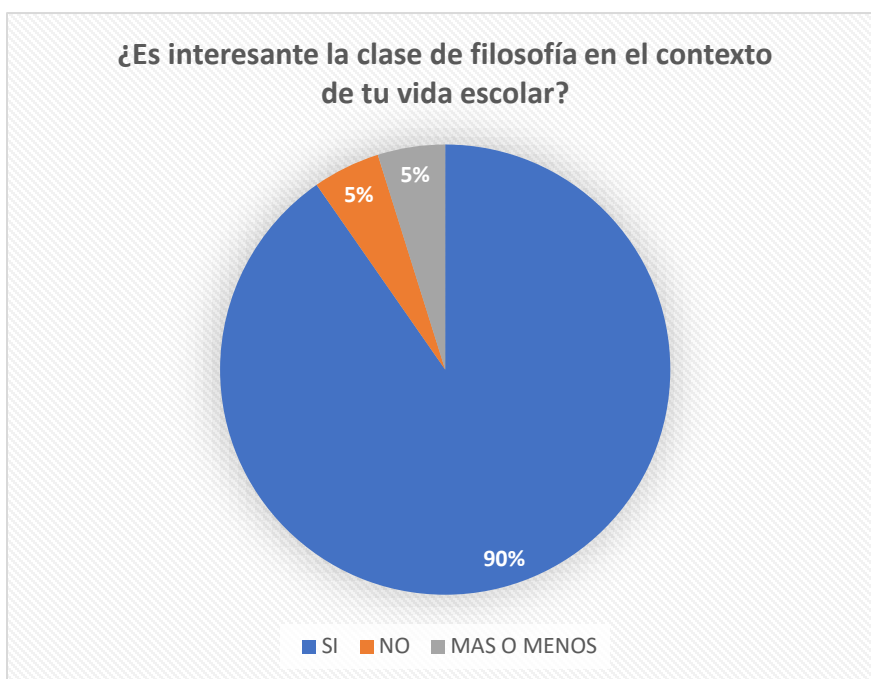
Los resultados y tabulación de esta encuesta son favorables y se puede evidenciar en las gráficas que se exponen a continuación:



*Ilustración 1. Respuesta de estudiantes frente al uso de las TIC en clase*

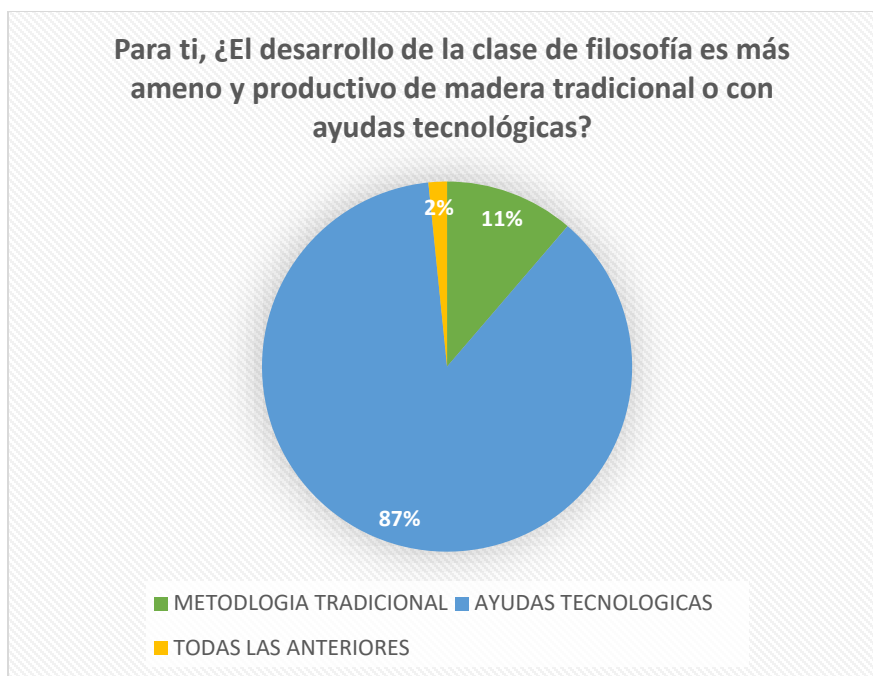
En esta gráfica se puede evidenciar la aceptación por parte de los estudiantes frente al uso de las tecnologías en el desarrollo de la dinámica interactiva de las clases. De la población estudiantil del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo, el 90.3% de los estudiantes coinciden en que es vital usar ayudas didácticas e interactivas para hacer más agradable la clase, mientras que el 1.6% de los encuestados creen que no es necesario ir más allá de la pedagogía tradicional para que la clase sea agradable, amena. Pero un 8.1% contestaron un “Tal Vez”, viendo la probabilidad de implementar las TIC en su ámbito escolar, pero a la vez no necesaria.

Cada vez más, la evidencia muestra que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son particularmente valoradas en el ámbito pedagógico.



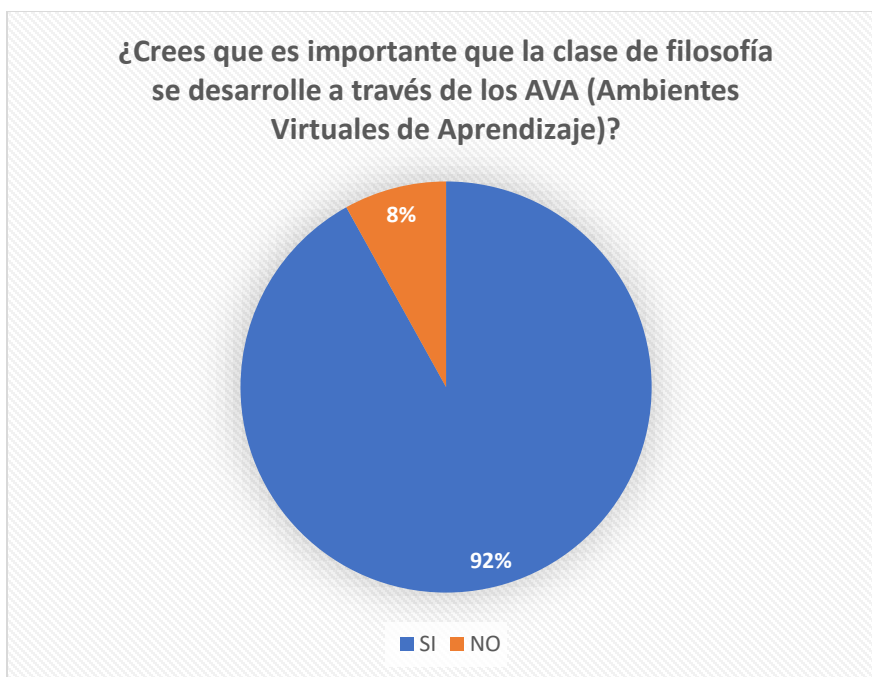
*Ilustración 2. Respuesta de los Estudiantes de grado 10° frente a como perciben la clase filosofía*

Para el 90.3% de los estudiantes encuestados, la filosofía es fundamental para su vida escolar pues en ella encuentran herramientas que favorecen sus espacios de reflexión crítica y analítica, esto se evidencia en el amor al saber. Es evidente la negación que muestra una población representada en el 4.8% debido a la monotonía en la enseñanza de esta asignatura, razón por la cual se sigue adelante con la propuesta de enseñar filosofía a través de las TIC. Otros estudiantes contestaron que sería con un poco de disposición el aprendizaje de la filosofía.



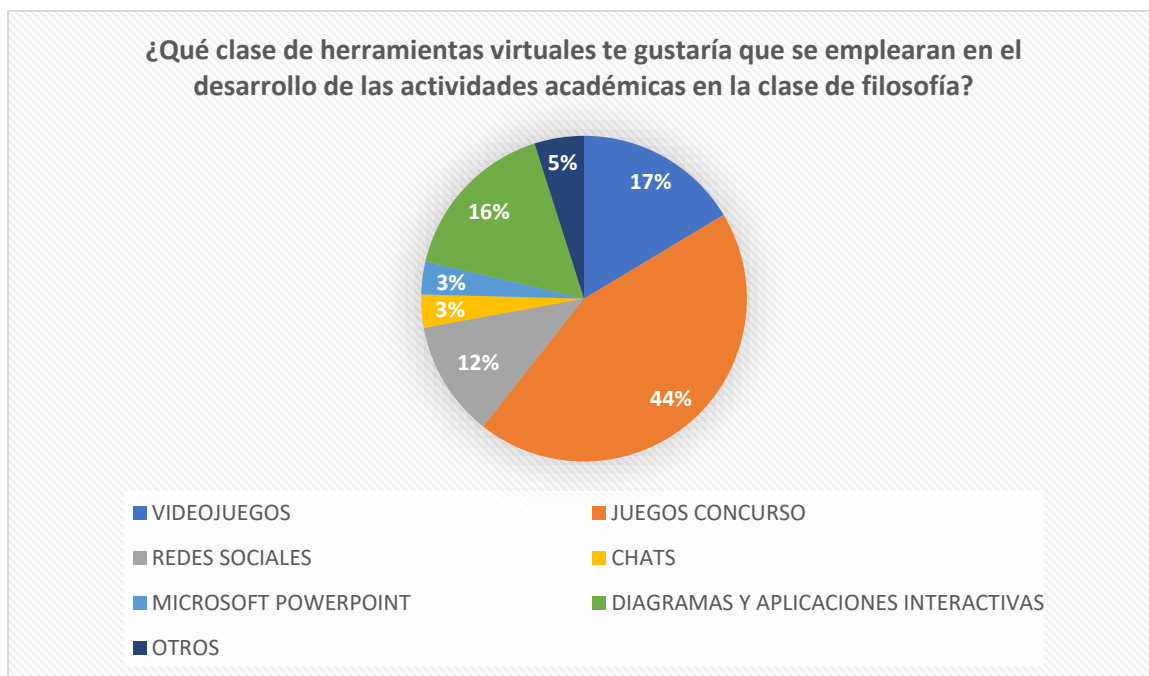
*Ilustración 3. Respuestas de los estudiantes de grado 10º, en cuanto a lo ameno de los tradicional frente al uso de las TIC en la clase de filosofía*

Los estudiantes perciben mejor la dinámica de trabajo en filosofía a través de las ayudas tecnológicas teniendo en cuenta que es un hábito de su cotidianidad. En un 87.1% la aceptación es sustancial para que se resalten las habilidades creativas que promueven las TIC y que pueden motivar y generar interés, para el 11.3%, la tradicionalidad va por encima de otros métodos actuales y el 1.6% piensan que son importantes ambas dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Hay que concebir a las TIC como un medio no como un fin, en donde el docente puede cambiar la dirección enajenante que podrían tener, y promover una educación más libre y autónoma.



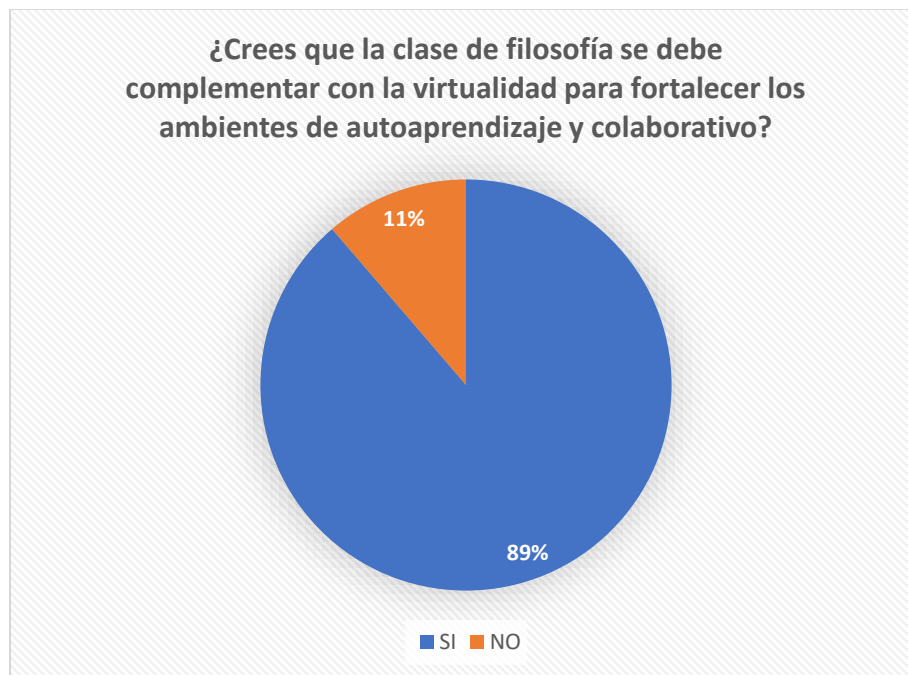
*Ilustración 4. Respuesta de los estudiantes de grado 10º, frente la importancia de la clase de filosofía a través de los AVA.*

En esta respuesta, el 91.9% de los estudiantes encuestados dejan ver claramente el interés que tienen en aprender la filosofía a través del uso de las TIC, exigiendo en ellos mayor grado de responsabilidad en esta práctica pedagógica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para aquellos estudiantes que se aferran a otros modelos de enseñanza aprendizaje.



*Ilustración 5. Herramientas digitales que les gustaría a los estudiantes del grado 10º para la clase de filosofía.*

Esta gráfica es particular e interesante pues en ella se percibe la preferencia que tienen los estudiantes por las ayudas didácticas y tecnológicas en la pedagogía de la asignatura de filosofía. En este punto, hasta los estudiantes que se muestran escépticos con el uso de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, proponen elementos y herramientas didácticas para mejorar la interactividad en las clases de filosofía. En la respuesta de otras herramientas algunos estudiantes dicen que es importante interactuar con sus padres de familia. Hoy día, tanto docentes como estudiantes tienen que saber un poco de cada cosa, desde el punto de vista instrumental y operacional (conexión de equipos de audio, video, entre otros) manejo y actualización de software, diseño de páginas web, blog y muchas cosas más.



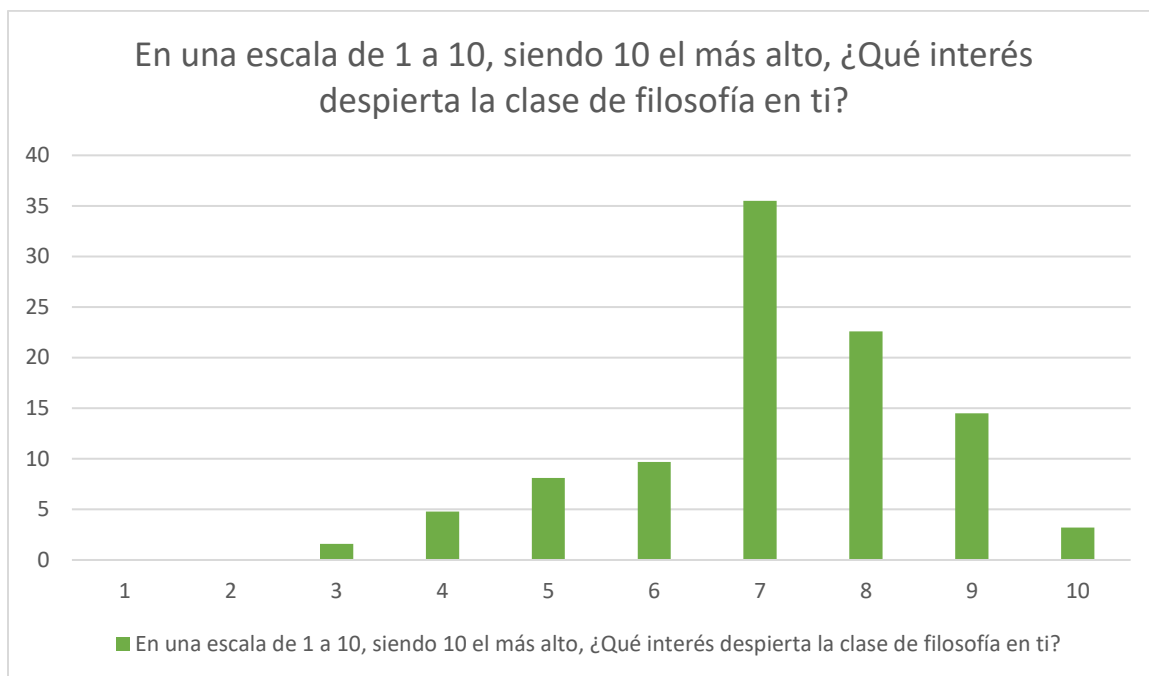
*Ilustración 6. Respuestas de los estudiantes de grado 10º, frente a la forma como perciben la clase de filosofía en ambientes con apoyo de las TIC.*

Los estudiantes ratifican con un 88.7%, su interés por asumir más responsabilidad en el desarrollo de las actividades académicas propuestas a través de las TIC y que fortalecen el aprendizaje y el trabajo en equipo en los grupos formados virtualmente. Se refieren al aprendizaje como aquella facultad que le permite al estudiante tomar decisiones que le conduzcan a regular su propio aprendizaje en función a una determinada meta y a un contexto o condiciones específicas de aprendizaje (Monereo, 2000). De esta forma se construye un conocimiento individual que pasa a ser colectivo en las habilidades del trabajo en equipo. Allí los estudiantes comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. (Cooper, 1996).



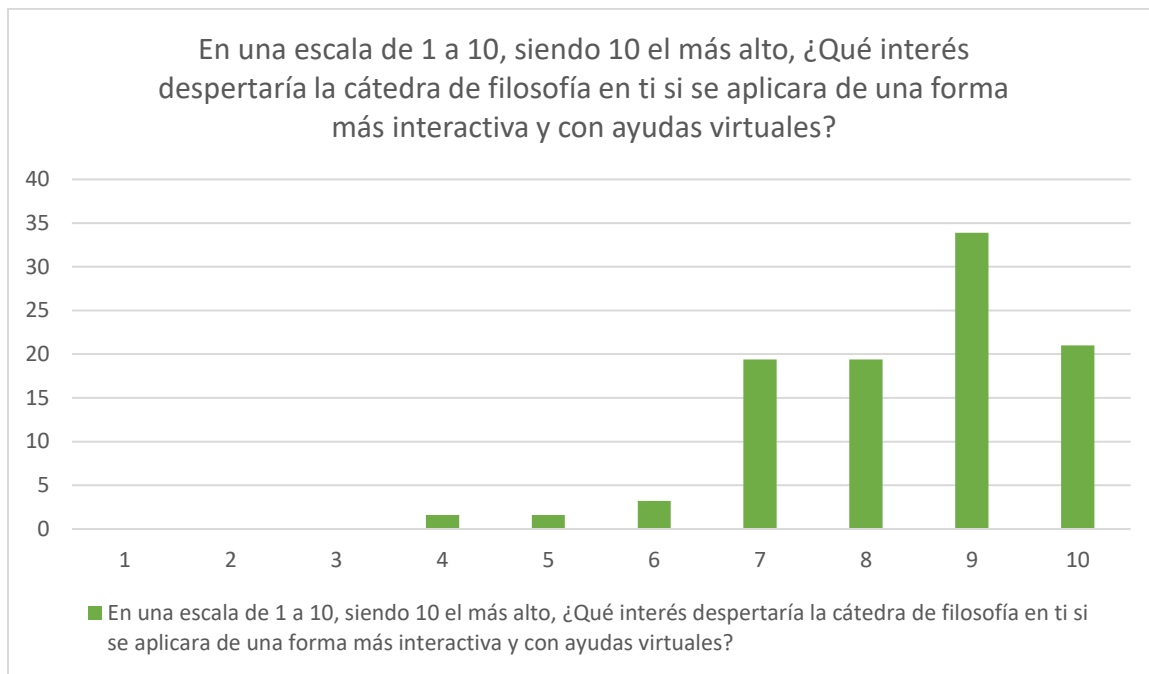
*Ilustración 7. Respuestas de los estudiantes de grado 10º, frente a que tanto le gustaría contar una aplicación virtual para el manejo de la información en clase de filosofía.*

Debido a que las TIC se perciben en la actualidad como un componente esencial de la educación del siglo XXI, se puede observar en los resultados de la encuesta, la buena aceptación en un 96.8% para la implementación de una herramienta que alcanzará los espacios de trabajo muchas veces limitados solo al aula de clases. De esta forma las ayudas tecnológicas pueden ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales aun estando en lugares diferentes a la institución educativa.



*Ilustración 8. Percepción de los estudiantes de grado 10° frente a la importancia de la filosofía para cada uno de ellos.*

En esta escala se puede apreciar que los valores más altos suman en total el 82.3% de aceptación en esta asignatura y la manera como ésta despierta interés en los estudiantes de hoy, a pesar del rechazo del 17.7% de los estudiantes de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca.



*Ilustración 9. Nivel de interés de los estudiantes de grado 10º, frente a la clase de filosofía con el apoyo de las TIC.*

Al tener en cuenta la escala de valores, el nivel de aceptación y favorabilidad en esta respuesta es del 93.7%; una vez más se puede confirmar que los estudiantes prefieren aprender la filosofía a través de las ayudas didácticas que ofrece la tecnología y con la cual ellos están constantemente conectados e interactuando. Las TIC son fuertemente motivadoras para los estudiantes y brindan encuentros de aprendizaje más activos.

La aplicación de los instrumentos para la recolección de datos y posterior análisis, así como las observaciones realizadas, permiten diagnosticar lo siguiente:

- Los estilos de aprendizaje de esta generación de estudiantes han evolucionado de patrones de aprendizaje basados en los sistemas de representación visual, auditivo y Kinestésico. Nuestros estudiantes aprenden mejor cuando leen o ven la información, cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando procesan la información asociándola a sus sensaciones y movimientos físicos. Teniendo en cuenta lo anterior, nuestros estudiantes tienen un equilibrio en su manera de adquirir el conocimiento.
- En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía se han utilizado muchas herramientas, se ha notado que el desinterés por esta asignatura ya que cuando se les enseña a los estudiantes desde la práctica, ellos pierden toda motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que ésta es monótona y por la falta de herramientas didácticas que estimulen la motivación e interés hacia la asignatura, ya que para la juventud actual esta es una asignatura que en donde no se utiliza ningún tipo de herramientas didácticas atractivas, se pierde totalmente el estímulo hacia el aprendizaje de ésta.
- Que es fundamental el desempeño de la aplicación interactiva para la motivación del aprendizaje, las destrezas motoras y perceptivas, debido a que el juego estimula y dirige los movimientos y acciones del estudiante.
- La simulación de la realidad son nuevas formas a la hora de motivar el proceso enseñanza-aprendizaje y desarrollar el conocimiento de los estudiantes.

- En la infancia el juego contribuye a la formación física e intelectual, durante la adolescencia, la juventud y la adultez, tiene como misión esencial reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida.

### **Fase de implementación y aplicación de la propuesta.**

Las TIC se han convertido en una herramienta indispensable en el trabajo de aula en la educación básica y media ya que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje. La creación de herramientas interactivas, las plataformas virtuales, de aprendizaje, las redes sociales pueden ser usadas por las instituciones educativas como herramientas comunicativas y de educación tanto para padres de familia como para estudiantes.

En el aprendizaje de la filosofía se han utilizado muchas herramientas pero se ha notado que el desinterés por esta asignatura ya que cuando se les enseña a los estudiantes desde la práctica, ellos pierden toda motivación por el proceso de enseñanza-aprendizaje es monótona y de pronto falta de este espacio pedagógico en algunas instituciones educativas se hace necesario utilizar otras herramientas tales como las salas de informática, donde se puede utilizar la red para observar videos, simulaciones para la comprensión de conceptos filosóficos, etc.; durante la ejecución de esta estrategia se observó que los estudiantes del grado 10 al interactuar con la aplicación se empezó a observar una motivación de aprender filosofía debido a la interfaz y lo atractivo de la aplicación, ya que por medio de estos juegos interactivos ellos alcanzan un nivel de aprehensión de conocimientos básicos y a la vez desarrollan su pensamiento crítico sobre los temas planteados de los filósofos.

El uso de las aplicaciones Content Generator y QQSM para contestar una serie de preguntas acerca de la filosofía e historia antigua de la filosofía es acertado porque los estudiantes, viendo la interfaz y el modo de funcionamiento, se hizo más fácil distinguir los diferentes términos filosóficos y conocer la vida y obras de los filósofos. Cabe anotar que en un futuro se podría seguir utilizando esta misma herramienta, pero trabajando con muchos otros temas filosóficos para facilitar y motivar mucho más fácil el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. En otro caso realizar un trabajo interdisciplinario entre las áreas de tecnología y filosofía para que en el área de tecnología aprendan a manejar un software interactivo y diseñar aplicaciones y lo puedan aplicar en ciencias para la construcción de ejercicios filosóficos y así optimizar tiempos de trabajo en ambas áreas.

Aprender los conceptos en cualquier área requiere de conocimientos previos y de deseo de aprender de cada estudiante, los resultados de esta estrategia son los conocimientos mínimos o la base para aprender otros conceptos, es por esto por lo que se debe seguir el trabajo con las herramientas TIC en el aula, ya que se ha generado motivación en el estudiante y se ha mostrado otra manera de utilizar las TIC en beneficio de cada uno de los jóvenes. Como esta estrategia ha generado un impacto positivo, sería bueno seguirla utilizando en cursos posteriores para continuar con la secuencia y aprovechar la motivación de los jóvenes hacia la filosofía.

### **Estrategias didácticas propuestas para la enseñanza-aprendizaje de la filosofía**

Según Cammaroto (1999), las estrategias didácticas “suponen un proceso de enseñanza-aprendizaje, con o sin el docente, porque la instrucción se lleva a cabo con el uso de los medios instruccionales o las relaciones interpersonales, logrando que el estudiante alcance cierta competencias previamente definidas a partir de conductas iniciales” (2006, párr. 1).

Son importantes las estrategias didácticas para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso, pues orienta al estudiante en la construcción de nuevos conocimientos. A continuación, se presentan cada una de las estrategias que se diseñaron con el propósito de innovar en las planificaciones tradicionales de las actividades en el aula de clases y de proporcionar un aporte a la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de Filosofía que permita formar un estudiante autónomo, crítico, capaz de transformar su realidad, es decir, que permita gestionar a través de la educación un ser dinámico.

### **Implementación y Aplicación**

Se incorporó actividades y concursos que incentivarán la participación de los estudiantes. Por ejemplo, cuando se trabajó el tema El Arché, se realizó una pequeña mesa redonda sobre el tema y la unión de los filósofos presocráticos con sus respectivas teorías sobre el Arché. Los estudiantes que plantearon las respuestas correctamente fueron premiados con puntos de bonificación. De igual forma estos estudiantes en su mayoría no mostraron interés, que hizo un poco difícil el desarrollo su pensamiento crítico respecto al tema, reafirmando a la vez la falta de innovación y motivación en las clases, catalogándolas como monótonas y aburridoras.





*Ilustración 10. Actividad de Socialización.*



*Ilustración 11. Actividad de Socialización.*

Teniendo en cuenta la problemática que se presentaba con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía, se implementa una aplicación en donde se quiere innovar y motivar el aprendizaje de los estudiantes. Esta aplicación interactiva se diseñó teniendo

conocimientos previos en el área de informática de parte del investigador lo que facilitó el diseño y puesta en marcha del software interactivo gracias también a un generador de juegos educativos.

Los aplicativos diseñados para esta propuesta pedagógica son los siguientes:

### **Software Content Generator**

*Lanzando al Profesor.* Esta aplicación se trata de simular lanzar a su profesor por medio de una catapulta, expresando de esta manera superar al profesor en los conocimientos de la filosofía. Para lograr este objetivo debe contestar una serie de preguntas acerca del conocimiento filosófico de Aristóteles. A la medida que va contestando correctamente cada pregunta se va formando la catapulta con el profesor amarrado. Si logra contestar todas las preguntas se observará que la catapulta en 5 segundos lanzar al profesor dando como ganador al estudiante, motivando así el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante queriendo superar a su profesor de filosofía en conocimiento.

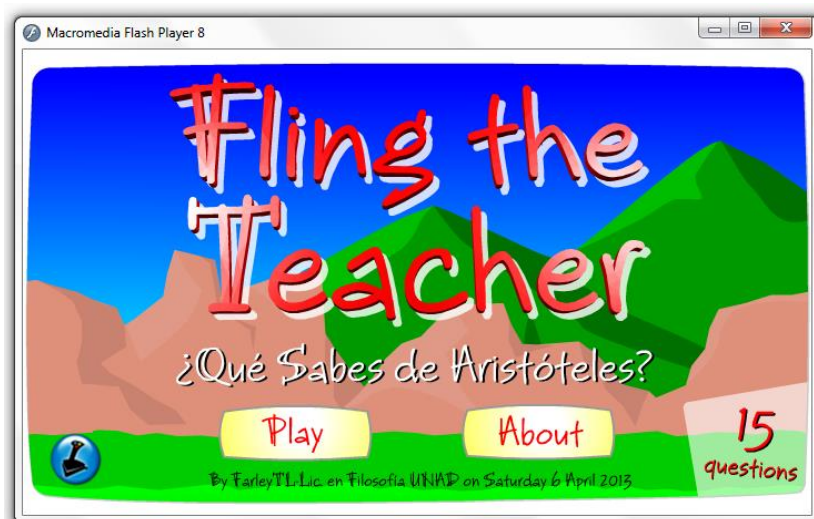


Ilustración 12. Lanzando al Profesor.

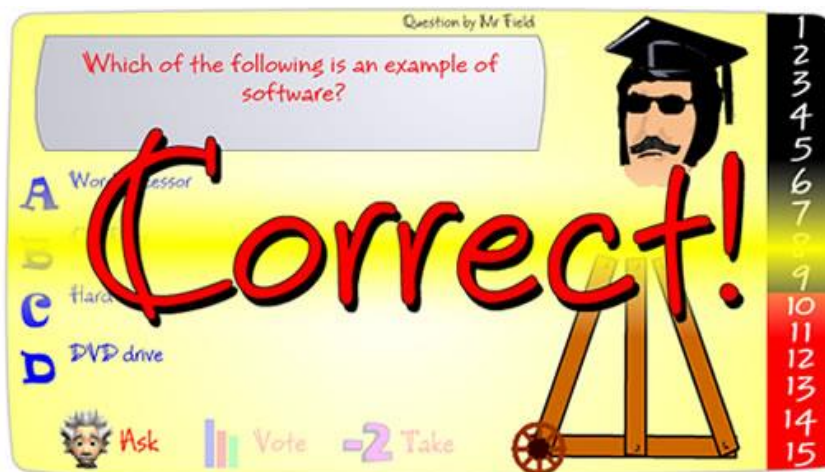


Ilustración 13. Lanzando al Profesor.

**Match-Up Quiz.** Esta aplicación de trabaja uniendo los pensadores presocráticos y los conceptos dados por estos acerca del Arché. Uniendo correctamente ambos sujetos el software declara haber ganado el juego, si no debe corregir los conceptos y unirlos correctamente a su pensador.



Ilustración 14. Juego Match-Up Quiz.



*Ilustración 15. Juego Match-Up Quiz.*

**Profesores Invasores.** Esta Aplicación es la más interactiva, ya que su interfaz muestra a unos profesores extraterrestres malos, sin compasión con sus estudiantes, el objetivo del juego inicialmente el juego consiste en disparar desde una pequeña nave a estos profesores en un lapso pequeño de tiempo. Para poder seguir jugando se debe contestar una pregunta acerca de la vida y obra de Sócrates y Platón. Si se contesta correctamente podemos seguir jugando, pero si no perdemos el juego debemos iniciar de nuevo.



Ilustración 16. Juego Profesores Invasores.

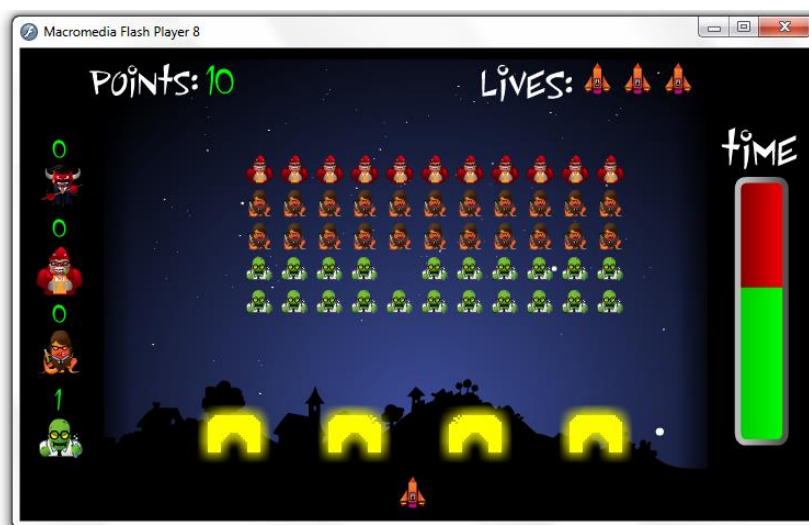
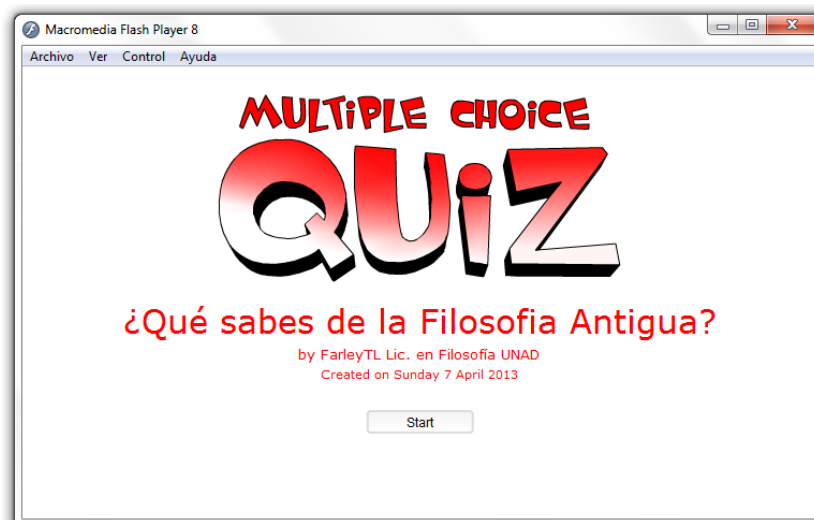


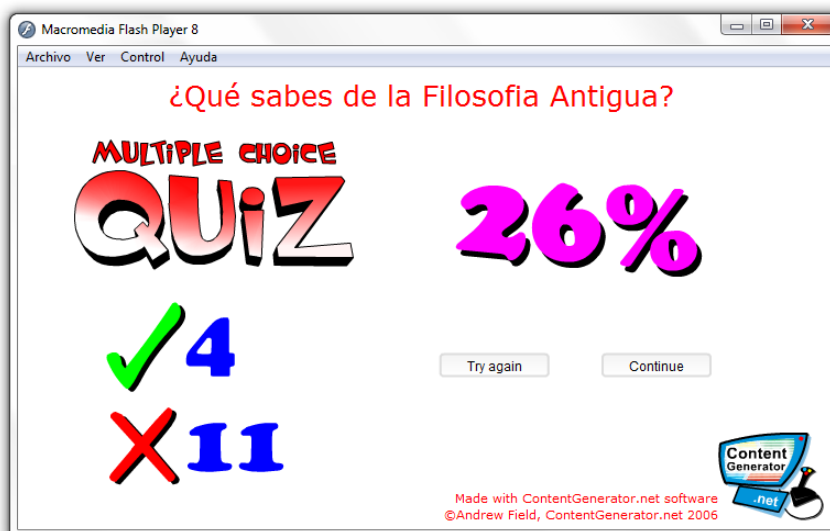
Ilustración 17. Juego Profesores Invasores.

**Multiple-Choice Quiz.** En esta aplicación trata de contestar una serie de preguntas con única respuesta en un tiempo límite de 30 segundos, cuando contestamos correctamente se reinicia de nuevo el tiempo para la nueva pregunta y a la vez se va mostrando el número de

preguntas acertadas y erróneas. Al final del juego nos mostrará las preguntas acertadas y erróneas y el porcentaje de avance.



*Ilustración 18. Juego Multiple-Choice Quiz.*



*Ilustración 19. Juego Multiple-Choice Quiz.*

## Software QQSM “Quien Quiere Ser Millonario”

La actividad es una adaptación del juego televisivo "Quién quiere ser millonario" y fue desarrollada sobre una plantilla básica de Marc E. Damon.

La presentación es interactiva, de modo que todos los botones son operativos y el juego progresa en función de las respuestas de los alumnos.

Se han hecho tres juegos por nivel. Se proponen dos dinámicas:

- 1) EQUIPOS. La clase se divide en tres equipos.
- 2) INDIVIDUALES. Se hace el juego previo de las tarjetas para elegir al concursante. En este caso, el resto de los alumnos hará de público. Cuando termine el primero, se volverá a elegir a otro concursante. En total podrán ser tres.



Ilustración 20. Software QQSM

El profesor que utilice la actividad en sus clases puede sustituir todas las preguntas y respuestas para adaptarlas a sus necesidades. Advertencia importante: USAR EL TECLADO durante la presentación, ya que se utiliza para controlar el orden de las preguntas y el comodín 50:50 (Para el caso del comodín “llamada a un amigo” el docente lo debe tener en cuenta cada vez que el estudiante participe ya que no están dentro del software).

El juego se comienza con la primera pregunta, después de escoger la respuesta se presiona el número que pertenece el equipo sea equipo 1, equipo 2, etc., para confirmar la respuesta. Si la respuesta es verdadera el estudiante sigue concursando hasta fallar. Si la respuesta es negativa la respuesta seleccionada es sombreada en color rojo y le da la oportunidad de otro estudiante de participar. El docente puede introducir las veces de preguntas y respuestas que quiera. El software entre sus opciones podemos seleccionar el puntaje máximo que desee el docente, si cada vez que equivoca en una pregunta siga el mismo grupo o el siguiente, introducir una imagen, utilizar cronometro para contestar las preguntas, entre otras opciones.

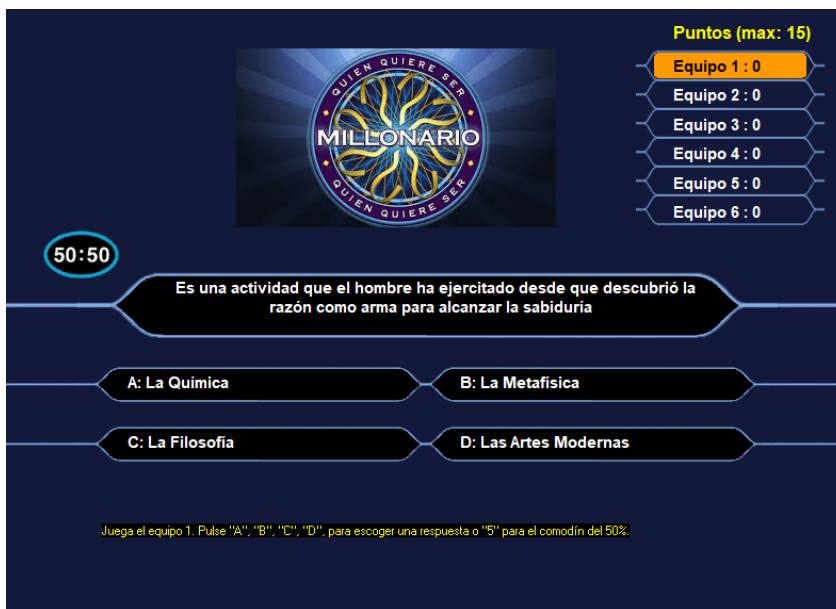


Ilustración 21. Software QQSM.

Para la implementación y aplicación de nuestro paquete didáctico de juegos, motivó el aprendizaje en los estudiantes de grado 10 de la IED Alfonso López Pumarejo, tomando en cuenta que los estudiantes reciben clases de tecnología por ende poseen conocimientos de la asignatura.

De igual forma, en la IED Alfonso López Pumarejo no se aplica ningún tipo de aplicativo didáctico educativo y al determinar que existe una gran desmotivación del proceso de aprendizaje en los estudiantes del grado 10, fue necesario el empleo de métodos activos en la enseñanza donde se utilicen juegos informáticos educativos para la integración de habilidades propias de la asignatura.

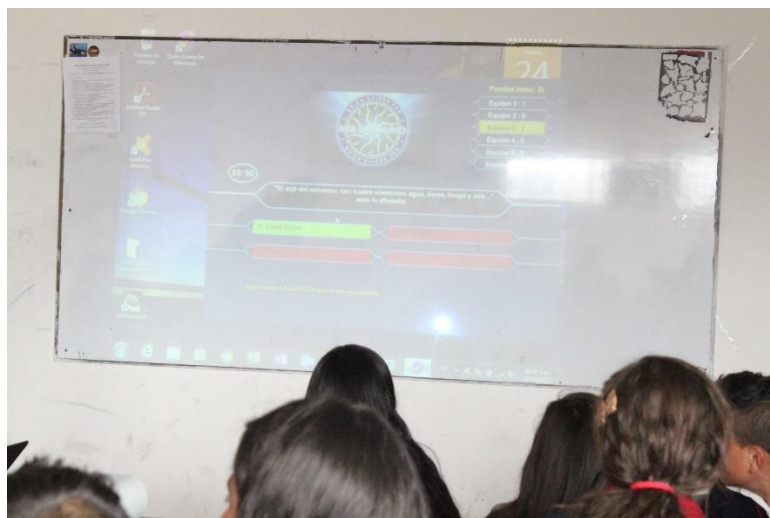
Por lo tanto, nuestro paquete didáctico educativo incrementó la motivación por el aprendizaje, ya que insista a la actividad del pensamiento. Por otro lado, potencializando sus capacidades cognitivas mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.



*Ilustración 22. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*



*Ilustración 23. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*



*Ilustración 24. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*



*Ilustración 25. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*



*Ilustración 26. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*



*Ilustración 27. Aplicación de la Propuesta con estudiantes de grado 10°.*

Dentro de la propuesta, la filosofía nos brinda una formación rigurosa que permite el conocimiento de las teorías y los sistemas de los grandes pensadores, así como la contraposición de ideas, concepciones y doctrinas filosóficas. Esta aplicación como innovación tecnológica hace que el docente conozca su verdadero rol como maestro, que ayuda a los niños a descubrir sus posibilidades de aprender.

De esta manera, el docente permite que el estudiante sea el agente o protagonista de su propia construcción del mundo. Así, el docente es un mediador que despierta en el niño la búsqueda de nociones e ideas que el entorno cultural le brinda para que responda a él de manera consciente y transformadora.

Se debe añadir que no se trata de una asignatura tradicional de filosofía, donde se enfatiza la Historia de la Filosofía (autores, pensamientos, obras, aportes). Más bien se trata de aprender las técnicas y métodos propios de la filosofía, lograr que el hombre común tenga un acceso a los problemas filosóficos a partir de interrogantes comunes que le asaltan en su vida cotidiana. Es,

por tanto, recuperar la forma de aprender de los antiguos, para los cuales el aprendizaje no era fruto de una enseñanza de otros sino de un esfuerzo propio por pensar los problemas que le interesan.

En la implementación y aplicación didáctica de la propuesta "Jugando y Aprendiendo Filosofía", se realizó con el fin de motivar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de filosofía en los estudiantes de grado 10°, teniendo en cuenta que como antecedentes estos estudiantes mostraban desinterés en aprender de esta asignatura por las formas monótonas de enseñanza por parte del docente.

Al implementar esta aplicación dentro del salón de clases como alternativa didáctica se observó lo siguiente:

- Que gracias a la interfaz en el diseño de la aplicación vieron la forma de aprender la filosofía de una manera atractiva y fácil, ya que, por ejemplo, dentro de una aplicación llamada Lanzando al Profesor, el objetivo era contestar una serie de preguntas que al momento de responderlas correctamente se iba armando una catapulta con el profesor amordazado y que al final de estas preguntas podrían lanzar al profesor, viendo esta la oportunidad de "desquitarse" divertidamente de su profesor de filosofía.
- Desarrollar estrategias que llamen la atención de los estudiantes en función a una necesidad concreta, por ejemplo, estudiar para un examen, por ello se publicó otra aplicación con 21 preguntas sobre el tema de la vida y obra de Aristóteles, donde se planteó a manera de preguntas teniendo en cuenta que tiene que superar una serie de obstáculos para poder leer y responder la pregunta.

Es importante señalar que este proyecto no se trabajó de manera aislada a lo que como ciclo se había definido como prioridad desde inicios de año: reorientar el adecuado uso de las TIC como herramientas de apoyo; por ello el trabajo de la aplicación formó parte de un conjunto de actividades que involucró a estudiantes y docente:

- Discusión con los estudiantes en las aulas sobre los beneficios y peligros de las TIC, si se llega a una mala utilización.
- Desarrollo de campañas de difusión en contra de los juegos violentos en internet, que no benefician al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollo de sesiones de pedagogía familiar orientando sobre el uso de las TIC.
- Desarrollo de los proyectos interdisciplinarios de los estudiantes en función al tema eje de las TIC.
- Elaboración por parte de la plana docente de material multimedia para los estudiantes, así como la puesta en funcionamiento de la aplicación para las diferentes asignaturas.

### **Fase de resultados y evaluación de impacto de la propuesta**

Para evaluar el impacto del uso del software educativo en el desarrollo de las clases, podemos considerar los resultados cuantitativos que medimos con los resultados de las evaluaciones parciales, los resultados cualitativos en cuanto a las actitudes de los alumnos y docentes ante la inclusión de tecnologías informáticas especialmente diseñadas para el desarrollo del curso en el cual participaban.

Podemos decir entonces que, en su mayoría, los estudiantes vieron en forma satisfactoria la utilización del software y esto lo manifestaron en la encuesta. De todas formas, desde las observaciones, se puede registrar que los estudiantes utilizando un software educativo se encuentran en una situación que no les resulta “natural”; no están familiarizados con esta circunstancia. La actitud que manifiestan es la de estar en una situación de experimentación que finalizará al momento de dejar de utilizar el software y no la necesitarán en ninguna instancia posterior.

Luego de la utilización del software educativo desarrollado para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía, en el marco de la misma asignatura y considerando el registro de las observaciones y la encuesta, podemos decir que se obtuvieron logros positivos, ya que:

- Se desarrolló una herramienta didáctica muy valiosa como es el software educativo, que además se convierte en el inicio de una etapa en la cual este software podrá ser ampliado con nuevos contenidos y nuevas posibilidades de acceso. Durante su diseño, se investigaron diferentes herramientas para el desarrollo de este y a su vez, se detectaron inconvenientes para los cuales se propusieron diferentes alternativas.
- Los docentes, tanto de las clases teóricas como de las prácticas, incluyeron en sus actividades el uso de este software presentando en el desarrollo de sus clases nuevas alternativas que permitieron ampliar las posibilidades de conocer a fondo la vida y obra de los filósofos y sus aportes.
- Las actividades desarrolladas para la concreción del presente trabajo, entre las que se encuentra el diseño y desarrollo de un software educativo, su implementación en las clases de filosofía para el desarrollo del pensamiento crítico, ampliando las

posibilidades de transformar contextos particulares buscando mejorar las condiciones de vida para los ciudadanos.

- Entre estas actividades podemos mencionar el análisis de bibliografía relacionada con la elaboración de software educativo. Sin lugar a duda, la elaboración de software educativo es un tema analizado por diversos autores que coinciden en la importancia de este y su rol determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las diferentes teorías sobre la forma en que se logra el aprendizaje incluyen en su análisis el rol del software educativo y las distintas formas de incluirlo.

La base del método ha sido el diálogo, la investigación en cooperación, el intercambio de ideas y pensamientos, todo ello a partir de sugerencias provocadas por la lectura de textos. Se ha logrado, en parte no sólo enseñar a pensar a los niños sino también conformar una “comunidad de investigación”, o sea un grupo de niños encaminados a la búsqueda de la verdad, como una labor para hacer coherente el pensamiento correcto y la actuación adecuada. Esta comunidad se distingue por el saber dialogar, saber escuchar, compartir creencias e ideales con una disposición de respeto a los demás a través de una actitud de autonomía y libertad. No se trata de pensar bien sino de razonar por sí mismo tanto en su significación lógica como en su sentido moral.

Los logros obtenidos ya se han citado, pero se enumeran a continuación:

- Avances en el desarrollo del pensamiento crítico, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.
- Mayor capacidad de los estudiantes en la formulación de preguntas.
- Progreso en la capacidad de escucha, de argumentación y proposición.
- Superación del nivel literal de comprensión lectora para avanzar a la paráfrasis, inferencia, comprensión intertextual, análisis y crítica de textos.

- Aceptación de la metodología por parte de la comunidad educativa en general.
- Interés de los estudiantes por la clase de Filosofía.
- Inquietud de directivos y docentes de otras Instituciones Educativas por replicar la experiencia.

Se augura que la visión humanística del mundo que brinda la propuesta potencie desde temprana edad la capacidad racional de los estudiantes, adormecida por una sociedad consumista. Esta capacidad es madre de las demás capacidades, y prepara a los niños para hacer frente a todos los retos que presenta el nuevo milenio, manteniéndolos despiertos al análisis de toda circunstancia y de todos los conocimientos y situaciones venideras.

Se ha asumido, entonces, el reto pedagógico de hacer que la permanencia en las aulas sea una experiencia atractiva para los estudiantes, superando el criterio de obligatoriedad de la enseñanza. La búsqueda de significado para los conocimientos construidos en los procesos académicos da sentido al ambiente escolar, sobre todo cuando la estrategia es de participación de los estudiantes en los procesos escolares, lo que requiere la toma de conciencia y el sentido de pertenencia a la Institución.

## Discusión

Al realizar el análisis de los resultados de la encuesta, se pone de manifiesto una oportunidad para el aprovechamiento del aprendizaje de la filosofía, por parte de los estudiantes del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca a través del uso de las TIC, en el desarrollo de la clase; la situación se evidencia en los resultados obtenidos en la encuesta aplicada y por las habilidades que los jóvenes muestran en el uso de aplicaciones virtuales disponibles en la internet.

Por lo anterior, seleccionar aplicaciones virtuales para la propuesta del uso de las TIC en la clase de filosofía del grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón, se convierte en una forma adecuada para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en esta asignatura, siempre y cuando se tenga certeza del uso y acceso de esta en el desarrollo de las diferentes temáticas y actividades que favorezcan los ambientes pedagógicos.

De acuerdo con los resultados arrojados por la encuesta, se muestra que los estudiantes de grado 10 de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón, tienen una buena percepción del uso de las TIC para la enseñanza de la filosofía, pues estas ayudas didácticas mejoran la disposición y rompen con la rutina de la tradicionalidad pedagógica. En este orden de ideas, se da cumplimiento al primer objetivo específico.

De la búsqueda en internet y, poniendo en conocimiento de los estudiantes las diferentes opciones encontradas, se seleccionó las aplicaciones Content Generator y QQSM, en la propuesta para la implementación del uso de las TIC como herramientas pedagógicas en la clase de filosofía de grado 10° IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón

Cundinamarca, en esta aplicación se puede coleccionar, guardar, compartir información, entre otros beneficios, que, en este sentido, tiene que ver con la dinámica de trabajo del área de filosofía.

La filosofía es un área fundamental del conocimiento, en ella se fortalecen aspectos importantes como la lectura crítica desarrollada desde la referencia a la técnica o el proceso que permite descubrir las ideas y la información que subyacen dentro de un texto escrito. En este proceso, el docente es el encargado de realizar la planeación de actividades que comprende objetivos, recursos y evaluaciones; luego dirige y acompaña el proceso pedagógico de cada estudiante, para lograr las metas de aprendizaje, valora el desempeño de los participantes y obtiene resultados satisfactorios a nivel académico, psicológico, personal y social.

Otro aspecto a tener en cuenta en el contexto académico es la importancia e implementación de las TIC en la dinámica de trabajo del aula de clases y que puede llegar a romper con los paradigmas de la educación tradicional que poco impacto social está generando en la educación y en los jóvenes de hoy. Los nuevos desafíos de la educación exigen competitividad e innovación en los procesos y procedimientos pedagógicos a través de estrategias didácticas atractivas que motiven a los estudiantes a enamorarse y buscar la excelencia en el ser, el hacer y el quehacer. Ésta es una buena base para construir consciencia y direccionar las estrategias formativas del estudiante en todas sus dimensiones: el estudiante de hoy debe ser bueno en todo.

El uso de una herramienta didáctica y tecnológica, como medio para alcanzar logros significativos en la enseñanza de la filosofía en el grado 10° de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca; requiere una evaluación constante; es necesario, seguir investigando e ir perfeccionando así el uso práctico y dinámico la aplicación virtual como

método didáctico, conocer sus bondades pedagógicas desde lo conceptual y procedimental y la manera en que se puede articular con la enseñanza aprendizaje.

En la validación de instrumentos, inicialmente se elabora una encuesta que consta de nueve (9) preguntas diseñadas teniendo como base la propuesta de investigación y la población a quien va dirigida; antes de ser aplicada, es revisada por la Lic. Edwin Quiñones, docente del área de informática en secundaria de la IED Alfonso López Pumarejo quien expresa que la encuesta es sólida y bien estructurada. El producto final de la encuesta es de nueve (9) preguntas, son socializadas quien da la aprobación para que ésta sea aplicada. Antes de su aplicación, cada pregunta es leída al grupo de estudiantes de décimo 10 de la IED Alfonso López Pumarejo quienes son la población de muestra, y al final se pregunta si el contenido de cada pregunta es claro, entendible y preciso, a lo cual respondieron, sí. La encuesta es aplicada y, en la validación y consolidación de resultados, es evidente la claridad del contenido de esta porque la tabulación arrojó una línea resultante coherente con el número de estudiantes encuestados. No hubo nulidad en ninguna de las respuestas a las preguntas propuestas.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el desarrollo de las actividades lúdicas e interactivas pudo determinar que esta metodología es excelente para ayudar a los niños, niñas y al docente a salir de la rutina en que el método tradicional lo tiene envuelto.

Quedó demostrado como conclusión de la parte investigativa, que después de implementar las diferentes actividades que constituyeron el proyecto. El grupo investigador presenta las siguientes deducciones:

Motivar la actitud filosófica en los jóvenes, con la esperanza de que ellos planteen nuevas respuestas a los nuevos problemas; es decir, con la esperanza de que ellos salgan de su minoría de edad con la firme decisión de pensar por sí mismos. “La minoría de edad estriba en la incapacidad de servirse del propio entendimiento, sin la dirección de otro.

Uno mismo es culpable de esta minoría de edad cuando la causa de ella no yace en un defecto del entendimiento, sino en la falta de decisión y ánimo para servirse con independencia de él, sin la conducción de otro.

Es necesario señalar que el aporte de la Filosofía es importante al incluir software educativo tanto en el desarrollo de sus clases. De todas formas, no es suficiente. Experiencias como las desarrolladas en nuestra asignatura, se deberían reiterar en la mayoría de las asignaturas. De esta manera, creemos que se obtendrían mejores logros, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Analizando las diferentes investigaciones que estudian la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, observamos que coinciden en la importancia que tiene el hecho de que el estudiante incorpore tecnologías durante sus actividades como estudiante.

Las aplicaciones didácticas como el que desarrollamos en este trabajo cobran un gran valor por la posibilidad que brinda de ser aplicado al estudio de diversos temas, teniendo en cuenta que pueden ser diseñados por medio de generadores de juegos educativos didácticos, sin tener demasiados conocimientos adicionales de computación y programación.

La actividad lúdica es una forma de flexibilizar la acción pedagógica, ya que brinda espacios para que el niño intercambie conocimientos y experiencias con otros niños.

El nivel de motivación incide directamente en el interés de los estudiantes, ya que cuando el niño encuentra un ambiente propicio se facilita la adquisición de habilidades, destrezas y competencias.

La implementación de las herramientas tecnológicas en el aula abre la posibilidad de un aprendizaje creativo para generar cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades lúdicas son importantes y decisivas para el logro de un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Cuando a los niños se les motiva para que hagan cada vez mejor sus trabajos, pueden ir detectando sus avances y sus errores y construyendo sus propios criterios sin sentimiento de culpa o angustia.

El trabajo grupal en el aula de clases ha favorecido el desarrollo de valores personales y sociales que los ayudan hacer persona más integras.

Las estrategias del proyecto han facilitado el desarrollo de competencias en los niños.

La aplicación de las tecnologías en el proceso educativo induce aprender un aprendizaje significativo y autónomo.

La implementación de las TIC en la educación puede provocar transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las estrategias didácticas pedagógicas, en la utilización de los espacios, en el aprovechamiento del entorno social, cultural, de infraestructura y en los roles de los estudiantes.

El uso de las TIC permite conformar grupos o redes de jóvenes con necesidades e intereses comunes; genera sentido de pertenencia, hace más intensas las relaciones en los trabajos colaborativos, permiten la autonomía, la responsabilidad e independencia; es una motivación para seguir insistiendo en el fortalecimiento de estas dinámicas de estudio que fortalecen la construcción colectiva del conocimiento.

Para los estudiantes de grado 10º de la IED Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca, el uso de las TIC, en los procesos de aprendizaje, se convierte en uno de los principales atractivos en el día a día siendo esta utilizada de forma continua.

La filosofía, es un área fundamental del conocimiento, en ella se fortalecen aspectos importantes como la lectura crítica desarrollada desde la referencia a la técnica o el proceso que permite descubrir las ideas y la información que subyacen dentro de un texto escrito.

La aplicación de las TIC, en los procesos de enseñanza permiten un mejor acondicionamiento del estudiante en la consecución y apropiación del aprendizaje, además genera habilidades de indagación, análisis y argumentación; factores estos, fundamentales para los procesos de toma de decisiones de tipo individual.

### **Recomendaciones**

Se recomienda a la IED Alfonso López Pumarejo, iniciar procesos de implementación del uso de las TIC, a través del desarrollo de los talleres propuestos con la aplicación Content Generator y QQSM, en la clase de filosofía del grado 10º, como nueva estrategia pedagógica en la institución.

Evaluar los resultados de tipo académico y de desempeño en el aula, de la clase de filosofía de los alumnos de grado 10º de la institución y comparar los resultados con las evaluaciones de los periodos académicos en donde no se haya aplicado las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## Referencias

ANDERSON, Terry y Dron, Jon. Groups, Networks, And Collectives in Social Software for Elearning. University of Athabasca. Disponible en:

[http://www.editlib.org/index.cfm/files/paper\\_26726.pdf?fuseaction=Reader.DownloadFullText&paper\\_id=26726](http://www.editlib.org/index.cfm/files/paper_26726.pdf?fuseaction=Reader.DownloadFullText&paper_id=26726)

BUSTAMANTE, Guillermo, JURADO, Valencia Fabio. Entre la lectura y la escritura. p.145.

CÁZARES, C, JARAMILLO, VILLASEÑOR Y ZAMUDIO. Técnicas Actuales de Investigación Documental. 3º Edición. México. Editorial Trilla-UAM, 2000, p. 18

CEDEÑO S, M. A. (2001). Aportes de la Investigación Cualitativa y sus Alcances en el Ámbito Educativo. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, 0-24.

COOPER, J. (1996). Trabajo Cooperativo. California: Dominguez Hills.

ENCICLOPEDIA COMO CONSTRUIR COMPETENCIA EN LOS NIÑOS. Colombia. Ed. Cultural. 2006.

ENCICLOPEDIA COMO MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL APRENDIZAJE EN EL AULA Y PODER EVALUARLO. p.39.

FANDOS G, M. “Estrategias Didácticas en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación”. Disponible en:

[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17055/1/art3\\_v11n1.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17055/1/art3_v11n1.pdf)

FANDOS G, M. Formación basada en las Tecnologías de la Información y

Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. Disponible en:

[http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis\\_1.pdf;jsessionid=A942F001D1FC5EA3381D05B7F26B2F21.tdx2?sequence=5](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf;jsessionid=A942F001D1FC5EA3381D05B7F26B2F21.tdx2?sequence=5)

FENDIWICK, T. (2001). Tides Of Change. New themes and questions in workplace learning. In Tara Fenwick (ed.), *Socio-Cultural Perspectives on Learning Through Work* (pp. 3-17). San Francisco: Jossey Bass.

FERREYRO, A, & LONGHI, A. (2014). Metodología de la investigación. Córdoba, Argentina: Encuentro Grupo Editor. Capitulo dos. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2048/login?user=proveedor&pass=danue0a0&url=http://bibliotecavi.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=847673&lang=es&sit=s=ehost-live>

FLORIDI, L. (2008). Glossary of Term for The Digital Era. University of Hertfordshire & University of Oxford. Disponible en: <http://www.philosophyofinformation.net/glossary.htm>

FREIRE, Paulo. La Educación como práctica de la Libertad. Bogotá: Ediciones América Latina, 1976, p. 12-45.

GAITÁN, C., LÓPEZ, E., QUINTERO, M., & SALAZAR, W. (2010). Orientaciones pedagógicas para la filosofía en la educación media. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

GAMBOA, M. (2017). Problema, justificación y objetivos. Video usando Pow Toon. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10596/10794>

GARCIA, Y, y GAMBOA, M. (2014) Lineamientos de trabajo de grado para las especializaciones de la Escuela Ciencias de la Educación. Bogotá: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Disponible en: <http://campus07.unad.edu.co/ecedu09/file.php/2/2017-I/Lineamientos%20Trabajo%20de%20Grado.pdf>

GIESBRECH, N. (2007). Connectivism: Teaching and learning. Retrieved. Disponible en: [http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:\\_Teaching\\_and\\_Learning](http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism:_Teaching_and_Learning)

GUTIERREZ, C. L. (2012) Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

HURTADO DE BARRERA, J. El Proyecto de Investigación. Quinta Edición. Ediciones Quirón-Sypal, 2000, p. 77

HERNANDEZ SAMPIERI, R., FERNANDEZ-COLLADO, C., BAPTISTA LUCIO, P. Metodología de la Investigación, 4º Edición. 2006. p. 143.

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MONTERREY. (s.f.). El estudio de caso como técnica didáctica. México: Instituto tecnológico de Monterrey. Disponible en <http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/casos.PDF>

LABINOWICZ, E. Introducción a Piaget. Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza. Méjico: Fondo Educativo Interamericano, 1982, p. 39-62.

LERMA, H. (2009). Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Bogotá, D.C.: Ecoe ediciones. 7-73. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2048/login?user=proveedor&pass=danue0a0&url=http://bibli>

[otecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=483354&lang=es&sit e=ehost-live](http://otecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=483354&lang=es&sit e=ehost-live)

MARQUINEZ, Germán. Filosofía Perspectiva Latinoamericana 11°. Editorial El Buhó. 1997, p.11. Disponible en: <http://m.monografias.com/trabajos75/filosofia-importancia-educacion/filosofia-importancia-educacion9.shtml>

MODELO DE KOLB D. Estilos de Aprendizaje. Disponible en: <http://www.slideshare.net/fiorelin/el-modelo-de-david-kolb>

MONJE, C. (2011) Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombiana. Facultad de Ciencias Sociales y humanas. Disponible en: <https://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo++Gu%C3%ADa+did%C3%A1ctica+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n.pdf>

MONOGRAFICO: INTRODUCCION DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN – TPACK. Disponible en: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/component/content/article/1092-monografico-introduccion-de-las-tecnologias-en-la-educacion?start=1>

MONEREO, C. y. (2000). “Diseño instruccional de las estrategias de aprendizaje en entornos educativos no-formales”. Madrid: Visor, Ediciones de la Universitat Oberta de Catalunya.

NORMA APA 6ta versión en inglés, tercera en español. Disponible en: <http://online.upaep.mx/LPC/online/apa/APAimp.pdf>

NORMAS DE CITACIÓN NACIONAL E INTERNACIONAL, comparación ICONTEC vs APA. Disponible en: <http://www.slideshare.net/yuliequintero/guia-comparativa-normas-apa-e-icontec>

ORTIZ ZAPPA, Martha Isabel, “Experiencia Pedagógica de Alfabetización en la Construcción de la Lengua Escrita de los Niños del Grado Primero del Centro Educativo La Flora” [En Línea]. [Año 2004]. Disponible en: <http://repositorio.uis.edu.co/jspui/bitstream/123456789/9798/2/113861.pdf>

PIAGET, Jean. El Lenguaje y el Pensamiento en el Niño. Buenos Aires. Guadalupe, 1972, p. 59.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL PEI. Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo. Nemocón Cundinamarca. 2016

REVISTA MAGISTERIO. Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación. Revista. Educación y Pedagogía. Santafé de Bogotá, 2006, p.20.

REYES, R. (2005). ¿Cómo redactar un párrafo argumentativo? Universidad de Puerto Rico en Humacao: Centro de competencias de la comunicación. Disponible en: [http://www1.uprh.edu/ccc/Espa%C3%B1ol/Como%20redactar%20un%20parrafo%20argumentativo/ESPA\\_CRUPA.pdf](http://www1.uprh.edu/ccc/Espa%C3%B1ol/Como%20redactar%20un%20parrafo%20argumentativo/ESPA_CRUPA.pdf)

RODRIGUEZ, A, A. Las Instituciones de Educación Superior Retos Actuales ante las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Disponible en: [Citado en 21 de Mayo de 2013] Disponible en: [http://www.cognicion.net/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=138](http://www.cognicion.net/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=138)



# ANEXOS

Nemocón, Agosto 22 de 2017

Señora:

**LIC. MARTHA LILIA ALFARO CUBILLOS**

Rectora – IED Alfonso López Pumarejo  
Cra. 6 N° 3 - 27 Sur - Barrio Santa Ana  
Nemocón Cundinamarca

**Asunto:** Solicitud Autorización desarrollo de proyecto de investigación como trabajo de grado para postgrado.

Respetada Sra. Rectora,

Reciba un cordial saludo deseándole muchos éxitos en su labor administrativa en beneficio de nuestra comunidad educativa.

Por medio de la presente quiero compartirle que he decidido realizar la **Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo** en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD en la ciudad de Zipaquirá. Dentro de plan de estudios de este postgrado, está en realizar un trabajo de grado aplicado al rol docente en que este momento me encuentro trabajando.

Por lo tanto, solicito a usted su colaboración y autorización en realizar mi trabajo de grado en esta institución educativa, teniendo en cuenta que el título de mi trabajo de grado es **"PROPUESTA PARA FORTALECER EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CLASE DE FILOSOFÍA POR MEDIO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN – TICS PARA EL GRADO 10° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL ALFONSO LÓPEZ PUMAREJO DEL MUNICIPIO DE NEMOCÓN CUNDINAMARCA"**.

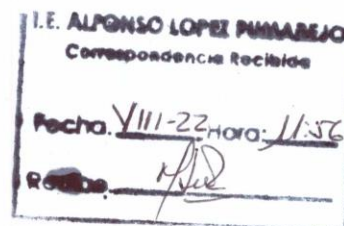
De igual manera solicito también autorización para tomar información de los estudiantes que se deriven de la investigación por ejemplo encuestas, evidencias fotográficas y fílmicas, teniendo en cuenta ya que éstas últimas son exclusivamente para la toma de información sin poner en riesgos los derechos y la integridad de los estudiantes a intervenir en este proyecto.

Agradezco su atención y quedo atento a su respuesta.

Cordialmente,

  
**LIC. FARLEY TRONCOSO LÓPEZ**

Estudiante – Esp. en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo  
Docente Área de Filosofía



**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA YA DISTANCIA UNAD**  
**Escuela de Ciencias De La Educación**  
**Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo**

**ENCUESTA SOBRE EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN LA TRADICIONALIDAD DEL  
DESARROLLO DE LA CLASE DE FILOSOFÍA**

1. Grado

- 1001
- 1002
- 1003

2. Teniendo en cuenta que una de las herramientas actuales son las TIC, ¿Consideras vital que las clases sean más interactivas y con el uso de tecnologías?

- SI
- NO
- TAL VEZ

3. ¿Es interesante la clase de filosofía en el contexto de tu vida escolar?

- SI
- NO
- OTRA: \_\_\_\_\_

4. Para ti, ¿El desarrollo de la clase de filosofía es más ameno y productivo de manera tradicional o con ayudas tecnológicas?

- METODOLOGIA TRADICIONAL
- AYUDAS TECNOLÓGICAS
- OTRA: \_\_\_\_\_

5. ¿Crees que es importante que la clase de filosofía se desarrolle a través de los AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje)?

- SI
- NO
- OTRA: \_\_\_\_\_

6. ¿Qué clase de herramientas virtuales te gustaría que se emplearan en el desarrollo de las actividades académicas en la clase de filosofía?

- VIDEOJUEGOS

- JUEGOS CONCURSO
- REDES SOCIALES (FACEBOOK, TWITTER, WHATSAPP, YOTUBE, SLIDESHARE)
- CHATS
- MICROSOFT POWER POINT (PROCESADOR DE PRESENTACIONES)
- OTRA: \_\_\_\_\_

7. ¿Crees que la clase de filosofía se debe complementar con la virtualidad para fortalecer los ambientes de autoaprendizaje y colaborativo?

- SI
- NO

8. ¿Te gustaría contar con una aplicación virtual que te ofrezca información confiable, eficiente y edificante en los contenidos y conceptos filosóficos?

- SI
- NO

9. En una escala de 1 a 10, siendo 10 el más alto, ¿Qué interés despierta la clase de filosofía en ti?

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>

10. En una escala de 1 a 10, siendo 10 el más alto, ¿Qué interés despertaría la cátedra de filosofía en ti si se aplicara de una forma más interactiva y con ayudas virtuales?

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD**  
**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTONOMO**  
**ESTUDIANTE: LIC. FARLEY TRONCOSO LOPEZ**

**Consentimiento Informado para Diligenciar Encuesta**

El propósito de este consentimiento, es invitarlo(a) a participar de manera libre y voluntaria como encuestado, de la **Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca** por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación de los instrumentos planificados, para realizar el levantamiento de la información, así como su rol en ella como participante.

Este proyecto de investigación es desarrollado dentro del curso de Educación Inclusiva, conducido por el Licenciado Farley Troncoso López, estudiante del programa de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Si usted, accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una encuesta. Esto tomará aproximadamente 10 minutos de su tiempo. El docente recogerá todos los cuestionarios y demás instrumentos para que pueda transcribir lo que usted haya expresado.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario dar a conocer que:

1. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este proyecto de investigación, ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la información brindada.
2. Las respuestas al cuestionario y/o entrevista serán codificadas usando un número de identificación (sujeto 1, sujeto 2, etc.) y por lo tanto, serán anónimas.
3. Si tiene alguna duda sobre este trabajo de encuesta, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, o fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.
4. Este proceso investigativo no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha investigación no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y /o asignaturas de estudio.

**CONSENTIMIENTO**

Acepto participar de manera libre y voluntaria en este trabajo de investigación sobre encuestas sobre la práctica pedagógica, conducida por el Lic. Farley Troncoso López. SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_. Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

-----  
Nombre del Participante (en letras de imprenta)

-----  
Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

-----  
Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

-----  
Firma del Acudiente

Fecha: \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD  
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGIA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTONOMO  
ESTUDIANTE: LIC. FARLEY TRONCOSO LOPEZ**

**Consentimiento Informado fotográfico de Estudiantes**

El propósito de este consentimiento, es invitarlo(a) a participar de manera libre y voluntaria para que haga parte de la **Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10º en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca** por medio de un registro fotográfico, por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación fotográfico, así como su rol como participante.

Si usted, accede a participar, es necesario que tenga en cuenta que:

1. Las fotografías que se tomaran se usaran para evidenciar la práctica pedagógica a desarrollar bajo la propuesta anteriormente mencionada, para ningún otro propósito fuera de los educativos ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la colaboración brindada.
2. Si alguna de las fotografías tomadas le parece fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacérselo saber al fotógrafo o de solicitar que no sea publicada en el trabajo de grado dicha foto.
3. Este proceso de imagen académico y registro fotográfico, no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha actividad fotográfica no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y/o asignaturas de estudio.

**CONSENTIMIENTO**

Acepto participar de manera libre y voluntaria en el registro fotográfico para la práctica pedagógica, conducido por el Lic. Farley Troncoso López. SI\_\_\_ NO\_\_\_ Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

-----  
Nombre del Participante (en letras de imprenta)

-----  
Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

-----  
Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

-----  
Firma del Acudiente

Fecha: \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD**  
**ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO**  
**ESTUDIANTE: LIC. FARLEY TRONCOSO LOPEZ**

**Consentimiento Informado para Participantes de Investigación**

El propósito de este consentimiento, es invitarlo a participar de manera libre y voluntaria como entrevistado(a), de la investigación titulada **Proceso de aprendizaje mediado con las TIC sobre la historia de la filosofía en los estudiantes de grado 10° en la Institución Educativa Departamental Alfonso López Pumarejo del Municipio de Nemocón Cundinamarca**, por lo cual en el presente documento se explicará de manera clara el procedimiento de aplicación de los instrumentos planificados, para realizar el levantamiento de la información, así como su rol en ella como participante.

Este proyecto de investigación es desarrollado dentro del curso de Educación Inclusiva, conducido por el Licenciado Farley Troncoso López, estudiante del programa de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Si usted, accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 1 hora de su tiempo. El investigador recogerá todos los cuestionarios y demás instrumentos para que pueda transcribir lo que usted haya expresado.

Teniendo en cuenta lo anterior es necesario dar a conocer que:

1. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación, ya que tiene fines netamente académicos, por lo cual es importante señalar que ni los participantes, ni sus acudientes, obtendrán remuneración económica ni de ningún tipo por la información brindada.
2. Las respuestas al cuestionario y/o entrevista serán codificadas usando un número de identificación (sujeto 1, sujeto 2, etc.) y, por lo tanto, serán anónimas.
3. Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, o fuera de contexto, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.
4. Las entrevistas serán grabadas (grabadora de voz), guardando confidencialidad, esto con el fin de recopilar mejor la información y tener de primera mano, de manera fidedigna la voz de los entrevistados.
5. Este proceso investigativo no tiene ninguna relación con el proceso evaluativo que tiene la institución educativa frente a cada estudiante, por lo tanto, el participar en dicha investigación no tiene reconocimiento evaluativo en las áreas y /o asignaturas de estudio.
6. De igual manera esta investigación no tiene relación con ningún proceso que lleva la orientación escolar (casos, intervenciones, historiales etc.)
7. Esta investigación no conduce a ningún riesgo físico o psicológico.
8. Usted podrá retirarse de la investigación en el momento que lo desee, si así lo considera necesario.
9. Cabe resaltar que este proyecto tiene el aval de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD y que las directivas de la institución, encabezadas por la Sra. Rectora, Lic. Martha Lilia Alfaro Cubillos, conocen y autorizan la ejecución del proyecto. Desde ya le agradecemos su participación.

**CONSENTIMIENTO**

Acepto participar de manera libre y voluntaria en el registro fotográfico para la práctica pedagógica, conducido por el Lic. Farley Troncoso López. SI\_\_\_ NO\_\_\_ Entiendo que puedo solicitar si deseo una copia de este consentimiento en cualquier momento.

-----  
 Nombre del Participante (en letras de imprenta)

-----  
 Firma del Participante

Si es menor de edad deberá autorizar la participación su acudiente

-----  
 Nombre del Acudiente (en letras de imprenta)

-----  
 Firma del Acudiente

Fecha: \_\_\_\_\_



