

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN
AULA VIRTUAL FILOSÓFICA, QUE LLEVE AL DINAMISMO DE LA ENSEÑANZA
Y EL APRENDIZAJE DE LA FILOSOFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
DÉCIMO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SAN ANDRÉS”, DEL MUNICIPIO DE
SAN ANDRÉS DE CUERQUIA; EN EL PERIODO CUARTO, CON LA TEMÁTICA DE
LA ANTROPOLOGÍA.**

JHON FREDY POSADA GONZALEZ.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD)

ESCUELA DE LA EDUCACIÓN.

LICENCIATURA EN FILOSOFÍA

MEDELLÍN

2014



**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN
AULA VIRTUAL FILOSÓFICA, QUE LLEVE AL DINAMISMO DE LA ENSEÑANZA
Y EL APRENDIZAJE DE LA FILOSOFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
DÉCIMO, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ANDRÉS, DEL MUNICIPIO DE
SAN ANDRÉS DE CUERQUIA.**

EN EL PERIODO CUARTO, CON LA TEMÁTICA DE LA ANTROPOLOGÍA.

JHON FREDY POSADA GONZALEZ.

Proyecto de grado para optar por el título de Licenciado en filosofía.

ASESORA:

MAGISTER PAULA ANDREA MORA PEDREROS.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y ADISTANCIA (UNAD)

ESCUELA DE LA EDUCACIÓN.

LICENCIATURA EN FILOSOFÍA

MEDELLÍN

2014

DEDICATORIA.

Le dedico este trabajo a mi profesora Paula Andrea Mora Pedreros, porque aparte me enseñó a amar la vida, a mí mismo y a los demás. Por su dedicación y compromiso con mis inquietudes, aunque no fuera tutora de mis cursos, ella con su carisma de mujer me guiaba por la rectitud de la experiencia.

AGRADECIMIENTOS.

A mis padres por donarme el ser y la capacidad de filosofar. En ellos están las bases de lo que soy y lo que quiero ser. Gracias a ellos tengo la posibilidad de estudiar y trabajar, porque me enseñaron a ser fuerte y a luchar por los sueños y las metas.

A mi novia que me dio ánimos y me garantizó la firmeza en los proyectos que emprendimos juntos, entre ellos ser licenciado en filosofía de la UNAD.

A la empresa SEDIC. S.A, por haber depositado su confianza en mí y brindarme la posibilidad de trabajar, y con ello, la opción de estudiar el pregrado de licenciatura en filosofía.

A la profesora Paula Andrea Mora, por su cercanía y amor, con el que compartimos. Por su asesoría y dedicación para sacar a flote uno de mis grandes sueños: ser profesional y hacer lo que más me gusta... educar.

1). (RESUMEN ANALÍTICO DEL ESCRITO).

RAE No. 01		Fecha de elaboración: 05/08/2014	
Tipo Publicación:	ISBN: No aplica	Páginas: 135	Año: 2014
Proyecto de Investigación.			
Título y datos complementarios: Diseño e implementación de un recurso multimedial apoyado en aula virtual filosófica, que lleve al dinamismo de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía en los estudiantes del grado décimo, de la Institución Educativa San Andrés, del municipio de san Andrés de Cuerquia. En el periodo cuarto, con la temática de la Antropología.			
Autor: John Fredy Posada González.			
Palabras Claves: recurso multimedial, aula virtual, filosofía, proceso de enseñanza-aprendizaje, web 2.0, antropología.			
<p>El trabajo de investigación describe porque es tan importante utilizar las herramientas de la web 2.0 en la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía. De esta forma, como los estudiantes de Décimo grado, tienen problemas cognoscitivos, donde se hace necesario que tengan un nuevo dinamismo, en la que, la motivación y la felicidad sea la causa principal del aprendizaje, para ello, se propone un recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica, para que el salón de clase tenga un nuevo espíritu de dinamismo y con esto se motive a los estudiantes a la argumentación y a proponer con criterio nuevos.</p> <p>El desarrollo investigativo con el recurso multimedial tiene un marco de orientación en el trabajo que desarrolla la Magister Paula Andrea Mora Pedreros, en la revista Educación y desarrollo social, en el Vol 5 N° 2, en la Pág 128- 140 del 2011, que tiene por título: Observatorio Filosófico Virtual. Para El Desarrollo De Habilidades De Pensamiento. Fase 1 Implementación de recursos de la <i>web</i> 2.0 en entornos educativos virtuales. El <i>Facebook</i> (como entorno de discusión y argumentación personal y escrita) <i>Skype</i> (confrontación</p>			

con los demás compañeros escuchando y opinando y defendiendo sus propias ideas) *blogger* (leer y aprender las temáticas para dejar preguntas y aportar al material didáctico) *wiki* (hacer la experiencia de trabajo en grupo, donde cada uno aporta sus conocimientos) *yo tu be* (exposición de la creatividad de cada uno) *Movie maker* *comi life, go anímate, power point* (como forma de creatividad e imaginación en el proceso de aprendizaje.) este diseño nos lleva a nuevos conocimientos donde el estudiante, expone sin miedos sus propios criterios y aprende a problematizar su entorno donde habita.

El recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica, le permite a los estudiantes potencializar sus competencias: cognoscitivas, críticas, argumentativas y digitales como lo son en el manejo de las web 2.0. Por otro lado, el docente se sumerge en el adiestramiento del manejo de las que conoce y aprende algunas que son necesarias para la trasmisión de las ideas.

Áreas del Conocimiento: filosofía, antropología y web 2.0, criterio personal, argumentación, proposición.

Referencias Bibliográficas:

CARDONA (2009). Diseño E Implementación De Un Aplicativo Web Que Permita Dinamizar La Enseñanza Y El Aprendizaje De La Filosofía Griega En Los Estudiantes De Grado Noveno En El Colegio Tercer Milenio Del Municipio De Caldas Utilizando Dreamweaver Y Flash.

CALPA E IBARRA (2009) diseño de un objeto virtual de aprendizaje para la elaboración de mapas de aprendizaje.

HENAO (2014) Implementar un ambiente virtual de aprendizaje para el área de la ERE, que conlleve al

mejoramiento de las competencias comunicativas en el grado 10° de la institución educativa Manuel José Caicedo.

MORA Y ALVEAR (2012) Observatorio filosófico virtual para el desarrollo de habilidades de pensamiento. Fase 1 implementación de recursos de la web 2.0 en entornos educativos virtuales.

OSORIO Y AGUDELO (2014). Permitir que los docentes comprendan, apropien y apliquen las TIC en sus prácticas educativas y pedagógicas.

Comentarios del Investigador:

El texto me permite clarificar:

La educación es un proceso que debe de ir al mismo ritmo que la sociedad avance en su proceso trasformador, porque de lo contrario se vería un retroceso en la construcción de nuevas ideas y conocimientos.

Ahora bien, la Tic están consideradas indispensables en la didáctica, pues, la primera está trasformando el mundo de una forma acelerada y de esto dan prueba las ciencias y los científicos, que se apoyan en ellas para hacer todos los procesos de sus trabajos, en los que, el hombre ve la necesidad de estar sumergidos en los cambios tecnológicos que se den en la sociedad sin ser ajeno a este fenómeno y se siente culturizado, aprendiendo a vivir con ellas para poder aprovecharlas y beneficiarse de ello, con todo esto, el proyecto es una

oportunidad para que los estudiantes de grado décimo aprendan a utilizar algunos de los recursos que se proponen para el proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo en los niveles de escolaridad.

Finalmente los estudiantes del grado décimo y demás personal académico se formarán competentes en las reflexiones filosóficas a través de las TIC con el fortalecimiento de criterio personal, superando la forma pasiva de hacer las labores académicas. Pues, en ellos tienen toda la información y contenidos, ahora bien, está en cada quien darle criterios y comentarios propios, para plasmar los trabajos abstractos como: ensayos, resúmenes, síntesis, mapas conceptuales y criterios, donde se construyan conocimientos e investigaciones nuevas e innovadoras.

Autores del RAE: John Fredy Posada González.

TABLA DE CONTENIDO.

4. INTRODUCCION.	12
5. JUSTIFICACION.	15
6. DEFINICION DEL PROBLEMA.	20
6.1 Formulación Del Problema.	22
7. ANTECEDENTES.	23
7.1- Resumen uno.	23
7.2- Resumen dos.	24
7.3- Resumen tres.	26
7.4- Resumen cuatro.	28
7.5- Resumen cinco.	29
8). OBJETIVOS.	31
8.1- General.	31
8.2- Específicos.	31
9). MARCO TEORICO.	33
9.1. Recurso multimedial.	33
9.2- Aula virtual.	35
9.3- Proceso de enseñanza-aprendizaje.	39
9.4- Web 2.0.	44
9.5- La cibercultura.	46

9.6- Aprendizaje.	49
9.7- Antropología.	53
10)- MARCO METODOLÓGICO.	56
10.1- Tipo de investigación: Cualitativa.	56
10.2- Línea de investigación: Filosofía y educación.	60
10.3- Método: Investigación-acción.	62
10. 4 Técnicas de Investigación.	66
10. 4. 1 La entrevista.	66
10. 4. 2 el diseño instruccional.	69
La observación.	71
11. RESULTADOS.	78
La entrevista.	78
Diseño Instruccional.	88
Observación.	¡Error! Marcador no definido.
13. CONCLUSIONES.	108
14. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.	112
15. ANEXOS.	124

LISTA DE TABLAS.

1)- TABLA N° 01: TIPOS DE EVALUACION	41
2)- TABLA N° 02: LISTA DE OBSERVACION	73
3)- TABLA N° 03: USUARIOS MATRICULADOS	100

LISTA DE FIGURAS.

1)- FIGURA N° 01	79
2)- FIGURA N° 02	80
3)- FIGURA N° 03	81
4)- FIGURA N° 04	82
5)- FIGURA N° 05	83
6)- IMAGEN N° 01	89
7)- IMAGEN N° 02	90
8)- IMAGEN N° 03	91
9)- IMAGEN N° 04	92
10)- IMAGEN N° 05	93
11)- IMAGEN N° 06	94
12)- IMAGEN N° 07	95
13)- IMAGEN N° 08	96
14)- IMAGEN N° 09	97
15)- IMAGEN N° 10	98

16)- IMAGEN N° 11	99
17)- IMAGEN N° 12	101
18)- IMAGEN N° 13	102
19)- IMAGEN N° 14	104
20)- IMAGEN N° 15	106
21)- IMAGEN N° 16	107
22)- IMAGEN N° 17	108
23)- IMAGEN N° 18	124
24)- IMAGEN N° 19	125
25)- IMAGEN N° 20	126
26)- IMAGEN N° 21	127
27)- IMAGEN N° 22	128
28)- IMAGEN N° 23	129
29)- IMAGEN N° 24	130
30)- IMAGEN N° 25	131
31)- IMAGEN N° 26	132
32)- IMAGEN N° 27	133

4. INTRODUCCIÓN.

El aprendizaje de la filosofía se hace, en la mayoría de los casos, demasiado tedioso e incomprensible, por los conceptos y el lenguaje tan específico que maneja esta ciencia. Ahora bien, para que haya una armonía entre los dos procesos educativos como son: enseñanza y aprendizaje, había que pensar en una metodología que permitiera lograr que los estudiantes obtengan el gusto y la disposición necesaria para aprender a partir de la asimilación y acomodación de la información conducente a un proceso cíclico óptimo en la educación, generando como resultados mejores condiciones humanas, teniendo en cuenta que la didáctica es la que hace que el método adquirido sea mucho más eficiente y agradable. De igual manera, se consideró desde el marco teórico, la ventaja de la evolución tecnológica que a lo largo del tiempo, la cual, ha permitido que las TIC se conviertan en una de las principales herramientas para dinamizar ideas, conceptos y juicios. Por todo lo anterior, se hizo necesario presentar una propuesta investigativa que aborde esta problemática, desde un apoyo metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando un recurso tecnológico.

En concordancia con lo anterior, se consideró importante de indagar las metodologías de enseñanza-aprendizaje, permitiendo el diseño de un recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica con una diversidad de herramientas web 2.0 (*Skype, Facebook, Blogger, YouTube, correo electrónico*), que se han articulado en pro del diseño específico y la usabilidad pertinente para el logro del objetivo, Así pues, la interacción en diversas formas de comunicación, le permitirán al docente de una manera sencilla y didáctica interactuar con los

estudiantes, que para el caso de esta investigación son los de décimo grado de la Institución Educativa San Andrés mediando su conocimiento filosóficos, mejorando su disposición, atención y motivación hacia los temas que se desarrollan en las horas de clase, concordantes con los objetivos propuestos por la Institución Educativa, como lo anuncia la visión institucional:

La Institución Educativa San Andrés en el año 2020, será una comunidad educativa cohesionada con los estudiantes, las familias, la comunidad, el gobierno y el sector productivo, materializando los logros de la formación integral básica y media, a través de la implementación de metodologías activas permitiendo a los estudiantes la construcción del proyecto de vida para su desempeño laboral, profesional y ciudadano. (Institución Educativa San Andrés 2013).

Al ser, la filosofía una ciencia con gran carga teórica desde su postura tradicional e historicista, el aprender no tiene mucho que ver con el docente que la enseña, sino con los estudiantes que tradicionalmente están sujetos a recoger lo transmitido y en pocas ocasiones a dejar que sus ideas se contrasten con los autores en cuestionamiento. La investigación se preocupó porque el docente se convierta en moderador, brindando a los estudiantes pautas para la construcción de conceptos y criterios propios, estimulando el diálogo permanente dentro y fuera del aula. En esto radica la importancia de un recurso multimedial denominado aula virtual filosófica, como escenario pedagógico, para enseñar y aprender la filosofía de una forma, didáctica, recreativa y metodológica.

En el siglo XXI la cultura dominante está a cargo de las tecnologías de la información y la comunicación, que hacen parte de la sociedad del conocimiento, por lo tanto, hay que aprender a implementarlas en los procesos cotidianos que atañen a la educación, investigación y el desarrollo personal. Es por ello, que desde un diagnóstico observacional la Institución Educativa San Andrés, se evidenció que posee un dominio mediano en el manejo de estas herramientas, de ahí la importancia de abordar una propuesta investigativa que contribuya a la formación de estudiantes con habilidades tecnológicas, considerando que es una de las características de mayor exigencia en la concepción de profesionales competes en el entorno vivencial. En relación con lo dicho, que todas las ciencias se han servido de las tecnologías logrando ser más eficientes y más precisas en los resultados, con mayor impacto de innovación. Por consiguiente, la filosofía no ha sido ajena a este fenómeno en la sociedad, vinculando su enseñanza-aprendizaje a las herramientas ofimáticas y/o telemáticas que el estudiante puede aprovechar para su formación cognitiva, emocional y operacional; por lo que; el investigador se preocupó por la creación de un aula virtual filosófica, que contenga herramientas acordes a estas iniciativas.

Con el aula virtual filosófica la Institución Educativa San Andrés se cultiva estudiantes con ganas de vivir, sin miedo a los retos, con capacidades críticas e investigativas, que en todos los instantes de la vida desarrollen la capacidad de asombro cómo una de sus mayores fortalezas, con esto, la capacidad de razonar su misma realidad; de manera que pueda ser transformada y mejorada.

5. JUSTIFICACIÓN.

La creación de un recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica sirve para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa San Andrés a partir de herramientas tecnológicas que permiten dinamizar y armonizar la reflexión filosófica Antropológica, durante el cuarto periodo del año lectivo 2014. No cabe duda, que el aprendizaje filosófico les permite alcanzar un alto grado de imaginación, creatividad y asertividad en la toma de decisiones y sobre todo criterio para confrontar retos sociales, familiares e institucionales, como competencias generales de la formación académica. Conviene precisar, que el proyecto de investigación: Un recurso multimedial, apoyado en un aula virtual filosófica es de suma importancia para la Institución Educativa San Andrés, para el programa de licenciatura en filosofía (UNAD), para la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) y para el investigador, porque se desarrollan varios elementos de innovación pedagógica y conceptos educativos que contribuyen a la transformación de los jóvenes y por ende de la comunidad.

Por consiguiente, el proyecto de investigación es de suma importancia para la Institución Educativa San Andrés, porque contribuye a la formación integral y más específicamente en el tema Antropológica, como temática filosófica del cuarto periodo, de los estudiantes de Décimo grado, en efecto: Gaviria. Osorio. L, A (2013), el estudiante identifica problemáticas en una situación social familiar o institucional, analiza formas para superarlos e implemento la alternativa más adecuada. Prosigue, escucha e interpreta las ideas de otros en una situación

específica y sustenta los posibles desacuerdos con sus propios criterios, posicionándose en un rol. De esta manera, el estudiante de décimo grado se beneficiara por el proyecto de investigación porque aparte de las reflexiones filosóficas que desarrolle, en el recurso multimedial, aprende a utilizar de una forma adecuada y útil las TIC, como análisis a la cultura que está transformando el mundo y como eje culturizador de nuestro entorno. De igual manera, la relevancia de este proyecto de investigación, versa sobre el avance en la calidad de educación que se puede brindar en la Institución Educativa San Andrés con nuevos métodos didácticos, en trasmisión del conocimiento requerido para Décimo grado. Finalmente, Es importante porque se crea conciencia y cultura investigativa para descubrir nuevos fenómenos que complementen este trabajo investigativo y así, avanzar en la transformación de la educación en la Institución Educativa San Andrés.

Por otra parte, el trabajo de investigación que se adelanta, es relevante en el programa de licenciatura en filosofía porque, proyecta la profesionalización en dicha formación en la Institución Educativa San Andrés y en el municipio de San Andrés de Cuerquia, como mecanismo de transformación, socio-cultural y educativo, para que los habitantes de la comunidad tengan una mirada futurista dentro de la universidad y del programa como tal, interesando el proyecto de vida personal que cada quien tenga como profesional de la universidad. Por consiguiente, el trabajo de investigación le permite al programa cumplir el propósito, que le fue asignado desde el año de su creación 1996, y que se renueva a medida que evolucionan los fenómenos sociales y culturales Leyendo este párrafo:

La Licenciatura en Filosofía tiene como propósito contribuir a la formación del tejido social con base en los valores humanos, en competencias ciudadanas y en fundamentos pedagógicos y epistemológicos con lo cual se genere una permanente reflexión en torno a la relación del ser humano con las tecnologías y con los sistemas económicos que permitan la consolidación de posiciones críticas que hagan del conocimiento y la educación herramientas para la transformación permanente de la sociedad. (Amador y Lasso, 2014)

Es así como, la importancia de la investigación en el programa de licenciatura en filosofía influye en la comunidad educativa y en más específicamente en los estudiantes de décimo grado, que son los directamente implicado en la investigación, porque forma docentes de perfiles amplios en la reflexión filosófica, el manejo de las herramientas informáticas y las técnicas de investigación que trasforman los fenómenos y las problemáticas del entorno. Al respecto, Amador y Lasso (2014), El desarrollo de competencias para el dominio de los medios y mediaciones pedagógicas virtuales, como herramienta para la construcción de conocimiento. así pues, los estudiantes por sus capacidades innatas y por las habilidades aprendidas en la sociedad adquieren competencias a través del proyecto en el *ciber* espacio, estas los hacen personas críticas en los conceptos filosóficos y consientes del manejo de los espacios en el campo virtual.

Ahora bien, este proyecto multimendial apoyado en un aula virtual filosófica, es importante para la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) por su crecimiento paulatinamente

en la ciencia y el conocimiento, que se genera a través de los estudiantes que hacen el papel de investigadores en las distintas regiones; además, la universidad con su metodología virtual abarca todo el territorio nacional y de esta forma, estudiar las problemáticas de cada una de las regiones del país; como estrategia de mejoramiento en la calidad de la educación en todo el territorio; hemos pues, descubierto que los procesos de investigación le sirven a la universidad para potencializarse como identidad innovadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje superior, o en cualquiera de los niveles en los cuales tenga injerencia. Se referencia el texto:

Se proyecta como una organización líder en Educación Abierta y a Distancia, reconocida a nivel nacional e internacional por la calidad innovadora y pertinencia de sus ofertas y servicios educativos y por su compromiso y aporte de su comunidad académica al desarrollo humano sostenible, de las comunidades locales y globales. (proyecto académico solidario de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. UNAD)

Finalmente este proyecto de investigación tiene importancia para el estudiante porque le ayuda a proyectarse en su vida intelectual y profesional, como promotor de la educación virtual, que se vislumbra como uno de los fenómenos educativos del siglo XXI más destacado a nivel mundial, ahora veamos, el estudiante desarrolla habilidad frente al objeto de estudio, descubriendo métodos similares en todos los antecedentes, que le permita complementar el trabajo en cuestión. Seguidamente, se desenvuelven las competencias tecnológicas necesarias para el proyecto y las que ya se adquirieron en la carrera universitaria de licenciatura en filosofía, complementarias a la

formación profesional que se han aprendido intuitivamente, en el uso diario de la plataforma y los trabajos escritos dentro del que hacer como estudiante universitario unadista.

6. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

En la Institución educativa San Andrés los estudiantes de Décimo grado, han ido escalonando en sus grados de formación con muchas deficiencias en su proceso de aprendizaje, adquiriendo **lagunas cognoscitivas**, que no han podido superar en todo el proceso de enseñanza. Al respecto, Lipman (1969), nos demuestra que los estudiantes aprenden las concepciones del hombre, pero no saben cómo aplicarla a sus vidas cotidianas. Los estudiantes evidencian ganar el año o las materias periodo a periodo, pero cuando se confrontan con el mundo real evidencian no estar preparados, pues, no se adquieren las herramientas necesarias para enfrentar los retos diarios desde lo social y laboral, en la transformación cultural y avances científicos. Ahora bien, en muchas ocasiones se escucha decir que los estudiantes no hablan, no participan, no les gusta nada de la clase, se notan aburridos y cansados porque no siente interés o no ven la pertinencia de la formación y más en áreas como la filosofía. Todo esto evidencia que los estudiantes de Décimo grado han iniciado la media vocacional con muchas falencias en su formación académica y en la motivación de su proceso

De esta forma, el estudiante del grado Décimo, presenta dificultades para expresar sus criterios, como evidencia de su formación integral de su proceso, esto acarrea una serie de dificultades a nivel institucional, social y comunitario, parte de este ejercicio nace en la escasa interacción que tienen los estudiantes con las TIC en su educación media, lo cual genera que la, Institución Educativa San Andrés tenga un menor avance en la innovación y generación de conocimiento, recurriendo a las prácticas tradicionales y a los mismos recursos educativos, esto

lo evidencian resultados de las pruebas ICFES con un nivel medio en su ponderado. de igual forma, los estudiantes de Décimo grado, han perdido mucha de la iniciativa que los conduce de manera creativa a la expresión de sus ideas y pensamientos, cayendo en el facilismo de dar cuenta sobre una nota, perdiendo el deseo por interactuar a través de debates, discusiones; muchos tiene que ver para este punto el temor frente a las críticas de los demás, asumiendo de manera a priori que están expresando condiciones inadecuadas, las cuales pueden evidenciar, desde un juicio social, su nivel de ignorancia con las burlas y criticas poco formativas, por esto se ven afectados de manera que en próximas ocasiones no hay interacción y el valor de su opinión queda aminorado.

Todo lo anterior se suma a que, el estudiante de décimo grado se le dificulta la escritura como técnica de expresión personal. El estudiante no utiliza conectores para hilar ideas y escribe palabras a veces sueltas que no tienen coherencia con la idea central, hace que sus respuestas y escritos sean poco entendibles y por ende, incomprensibles. Por esta razón, los estudiantes tienen grandes dificultades al momento de construir textos como el ensayo, el resumen, comentario crítico o escritos que evidencian su pensamiento e ideas.

Finalmente, a partir de las observaciones desarrolladas en el marco del curso practicas pedagógicas se notó la gran dificultad al construir trabajos académicos como: mapas mentales, mapas conceptuales, cuadros sinópticos, cuadros de relación y comparación y en mayor grado los proyectos de investigación; tienen una fuerte fobia por pensar que idea lleva a otra, al momento de crear un mapa mental que los oriente hacia una exposición con pocos conceptos y mucha

lógica. Todo lo anterior evidencia la baja habilidad para acciones tan fundamentales como la toma de decisiones, de ahí que vislumbrar las consecuencias es una acción no desarrollada, por esto, uno de los fenómenos que se ha evidenciado en el grado decimo es la deserción de sus integrantes, como reposa en los datos del SIMAT (2014), en décimo A entraron 27 estudiantes y ahora hay 19, lo que significa que se retiraron 8; de igual manera en décimo B entraron 25 y quedan 18 ósea que se retiraron 8; la Institución Educativa San Andrés ha indagado de manera breve y mucho tiene que ver con la interacción docente-estudiante y la necesidad de ser acompañados en un proceso de vida y no solo en una formación disciplinar segmentada.

6.1 Formulación Del Problema.

¿Cómo implementar un recurso multimedial, apoyado en un aula virtual, que permita dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía, en el cuarto periodo, con la temática de la Antropología, del Décimo grado en la Institución Educativa San Andrés?

7. ANTECEDENTES.

7.1- Resumen uno.

Osorio. L, A y Agudelo. J,A (2014). Permitir que los docentes comprendan, apropien y apliquen las tic en sus prácticas educativas y pedagógicas.

Tiene como objetivo desarrollar estrategias de ambientes virtuales de aprendizaje en los docentes, de las Instituciones Educativas, de Educación básica en los municipios de San Andrés de Cuerquia (ANT) y el municipio de Manzanares (Caldas), es así como, en algunas Instituciones Educativas encontramos estudiantes que son reacios, pasivos y tímidos; los cuales indican que en su futuro cercano podrán tener problemas en el campo laboral, porque los métodos tradicionales son anacrónicos dentro de la evolución del mundo en formas y métodos para llegar al niño y al joven de hoy para que accedan al conocimiento. Ahora bien, El interés de esta investigación radica en aprovechar las fortalezas de cada Institución Educativa tanto los recursos humanos, como tecnológicos, para acompañar de modo óptimo y eficaz la formación, incluyendo las tecnologías de la información y la comunicación, y las metodologías de manera concreta en las diferentes clases. (Osorio y Agudelo, 2014)

Considerar esta investigación en el proceso abordado implica considerar varios de sus referentes teóricos como fundamentos importantes en el diseño e implementación de una aula virtual como recurso multimedial, no sólo por las consideraciones teóricas de los autores en el tema de TIC herramientas didácticas, sino porque además, establecen una relación didáctica en el desarrollo de habilidades de pensamiento y dinamiza la enseñanza de los docentes, como encargados de la educación de los estudiantes y esta manera, orientar significativamente el quehacer didáctico de la presente investigación.

Ahora bien, se debe aprovechar la experiencia del profesor Luis Alberto Osorio dentro de la Institución Educativa San Andrés, que con su creatividad hace de los recursos de la web 2.0, nuevas experiencias dentro de los estudiantes, pues, ha implementado muchas herramientas para dinamizarles el proceso, reflexionar sobre estas experiencia con los estudiantes del grado décimo, nos sirve para continuar aportando conocimientos a los estudiantes que vienen con esta metodología de aprendizaje; aportándole destrezas y habilidades en el manejo de las herramientas tecnológicas y conceptos teóricos sobre la antropología filosófica y sus cuestionamientos sobre el hombre, nos sirve, para confrontar la experiencia vivida dentro del aula. Todo lo anterior, evidencia un claro avance en el crecimiento del proceso cognoscitivo.

7.2- Resumen dos.

CARDONA (2009). Diseño E Implementación De Un Aplicativo Web Que Permita Dinamizar La Enseñanza Y El Aprendizaje De La Filosofía Griega En Los Estudiantes De Grado Noveno En El Colegio Tercer Milenio Del Municipio De Caldas Utilizando Dreamweaver Y Flash

Este Aplicativo Web, se constituye en una herramienta didáctica importante para el maestro de filosofía que quiera abordar el estudio de la filosofía griega con los estudiantes del grado noveno del Colegio Tercer Milenio del Municipio de Caldas, pues, le permitirá al maestro de una forma activa y dinámica, mostrar del pensamiento griego conceptos fundamentales y básicos, ideas claves, contexto cultural e histórico, escuelas, pensadores y problemas filosóficos, a los cuales el estudiante podrá acceder de una forma interactiva, clara y precisa. (Cardona 2009)

Este Aplicativo Web, tiene la intención de proporcionar al estudiante de Noveno grado, la oportunidad de tener un acercamiento más profundo, motivante y cautivador a la filosofía griega, puesto que está estructurado en una especie de isla, al estilo de las antiguas “Polis Griegas”, ya que sobre ella encontrará diversos lugares como una Academia, un Templo, el Ágora, entre otras edificaciones similares que representaban la forma de pensar y de vivir de la civilización griega. (Cardona, 2009)

De igual forma el presente aplicativo le dará la oportunidad al maestro de evaluar lo que el estudiante aprendió de una propuesta interactivas que éste trae y al estudiante, la oportunidad de

realizar actividades dinámicas también interactivas, como también jugando con los conocimientos adquiridos, ejemplo puntuales como: realizar descargas, abrir links de enlace a otras páginas de interés y profundizar en textos filosóficos que apoyen el aprendizaje de la filosofía antigua y la enseñanza de ésta, a partir del Aplicativo.

Pensar este aplicativo web, en el trabajo de investigación abordado, implica considerar varios referentes teóricos, como fundamentos importantes en el diseño de un recurso multimedial apoyado en una aula virtual filosófica, no solo porque se consideran herramientas tecnológicas, sino porque además, tiene una relación con el desarrollo de las habilidades del pensamiento y la creatividad del estudiante, lo cual direcciona de manera significativa el presente trabajo de investigación educativa.

7.3- Resumen tres.

Henao (2014) Implementar un ambiente virtual de aprendizaje para el área de la ere, que conlleve al mejoramiento de las competencias comunicativas en el grado 10º de la institución educativa Manuel José Caicedo.

Los estudiantes de Décimo grado de la institución Educativa Manuel José Caicedo presentan una dificultad en las competencias básicas, en las distintas áreas del conocimiento. ¿Cómo se puede implementar una plataforma virtual para la asignatura de la ERE, que contribuya al desarrollo de las competencias comunicativas en el estudiante de Décimo grado de la Institución Educativa Manuel José Caicedo? Ahora bien, La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, en el proceso de enseñanza – aprendizaje cobra un valor muy importante en las prácticas educativas y se requiere que los docentes mantengan una actitud positiva hacia las actividades, al mismo tiempo que sean capaces de desarrollarla en el contexto educativo. Y es así como dentro de las posibles herramientas didácticas, encontrará este Aplicativo Web que le permitiría al docente, enseñar los conceptos, las ideas, los contenidos propios del área, de una forma atractiva, llamativa, interactiva, que cautive la atención y la motivación de sus estudiantes, permitiéndoles un mayor grado de aprendizaje, acercamiento y gusto por las temáticas impartidas. (Hena, 2014)

Al revisar esta investigación en el proceso de búsqueda abordado, implicó considerar varios referentes teóricos, como son: las plataformas moodle, las TIC en el currículo institucional, foros virtuales, wiki, exámenes tipo ICFES, la escritura, el pensamiento creativo y argumentativo, entre otros. Como fundamentos importantes en el diseño e implementación de un aula virtual filosófica, no solo porque se ven herramientas de la web 2.0, si no porque se establecen relaciones en el desarrollo de las habilidades de pensamiento y las metodologías utilizadas por los profesores para su desempeño como guías del proceso.

7.4- Resumen cuatro.

Calpa e Ibarra (2009) diseño de un objeto virtual de aprendizaje para la elaboración de mapas de aprendizaje.

En las investigaciones se ha concluido que el aprendizaje memorístico debe de ser reemplazado por el significativo, haciéndose necesario que se confronten los conocimientos que tiene el estudiante con los que está adquiriendo. A todo este proceso le encaja muy bien las distintas clases de mapas: mentales, conceptuales, metefactos. Sin embargo en la práctica los estudiantes no saben hacer un mapa, porque envían lo que el profesor no quiere o les ha pedido; desaprovechando estas herramientas tan importantes para el conocimiento. Todo esto producto de la secundaria. Ahora bien, este trabajo contribuye a la apropiación del conocimiento por la secuencia de construcción presentada y que facilita su diseño en diversas áreas del conocimiento, aportando elementos de aprendizaje significativo, que permiten organizar la información y el conocimiento de manera que se puedan asimilar buscando estructurar un esquema general primero a nivel mental para ser plasmado y socializado para la generación de mayor aprendizaje. (Calpa 2009)

Este trabajo es importante en el proceso de investigación porque nos da varios referentes teóricos, como lo es la forma de construir mapas conceptuales, mapas mentales, metefactos y otros representaciones simbólicas de aprendizaje; los cuales son indispensables en el diseño e

implementación de un aula virtual, como recurso multimedial, esto, no solo hacer parte de las herramientas web 2.0, si no porque, se establece una reciprocidad didáctica en el desarrollo de las habilidades cognoscitivas del pensamiento y las formas como el estudiante aprende construyendo sus propias ideas y las relaciona unas con otras.

7.5- Resumen cinco.

Mora y Alvear (2012) Observatorio filosófico virtual para el desarrollo de habilidades de pensamiento. Fase 1 implementación de recursos de la web 2.0 en entornos educativos virtuales.

Los seres humanos poseemos y potencializamos las capacidades discursivas, que permite pensar y actuar en el entorno social y académico, en el que es, importante estimular la acción filosófica, el potencial de expresión, decisión, análisis y acción de nuestro ser. Con la finalidad de ofrecer al estudiante un cumulo de experiencias sistematizadas en la perspectiva de un observatorio virtual, con la necesidad de hacer énfasis en el uso de las herramientas web 2.0 que dinamicen de forma apropiada las habilidades de pensamiento en un grupo de estudiantes de los programas de filosofía y licenciatura en filosofía. Por lo que, el desarrollo metodológico de la investigación giró en torno a la propuesta de observatorio, por lo cual se analizó cada uno de los recursos: *Edublogs, voki, mikogo*, redes sociales (Facebook, *myspace, youtube, twitter*), *xtranormal. Skype, foros, webconference, wiki, youtube*. (Alvear y Mora 2012).

Considerar esta investigación en el proceso de investigación abordado implica considerar varios de sus referentes teóricos como fundamentos importantes en el diseño e implementación de una aula virtual como recurso multimedial, no sólo porque razonan los autores herramientas web 2.0, sino porque además, establecen una relación didáctica en el desarrollo de habilidades de pensamiento, lo cual orienta de manera significativa el quehacer didáctico de la presente investigación, de donde surge la idea de la fascinación por las herramientas virtuales como aprovechamiento para la enseñanza, y permitirle al estudiante aprender haciendo y haciendo lo que más le gusta y sabe hacer.

8). OBJETIVOS.

General.

Implementar un recurso multimedial, apoyado en un aula virtual filosófica, con estudiantes de Décimo grado, de la Institución Educativa San Andrés, del municipio de San Andrés de Cuerquia; que permita el desarrollo de la filosofía a partir de un proceso de enseñanza-aprendizaje, en el marco de la Antropología que se trabaja como temática abordada durante el cuarto periodo, permitiendo el desarrollo de la filosofía a partir de un proceso innovador de enseñanza-aprendizaje.

Específicos.

Realizar un diagnóstico acerca de las necesidades formativas, referentes teóricos que serán implementados, las herramientas web que se utilizarán, y las preferencias tecnológicas por los estudiantes. Para darle una delimitación al fenómeno que se identifica en la población educativa de San Andrés de Cuerquia.

Diseñar los lineamientos instruccionales del aula virtual filosófica, a partir de las acciones de diagnóstico identificadas previamente como son la Instalación de los controles y la edición de los

componentes necesarios para el aula virtual filosófica, con el propósito de darle la debida orientación al instrumento que se utiliza en la investigación del proyecto.

Construir un aula virtual con los requerimientos planteados en el diseño instruccional estableciendo el ingreso de los participantes a las distintas actividades.: foros, quices, caja de herramientas y videos que le permita al docente una diversidad de escenarios de prácticas pedagógicas. Para un óptimo dinamismo del aprendizaje.

9). MARCO TEORICO.

9.1. Recurso multimedial.

Según Xie (2007), multimedia digital es la integración de textos, gráficos, imágenes estáticas y en movimiento, animación, sonidos y cualquier medio por el cual se puede representar información, guardar, transmitir y procesar digitalmente, a través de una computadora, administrada por personas naturales, que actualizan, modifican, mejoran los contenidos, de igual manera, construyen ciencia, haciendo que el espacio cibernético sea variado y rico en contenidos (textos, imágenes, sonidos, melodías y animaciones) Es por ello, que los recursos multimediales sirven al aula virtual, para aportar al proceso enseñanza-aprendizaje una didáctica especial y moderna, que en el siglo XXI se está imponiendo en la cultura para transformar la sociedad y con ello, a la educación que en Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, necesita de didácticas que ayuden a mejorar las competencias institucionales y personales, en el propósito de crecer en ciencia, cultura ciudadana, hermenéutica filosófica e investigación social.

Ahora bien, los recursos multimediales, para cumplir con su objetivo deben estar integrados en distintos medios, como son *CD, USB, MICRO SD*, Dispositivos móviles o en el internet, los cuales, les sirven a los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, para acceder a los contenidos de Antropología y demás temáticas que se pueden exponer aquí. Por consiguiente, la pueden confrontar con muchos más escritos, audiovisuales, tesis, conceptos y argumentos que a diario se publican, es de aclarar, que los recursos multimediales incitan a los

estudiantes en los sentidos y la actividad del pensar. Por ende, los recursos multimediales se caracterizan por su forma instrumental, que son los canales por donde se trasmite el contenido informacional y por su aspecto de comunicación que tiene que ver con la retórica de los mensajes emitidos.

De esta forma, construir mensajes en los recursos multimediales se necesita de varios códigos, que se combinan en uno solo, que es el conocimiento. Por todo esto, en la multimedia se necesita de la comunicación, que es una red con muchas dimensiones para ir construyendo mensajes, dado que, en los recursos multimediales se necesita de unos códigos que nos ayudan a comprender el mensaje. Estos son algunos signos que utilizamos cuando estamos en los recursos multimediales: la palabra, que nos transmiten mensajes escritos, como artículos, monografías, entrevistas, ensayos, resúmenes, síntesis, libros, poesías, etc. El sonido, se presenta con palabras pero no escritas si no orales y por medio de tonos, pueden ser por medio de las canciones o tutoriales publicados en *ciber* espacio u otro medio. Por otro lado, está la mímica, que se puede representar por medio de los movimientos del cuerpo y lo podemos ver en las imágenes que se publican o que encontramos en los avisos publicitarios. Cabe señalar, que en los recursos multimediales se necesitan de todos estos signos para aprender lo que ya está y para poner en consideración lo que yo sé y que no estaba allí. Así pues, El estudiante de Décimo grado ingresa a los recursos multimediales para confrontarse con sus compañeros y debatir sus teorías, proponiendo y argumentando nuevos conceptos. Por medio de la palabra oral y escrita y en ocasiones los sonidos o la música.

De este modo, la caracterización del recurso multimedial utiliza un lenguaje digital que se traduce en texto, gráficos, animaciones, sonidos y cualquier forma de transmitir la información, para que la multimedia digital se convierta en canal o trasmisor de la comunicación, potencializando todo esto en nuevos conocimientos, multiplicando la ciencia y la investigación, pues, este proceso se convierte en nuevos mensajes que confrontan los que ya están escritos. Finalmente el estudiante de Décimo grado interactúa en los recursos multimediales para estudiar y vislumbrar su misma realidad social de forma que pueda darle soluciones a las problemáticas sociales con las que se enfrenta a diario y que lo están consumiendo.

9.2- *Aula virtual.*

Desde la cultura Romana se tiene el hábito de las aulas escolares, en la que, los pedagogos conducían a los hijos de los señores hacia la basílica donde había un lugar especial para la enseñanza, impartiendo varias áreas del conocimiento que les ayudaban a moldear su personalidad y a disciplinar su conducta. Pero con los tiempos y con la ciencia evolucionando, los procesos sociales han cambiado, ahora la necesidad de asistir a las aulas de la escuela o de la universidad se ha resgado a al *cliber* espacio, en el que, se puede acceder a la información y la educación de una forma autónoma y didáctica. Por esta razón, las aulas virtuales han reemplazado mucho los salones, sillas, tableros y hasta bibliotecas, porque, se puede acceder a la información con solo *click*, para acceder a sitios en la *www* que contienen información del interés del estudiante.

Como dice, (Horton, 2000), citado por S, Norma (2000), El aula virtual es el medio en la WWW los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. Mirando a Montiel. M (2000), El aula virtual es definida como el conjunto de actividades con alto ingrediente comunicativo, pudiéndose situar dentro de un aula de clase o de manera autónoma, buscando cubrir una serie de necesidades educativas, liberando al docente y al estudiante del tiempo y el espacio.

las aulas virtuales, son un recurso multimedial, con múltiples códigos de comunicación para que el individuo acceda al aprendizaje por medio de la información que se emite o que se encuentra en la web 2.0, por ello, su funcionamiento es asincrónico y sincrónico, pero por su formato de edición se da más la forma asincrónica, en cierto sentido, el estudiante ingresa a la plataforma y expresa sus ideas, envía sus actividades y hace aportes generando debates académicos, sin encontrarse con los demás en la misma y hora fecha, organizándose y disciplinándose para cumplir con las actividades académicas y con obligaciones de la vida en común. Se presenta el siguiente texto:

El principal objetivo de las comunidades virtuales de aprendizaje consiste en la creación, desarrollo y mantenimiento de un grupo virtual de estudiantes que tiene como finalidad la construcción de conocimientos de forma compartida mediante la interacción telemática entre todos sus miembros, que en nuestro caso serán alumnos de las aulas. (Williams 2000, citado Barbera, E. y Badia, A 2005).

Ahora bien, el aula virtual se puede utilizar como complemento de las clases presenciales para enriquecer su contenido en las publicaciones realizadas en el internet, dentro del aula virtual. La idea es que los apartes de los conocimientos adquiridos se pueden hacer distintas actividades donde los estudiantes se disciplinan, conocen una metodología y aprenden hacer responsable con sus actividades, por el aprendizaje es autónomo que se maneja en esta modalidad. De este modo, el estudiante de Décimo grado de la institución educativa San Andrés, tiene la posibilidad de acceder a muchos de las herramientas tecnológicas desde cualquier computador, para mantenerse actualizados de las novedades de sus cursos o para utilizar todos los tiempos libres que tienen para ingresar y hacer aportes y actividades que sean requeridas por el tutor de turno. Otro de los puntos a tener en cuenta en el aula virtual es el intercambio de ideas; que se da entre estudiante-docente o entre los mismos estudiantes. Esto se da en el en el recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica, se ha dicho que, los estudiantes de Décimo grado, pueden acceder a unos conocimientos de Antropología de una manera digital, opinar y proponer de acuerdo a la información presentada en el recurso multimedial, todos los postulados que se relacionen con el hombre y su entorno. Se presenta el siguiente texto:

La WWW es usada en una clase para poner al alcance de los alumnos el material de la clase y enriquecerla con recursos publicados en Internet. También se publican en este espacio programas, horarios e información inherente al curso y se promueve la comunicación fuera de los límites áulicos entre los alumnos y el docente, o para los alumnos entre sí. (S, Norma 2000).

Independiente de la temática, las aulas virtuales sirven para la participación y la comunicación entre los distintos roles que se puede hacer en ella: estudiante, profesor o visitante. El primero como dinamizador del proceso, está en el aula virtual para exponer sus ideas y aprender de lo que el aula le proponga como temáticas de aprendizaje; el segundo, interactúa de una forma activa y creativa en los distintos espacios de monitoreo y seguimiento, como son: los foros de trabajo o wiki para preparar material, los enlaces de videos, lecturas propuestas, el quiz tipo ICFES y los enlaces de webconference para hacer encuentros de grupos. A continuación el siguiente fragmento:

Las aulas virtuales hoy toman distintas formas y medidas, y hasta son llamadas con distintos nombres. Algunas son sistemas cerrados en los que el usuario tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del espacio virtual, para desarrollar su curso. Otras se extienden a lo largo y a lo ancho de la red usando el hipertexto como su mejor aliado para que los alumnos no dejen de visitar o conocer otros recursos en la red relacionados a la clase. (S, Norma 2000).

Por consiguiente, otra forma de interacción dentro de la aula virtual es el correo electrónico, para que el docente- estudiante y estudiante –estudiante tengan una comunicación más personalizada, de otro lado, docente puede hacer una retroalimentación más detallada y clara al estudiante que no comprende los mensajes y necesita de una explicación más profunda y más detallada. Finalmente, el diseñador del aula virtual filosófica, debe hacer el papel de docente,

para que tenga el criterio de coevaluador de los procesos, para que los estudiantes y demás participantes no se sientan solos ni sientan la pérdida de tiempo interactuando en la plataforma. Por eso, todo foro de trabajo, toda actividad hecha dentro del aula virtual debe tener una valoración cuantitativa, para que los estudiantes se motiven y crean el interés por ingresar hacer las actividades propuestas.

9.3- Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se define desde la concepción de P, Rafael. (2015), es la comunicación o trasmisión de conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento. De esta forma, se puede especular que el proceso de enseñanza-aprendizaje, son todos los lineamientos, esquemas, sistemas, parámetros y secuencias que se siguen para lograr los objetivos y metas propuestas dentro de la Institución Educativa San Andrés, con el fin de formar a los estudiantes de Décimo grado en disciplina, conocimientos, valores y en competencias laborales y/o académicas. Por todo esto, el proceso de enseñanza-aprendizaje se asemeja al currículo, en el que todas las áreas del conocimiento propuesto por la institución educativa, tienen iluminación para proceder, bien sea para, evaluar el proceso de aprendizaje o para mejorar la enseñanza y el papel de los docentes. G, Mariela (2013), El proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza sobre un cuerpo de conocimientos más o menos estructurados, más o menos interesantes, más o menos

conexionados con la práctica, más o menos autónomos, los grados de libertad del curriculum pueden ser variable.

Ahora bien, uno de los puntos indispensables en el proceso enseñanza-aprendizaje, es la evaluación, pues evidencia el cumplimiento de los propósitos formulados, es así como, existen varias concepciones de evaluación, en primera instancia, dependen de la cultura en la que se desenvuelva el proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual manera depende de la pedagogía y didáctica que se empleen, de forma más particular bien sea por parte de los profesores o por el plantel que les imponga un modelo, si mencionando a Graells (2001), El proceso enseñanza-aprendizaje no se puede simplificar simplemente al fomento de la habilidad cognoscitiva, sino que debe tener en cuenta la creación de actitudes y el desarrollo psicomotor de los discentes. Porque este se realiza de forma directa con la práctica de las vivencias sociales y culturales de los mismos dicentes, pues, este es el escenario del mismo proceso.

En consecuencia, la evaluación para que cumpla su propósito valorativo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje debe cumplir con unas características primordiales, como son: Integral y Sistemática. La primera porque debe tener el principio de inclusión, una inclusión a todos los estudiantes, tanto en el proceso cognoscitivos como en los comportamientos afectivos como personas. Dentro del proceso de se debe evaluar la capacidad de indagación y pedagogía de los docentes que están al frente del proceso, porque se debe medir la eficacia de comprensión y la destreza en el quehacer educativo. Por consiguiente, la segunda es el orden de ejecución dentro

del proceso enseñanza-aprendizaje, pues, esta no se da de forma imprevista, sino que es programada dentro del currículo, que se ejecuta a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje en varias modalidades se pueden manifestar de forma cuantitativa o cualitativa, por logros y por competencias, al respecto (Vargas 2005).VER TABLA. N° 2.

Tabla N° 1.

Tipos de evaluación.

Tipo/característica	NOMBRE	CARACTERISTCA.
FUNCION	Diagnóstica	Se aplica antes de empezar el proceso de aprendizaje Su diseño se centra en evaluar ciertos prerrequisitos esenciales para abordar el proceso de aprendizaje
	Sumativa.	Se aplica al final de cada periodo de aprendizaje Emite un juicio global sobre la superación o no de la totalidad del proceso de aprendizaje
	Formativa	Se aplica a través de la realización del proceso de aprendizaje. Su diseño está enfocado en detectar el nivel de logro de los estudiantes en cada habilidad de aprendizaje.
	Sistemática	Es parte integral del proyecto educativo de la institución. Involucra a todos los estamentos

		Se realiza de manera continua a lo largo del proceso educativo.
ENFOQUE.	Conocimiento y aptitudes.	El conocimiento de elementos específicos. El conocimiento de las formas y medios de trabajar con los elementos específicos. El conocimiento de conceptos, teorías y generalizaciones.
	Destrezas y habilidades.	La comprensión. La interpretación. La codificación y decodificación. El análisis. La síntesis.
	Procesos de pensamiento	Se estructura a partir de Operaciones Mentales y Funciones Cognitivas
	Por Competencias	Se estructura teniendo en cuenta las acciones de tipo interpretativo, argumentativo y propositivo en contextos disciplinares específicos.

Ahora bien, la evaluación del proceso comienza desde antes, que se inicia el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se debe de evaluar si este si es idóneo o confiable para garantizar una calidad alta de competencia formativas. De esta forma, el docente encargado del proceso, escoge y aplica un método de evaluación que para él, es confiable y seguro, porque debería ser el más eficiente y objetivo a la hora de definir propósitos.

La evaluación comienza antes de iniciarse la enseñanza y va más allá de la simple medición de los resultados. Existe el uso de métodos e instrumentos debidamente garantizados como válidos y confiables. Lleva a una permanente observación de la situación educacional, estimula la formulación de hipótesis de trabajo y, por medio de la experimentación, recolección de datos e interpretación de los resultados ayuda a un mejoramiento cualitativo de las técnicas evaluativas, lo cual redundará en beneficio de la personalidad del estudiante. Debe hacerse en función de los objetivos educacionales propuestos. La evaluación debe ser congruente con los objetivos formulados. Para resaltar.

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitables unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes-dicentes siempre consiste en el logro de determinados objetivos educativos y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance. (Graells, M, 2001).

Hipotéticamente el proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de logros que el docente quiere satisfacer y que los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa San Andrés deben adquirir para su auténtica realización personal y social. Habría que decir también, que este proceso se da porque el hombre en su formación holística necesita de una excelente educación

para moldear su conducta y adquirir inteligencias múltiples. Al respecto, G, Howard (1983), define la inteligencia como la capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

Finalmente, el docente es el dinamizador del proceso y debe tener presente que es en todos los acontecimientos y fenómenos que se den dentro de la clase, por ende, debe tener claro los objetivos y propósitos que se requieren en los lineamientos del currículo y debe ser una persona integral en sus procesos de calificación y evaluación, para decidir la aprobación y reprobación de los cursos. De lo contrario, se notaría una gran cantidad de disertaciones por parte de los estudiantes.

9.4- Web 2.0.

Por consiguiente, referenciando a Jiménez y Polo (2008), La web 2.0 podría ser definida desde un punto de vista de la tecnología como un sistema de aplicaciones en Internet con capacidad de integración entre ellas y que permite la publicación de materiales por parte de los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés. Es así como, esta puede comprender un cambio de ejemplares para la educación de muchas personas, que en el siglo XXI, en que la cibercultura es lo más habitual; quieren superar sus conocimientos, en este caso los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa San Andrés, tienen la posibilidad de

acceder a los contenidos de antropología de una forma más didáctica y divertida, al proceso que tenían antes.

Al respecto, Ribes (2000), el internet funciona con la web 2.0, que viene en crecimiento desde el *push* hasta el *pull*, para posteriormente pasar a una era 1.0 vinculándose a las antiguas galerías que son controladas por pequeños socios, a los motores de consulta como por ejemplo: *google*, que tienen contenidos que realizan los que consultan los portales y comparten sus ideas y conocimientos. Seguidamente, el conocimiento es desafío constante de la web 2.0, para la privacidad de las construcciones intelectuales, el *copyright*, evidencio un ejemplo claro de código abierto, el cual, deja entrar a los contenidos, brindando muchas ventajas, porque permite la productividad creativa. Esto nace de lo que se llama en la tradición, software libre y en lo que se denomina grupos de investigación científica y tiene varias características de propiedad, como son: es independiente (*free speech*), es relativamente barato, inclusive gratis (*free beer*), modularidad y capacidad de generar, con todo este articulado, el estudiante de décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, puede complementar sus proceso de aprendizaje y al igual que los docentes tienen un espacio y herramientas para el dinamismo de sus clases. Para continuar, no se puede excluir el usuario, que es un agente activo, que son los dinamizadores de los contenidos, con su creatividad e imaginación, tienen el control de la web 2.0 en su crecimiento o decadencia.

Sin embargo, los estudiantes como usuarios de este recurso multimedial hacen el papel de transformadores de los conocimientos y la publicación de nuevos aportes a la ciencia, para

modificar la tradición de lo que se llaman los agentes que transforman el consumo y la creación de los conocimientos, de esta manera, los estudiantes de Décimo grado, tienen la facultad de ingresar a la plataforma del aula virtual para volverse creadores y dinamizadores de la web 2.0, con sus ideas y confrontaciones de la realidad a la que pertenecen, haciendo hincapié a la cibercultura que se practica a diario en nuestro entorno cultural, que se utiliza cuando se escribe, lee, visualiza imágenes, escucha audios o videos y con ellos se participa en ambientes educativos o en las redes sociales que maneja la web 2.0, que son de ayuda en la comunicación y la información de los usuarios, esto genera eficacia en el aprendizaje y las diligencias propuestas para el beneficio de quien las utiliza.

En definitiva, la web 2.0 tiene más capacidades en la interactividad y el trabajo colaborativo, ya que permite a los estudiantes, docentes, nativos digitales e investigadores, sean objetivos en la construcción de los contenidos y/o elementos aquí encontrados; estimulando habilidades tecno-pedagógicas y didácticas en la elaboración de criterio. En conclusión, en la web 2.0, la participación de los usuarios se convierte en el eje fundamental para la construcción de redes sociales, académicas y de investigación, que lleva al dinamismo de la enseñanza de la filosofía y el aprendizaje se convierte, no en algo tedioso si no en algo divertido y motivacional, para los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés

9.5- La cibercultura.

Se define la cibercultura como elemento fundamental en el proyecto de investigación, porque, con esta categoría se tiene mucha relación, ya que es la forma como los estudiantes de Décimo grado viven muchas de sus experiencias no solo educativas si no también emocionales y hasta de sano esparcimiento. Pero en el proyecto se convoca para la educación y la dinámica de la enseñanza filosófica. Se presenta el siguiente texto:

La palabra cibercultura apunta vehementemente hacia un cambio de paradigma en nuestra manera de concebir la naturaleza y nuestra relación con lo artificial, y no solo a las realidades encerradas en un chat. Recordemos que la expresión moderna “ciber” proviene de la cibernética, término acuñado por Norbet Wiener para referirse a la ciencia del control y de la comunicación en el animal y en la máquina, y cuyos principios están en la base del desarrollo de la informática y de la inteligencia artificial. El prefijo “ciber” también nos remite al nombre que en la Grecia antigua recibía el timonel de una nave, kybernetes, el que decidía la ruta y la dirección de la embarcación; sentido que fue utilizado también por William Gibson para caracterizar un espacio metafórico, surgido de la interconexión telemática, el ciberespacio, libre de las leyes, limitaciones y normas del mundo físico y autónomo de toda realidad exterior a sí mismo. (Alberich, 2001).

Al llegar a este punto, la cibercultura es un fenómeno cultural acompañada por elementos que portan información y canales de trasmisión científica, habría que decir también, los estudiantes se encuentran para extraer ideas o conceptos que le aportan a su formación como formandos. No

cabe duda de que, el internet es antesala de diálogos entre los individuos que se encuentra en un nuevo proceso de trasmisión y punto de partida porque, todo no es humano si no ficticio intangible y se limita a lo tridimensional de las imágenes en la pantalla del pc, la Tablet, el celular, entre otros. Por este lado, la cibercultura ayuda a que las tecnologías se expandan por todo el universo, inclusive ayudan a la investigación espacial. Se lee este fragmento:

La cibercultura es la una nueva forma de cultura, donde el uso de las nuevas tecnologías forma parte de nuestro día a día, nos apoyamos en ella para realizar todo tipo de actividades, hasta tal punto que se ha convertido en una nueva forma de vivir, en una cultura, está integrada en nosotros de tal forma que "separarnos" de ella es cada vez más costoso.se puede observar tres elementos fundamentales en la construcción de la cibercultura. 1-), Interactividad. Es la confrontación entre el sujeto y el espacio digital definido por el hardware que interconectada a las partes. 2-). Hipertextualidad: versa sobre la entrada a cualquier parte de una forma interactiva, para tener la capacidad de almacenar y entregar contenidos. 3)- Conectividad: es lo que avanza a través de las tecnologías en este caso el internet. (R, Maria 2012).

De igual manera. La cibercultura interviene en nuestras vidas, en lo que se consideran que influye notablemente en el diario vivir del individuo, a nivel laboral y/ emocional, pues, sirve para hacer negocios, publicidad, inclusive, iniciar relaciones interpersonales (amistad, noviazgo, matrimonio etc...), seguido de que a los jóvenes los esclaviza o los auto controla, permitiendo

absorber sus interés personales. Es así, como la cibercultura, para este tiempo se vuelve incontrolable, ya que, son muchas las formas y los avances que se tienen para la comunicación.

Finalmente, se cita a Tylor (1871), la cibercultura aquel todo complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y todo el resto de los hábitos y capacidades que el ser humano adquiere como miembro de una sociedad.

9.6- Aprendizaje.

Referenciando a Márquez, M (2013), surge del latín *aprehendere*, de *ad*, a y *prendere*, percibir. Quiere decir: adquirir el conocimiento de alguna cosa por medio del estudio o de la experiencia. Ciertamente es que, la tecnología ha desempeñado un papel importante, en el aprendizaje, porque sus herramientas le permiten transmitir los contenidos. Es así como, el aprendizaje en su proceso consiente se descarga en las modificaciones mentales de la persona; permitiendo que la enseñanza tome su curso hasta que asegura un aprendizaje de buena calidad. Por otro lado presupone una maduración genética, producto de la herencia genética y una alimentación adecuada para el ejercicio de aprendizaje, todas estas provienen de la interacción de los individuos en el entorno social. Todo eso permite la adquisición de un nuevo conocimiento habilidad o capacidad. En efecto, para que este proceso no solo sea un ejercicio pasajero de retención memorística debe proyectar el futuro y contribuir a la solución de los problemas

sociales, familiares y personales. Seguidamente, en el aprendizaje hay cuatro elementos: docente, estudiante, objetivos y contexto. El primero diseña el currículo para todos los estudiantes, con un diseño didáctico o pedagógico que les permita alcanzar los objetivos propuestos para ser competentes. El estudiante se deja guiar por su docente encargado, por todos los recursos y materiales dispuestos para el fin. Los objetivos están ligados al material bibliográfico, propuestos en el currículo y el contexto es el escenario que se dispone o se prepara para la interacción del docente y el estudiante, para llevar el acto de aprendizaje, este se adecua con inmuebles propicios para la sección; luego de todo esto salen los resultados que es lo que evidencia la eficiencia del proceso bien dirigido. Es también, la transformación de la realidad que refleja, los estudiantes construyen sus propios conocimientos, que le aporta a la sociedad sus investigaciones. Confrontando a P, Graells (2005), los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones: hechos, conceptos, procedimientos y valores; se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales como conocimientos, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprenden.

Ahora bien, para que esto se cumpla de forma eficiente dentro del proceso de aprendizaje, el estudiante de Décimo grado de la institución Educativa San Andrés, debe tener la motivación necesaria para el proceso de aprendizaje. En su investigación P, Graells (2005), la motivación, querer aprender, para que una persona realice un determinado aprendizaje es necesario que movilice y dirija en una dirección determinada energía para que las neuronas realicen nuevas conexiones entre ellas. Y esta a su vez, requiere de ciertos factores, culturales, emocionales y

sobre todos familiares. Es así, como aprender requiere de los impulsos internos que se tengan en la persona.

De esta manera, Referenciando a Márquez. M. (2013), aprendizaje es el resultado de las convivencias sociales, por sus contenidos y por la forma en que se trasmite o se genera esta orientación. Leyendo a Márquez. M. (2013). En las teorías constructivistas, el aprender no es más que un proceso activo de construcción del conocimiento, que se realiza en el interior del sujeto que aprende. Cuando se aprende a hablar, se debe dar una interacción con los demás, donde se desarrolla la practicidad de los contenidos y de este modo, interiorizar los códigos en la mente que se recordaran para toda la vida, todo esto se da sistemáticamente, porque unos conocimientos llevan a otros o se puede hablar de la capacidad innata de investigar a través de la pregunta. Es por ello, que el aprendizaje es el producto de la educación. Se dice que la educación, es el puente de conducción al desarrollo.

Como consecuencia de esto, el aprendizaje se da en un tiempo y un espacio de interacción, con todos los factores casuales y determinantes de la dialéctica que es indispensable en la construcción del mismo, para ello se presenta esta lectura:

El proceso enseñanza aprendizaje constituye un verdadero paso dialectico, en el cual el primer componente debe organizarse y desarrollarse de manera tal que facilite la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva, que en su

interacción con un sustrato material neuronal, asentado en el subsistema nervioso central, permitirá que en el menor tiempo y con mayor grado de eficiencia y eficacia posible establecimiento de esquemas sensoriales, aspectos intelectuales y motores sensoriales necesarios para que el reflejo se materialice y concrete.(Márquez 2013).

Seguidamente, el aprendizaje, necesita de un proceso de memorización, en el que, mirar una imagen o un color es recordar un concepto o teoría olvidada. De esa manera, cuando se lee un libro se adquieren competencias lingüísticas, que presumen la comprensión de las ideas expuestas por el autor. Para establecer contacto con lo que ya había en el intelecto para analizar, organizar y transformar la información para hacer todo el proceso de aprendizaje y elaborar conocimiento, que se almacenan en la memoria para toda la vida de la información y los conocimientos adquiridos en el aprendizaje, para la vida misma o en proyectos a largo plazo. en la lectura:

Su método se funda en la acción, tanto porque el niño encuentra por sí solo los diversos elementos del saber al igual que los desarrollos sucesivos, como porque se ve obligado, a través de signos representativos o construcciones, a hacer visible y sensible lo que ha conseguido. Este principio en virtud del cual el niño sustituye el libro con su experiencia personal, las imágenes con la naturaleza y los objetos, los razonamientos y las abstracciones con ejercicios y hechos, se aplica a cada momento de la instrucción y a todos los ramos del saber. Se recurre a la acción en

todas sus modalidades y formas. El niño observa, investiga, recoge materiales para sus colecciones, experimenta más que estudia, actúa más que aprende...(Pestalozzi Johann 1801).

Finalmente, este aprendizaje debe de resolver los problemas o cuestiones dentro de una sociedad. Posteriormente, en el aprendizaje se hace necesario tener la capacidad de aprender o tener conocimientos previos, para que unidas a la motivación dé resultados significativos. Mirando a Pestalozzi (1801). No hay aprendizaje que valga nada si desanima o roba la alegría.

9.7- Antropología.

En la etimología de las palabras Antropología significa las teorías, conceptos, conocimientos o estudios acerca del hombre, pero el hombre en totalidad, interactuando en la sociedad, en su cultura, en su pasado presente, futuro, en el entorno de la medicina y todas sus costumbres. Aquí se presenta esta lectura:

A todo intento de asumir la problemática específica del hombre o la mujer. Se trata de intentos que pretenden aclarar, según una reflexión metódica, filosófica, el gran interrogante que el hombre se plantea a sí mismo: ¿Que significa ser hombre? En otras palabras, la antropología filosófica es la disciplina que toma al hombre como

objeto de su investigación, en el intento de aclarar y de establecer en cierto modo su ser, esto es, los aspectos fundamentales de su esencia o naturaleza. (Sánchez. Monsalve. A, N 2015).

Ahora bien, la Antropología demuestra conceptos no muy acertados sobre el origen del hombre, las teorías y los acercamientos, descubren que no se tiene una certeza de ello, porque, los múltiples estudios aseguran cosas distintas, de lo que si se tiene certeza en la Antropología es que esta, en sus especulaciones, se pregunta y lanza hipótesis acerca del origen de la especie humana. Sin embargo, luego de tener al hombre dentro de las sociedades y de pensarlo en su totalidad, los filósofos y los periodos de la humanidad se han encargado de definirlo de acuerdo a sus postulados conceptos, de esta manera, para Sócrates el hombre es la dualidad de alma y cuerpo, en la que el alma es sinónimo de inteligencia, que nos permite decidir nuestra conducta. Por consiguiente, Platón comparte la dualidad de alma y cuerpo pero dice que el alma a diferencia del cuerpo, es inmortal, permitiendo conocer la esencia de los objetos, en la que, la relación de los dos (alma y cuerpo) es violenta y accidentada, ya que el alma ha caído en el cuerpo que es limitante y su relación es de conflicto. Aristóteles rechaza el dualismo y define al hombre como un animal racional y tiene todas las funciones propias del animal y solo se distingue de los animales por su capacidad de racionalidad. Se presente el texto:

En una posición bípeda y erguida liberó las manos del homo sapiens. Ellas tienen ahora una forma compleja y precisa que permitían otros oficios, como la fabricación de armas y vestidos, así como comer de otra manera, lo que le

permitió reducir el tamaño de sus dientes y mandíbulas, y triplicar el tamaño del cerebro. Este desarrollo diferencio radicalmente el comportamiento del ser humano de la vida animal. Le permitió liberarse del control del medio ambiente para controlarlo a él. Tal distancia con lo real lo llevo a ejercer algún control sobre sí mismo, sintiendo el propio cuerpo como el espacio a partir del cual podía adquirir conciencia de su existencia. (L, Federico; N, Luis Eduardo; M, Claudia; G, Viviana; L, Enver Joel... L, José Guillermo, 2006).

De esta manera, se describe las características evolucionistas del hombre a través de la historia y que lo hacen una maquina trasformadora, a partir de las manos, se inicia otras funciones de fabricación y diseño. Ahora, bien por su trasformación, las costumbres cambian y se dan nuevos comportamientos y por ello adquirir conciencia de muchas cosas, en las que reina, la existencia. Por consiguiente, la ética y la moral, es tema de discusión entre el hombre, por la evolución que tiene en su cuerpo y en su entorno, porque estas se dan como, delimitaciones del comportamiento que se debe tener dentro de la comunidad.

10)- MARCO METODOLÓGICO.

10.1- Tipo de investigación: Cualitativa.

El proyecto implementó una investigación de tipo cualitativa como estrategia para ahondar en la persona humana y a través de las cualidades se pretende extraer una muestra poblacional eficiente y de calidad para el trabajo de investigación. De esta forma, los estudiantes de Décimo grado los que han suministrado todas sus potencialidades personales, con el propósito de generar un buen proyecto pero además lograr impacto en otros que están interesados en la misma. Así pues:

La investigación cualitativa es un campo interdisciplinar, transdisciplinar y en muchas ocasiones contradisciplinar. Atraviesa las humanidades, las ciencias sociales y las físicas. La investigación cualitativa es muchas cosas al mismo tiempo. Es multiparadigmática en su enfoque. Los que la practican son sensibles al valor del enfoque multimetódico. Están sometidos a la perspectiva naturalista y a la comprensión interpretativa de la experiencia humana. Al mismo tiempo, el campo es inherentemente político y construido por múltiples posiciones éticas y políticas. (Lincoln y Denzin 1994 citados por G, Javier, G, Eduardo y A, Málaga 1996)

Teniendo definido el tipo de investigación que se lleva a cabo en el proyecto, esta tiene una naturaleza por la que se basa para hacer mejor los procesos de selección de información en la parte educativa. Como se lee en Lincoln y Denzin (1994), citados por G, Javier, G, Eduardo y A, Málaga (1996), Denzin y Lincoln (1994: 2), destaca que es: Multimetódica en el enfoque, implica un enfoque de investigación-acción, hacia su objeto de estudio. En lo que atañe que la persona que investiga sustrae toda la información desde su propia realidad; así que, en la Institución Educativa San Andrés, se nota una realidad cuando se hace el acercamiento a sustraer datos reales, que dentro del aula de Décimo grado, se hacen procesos reales en la construcción de competencias básicas en la reflexión filosófica.

Seguidamente, la investigación cualitativa, tiene una ruta que la hace metódica en su investigación, en la que los procesos se hacen de una forma cíclica, para mayor veracidad en sus conclusiones. Al mirar a G, Javier, G, Eduardo y A, Málaga (1996), de finen así: Los momentos en cuestión son los de formulación, diseño, gestión y cierre. A través de ellos es posible trascender la mera descripción, permitiendo el acceso a formulaciones de tipo comprensivo en algunos casos y explicativas en otros; en los momentos se puede ahondó:

La formulación: Es el punto de partida formal de la investigación y se caracteriza por explicitar y precisar ¿Qué es lo que se va a investigar y por qué? En la lógica multicíclica que tipifica a la investigación cualitativa da lugar a por lo menos tres submomentos, que podemos denominar: inicial, intermedio y final. Así, El diseño:

Está representado por la preparación de un plan flexible (o emergente, como prefieren llamarlo otros) que orientará tanto el contacto con la realidad humana objeto de estudio como la manera en que se construirá conocimiento acerca de ella. Ahora bien, La gestión: Este momento corresponde al comienzo visible de la investigación y tiene lugar mediante el empleo de una o varias estrategias de contacto con la realidad o las realidades objeto de estudio. Entre esos medios de contacto se encuentran: el diálogo propio de la entrevista, la reflexión y construcción colectiva características de los talleres, o en el lugar de aquellos, la vivencia lograda a través del trabajo de campo y la observación. Participante, entre otras alternativas. Finalmente, El cierre: Las actividades desarrolladas en esta etapa de la investigación buscan sistematizar de manera progresiva el proceso y los resultados del trabajo investigativo. Para ello, parte de la estructuración preliminar de lo que denominaremos un cierre preliminar inicial, el cual tiene lugar inmediatamente después de concluir el primer episodio de análisis derivado, a su vez, de la conclusión del primer evento de recolección o generación de información. (C, Casilimas 1996).

Así pues, en los cuatro momentos de la investigación cualitativa; la formulación, el diseño, la gestión y el cierre, se inicia una parte operacional que se ve en el proyecto y dentro de este espacio. La investigación se dió por medio de la practica en el aula de clase de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, como se menciona a continuación: la formulación, para este proyecto es la pregunta problematizadora que se plantea para iniciar la búsqueda de un instrumento para mejorar la dinámica de la enseñanza de la filosofía en el salón de clase de

Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés. Así: ¿Cómo implementar un recurso multimedial, apoyado en un aula virtual, que permita dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía, en el cuarto periodo, con la temática de la Antropología, del grado Décimo en la Institución Educativa San Andrés? Con esta formulación es que se inicia el proceso investigativo dentro de la población focalizada. Para continuar. De esta manera, el diseño hace ver, como la Antropología es temática base, para que los estudiantes crezcan en conocimiento y se pueda tener un pilotaje ejemplar; la gestión hace referencia a las técnicas de recolección de la información, como es la entrevista, la observación y el diseño instruccional de una plataforma moodle, en la que se pueda entrar a realizar las distintas actividades académicas que dinamice el proceso de enseñanza. Finalmente, el cierre se basa en la construcción de las conclusiones y los resultados hechos por las técnicas de investigación. Como son graficas esquemas de observación y de diarios de campo. Sin embargo, la investigación cualitativa tiene sus métodos o mecanismos que le ayudan a operar sus postulados. De esta forma:

Representando las distintas estrategias cualitativas en la investigación educativa como un árbol que hunde sus raíces en la vida cotidiana, y parte de tres actividades básicas: experimentar, vivir, preguntar y examinar. A partir de estas raíces brotarán las diferentes "ramas" y "hojas" de la investigación cualitativa, entre las que el investigador debe elegir para realizar su trabajo. (Wolcott 1992, citado por G, Javier, G, Eduardo y A, Málaga 1996).

10.2- Línea de investigación: Filosofía y educación.

Para esta línea de investigación se define cómo, el horizonte que dinamiza el cambio de los paradigmas de la sociedad en la que se vive a diario, pues, es la Educación y la filosofía, lo que tiene la estrategia para cambiar muchas formas de pensar y de actuar de los individuos. Que se vive en un espacio determinado, de acuerdo a las necesidades del investigador o el objeto de que se quiere investigar. Es por ello, que en esta línea de investigación es indispensable la educación filosófica leyendo este párrafo:

La educación filosófica difiere de la científica, porque en filosofía no hay un resultado neto y acabado de conocimientos que puede ser transmitido, sino que lo enseñado es una actitud, una técnica, un modo de pensar el cosmos. Lo abordado no tiene linderos fijos; puede ser un problema, o cualquier tema sin distinción de regiones en la realidad o especificidades del saber. (Garces, M 2013).

Para esta línea es indispensable de una y otra manera articular la filosofía y el saber hacer, como lo es la Educación de los estudiantes en las competencias reflexivas de acuerdo a unos estándares establecidos por el Ministerio de Educación, como se nota en el micro currículos de la institución Educativa San Andrés para Décimo grado y que se puede reflexionar en las cartillas correspondientes a este grado de formación académica. En esta lectura:

La educación en un mundo globalizado requiere ser reconocida como un escenario dinámico, en continuo cambio, por tanto, requiere una reflexión constante en torno a la base filosófica y epistemológica que le subyace a cada uno de los modelos educativos apropiados de diversas formas en Latinoamérica y más específicamente, en Colombia, donde las connotaciones particulares de una idiosincrasia pluriétnica y multicultural requieren de discusiones constantes frente a planes curriculares, inclusión de nuevas estrategias educativas, de tecnologías actuales, de modelos novedosos, entre otros. (Piragua, J. 2010).

Por esta razón, la filosofía y la educación deben mover, no solo, la sociedad sino también al hombre en todas sus dimensiones, como lo menciona. J, Piragua (2010), Articular la filosofía, la ética, la epistemología y la estética con las prácticas pedagógicas en los diferentes ambientes de aprendizaje. En la que los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, sientan la necesidad de formarse en la reflexión filosófica, adquiriendo competencias, que necesitan en la sociedad para su óptimo desempeño laboral y familiar. De esta forma, la línea de investigación filosofía y educación, se justifica por la necesidad de tener personas críticas y videntes de los fenómenos sociales e institucionales, con la proyección de abrirles posibles soluciones por medio de lo teórico-práctico, que se da en la academia, en este caso, en la Institución Educativa San Andrés, con los estudiantes de Décimo grado.

La ECE desde la línea de investigación en Filosofía y educación, propende por desarrollar un modelo de investigación acorde a sus necesidades, que de cara al país, asuma la tarea de una ética de compromiso histórico y de responsabilidad en la construcción de tejido social desde la educación. (Leyendo a Piragua, J. 2010)

Es de esta forma, como la importancia de la educación filosófica en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, corre por las sendas de la investigación, de la axiología y de lo metafísico, porque dentro de ellos se integra la vida de la persona que quiere filosofar.

10.3- Método: Investigación-acción.

El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewis y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales.

El término investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción; las líneas que siguen recogen algunas de ellas.

Referenciando a Elliott (1993), el principal representante de la investigación-acción desde un enfoque interpretativo define la investigación-acción como, un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por los docentes que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

Según este autor la investigación acción tiene un doble propósito, de acción para cambiar una organización o institución, y de investigación para generar conocimiento y comprensión. La investigación-acción no es ni investigación ni acción, ni la intersección de las dos, sino el bucle recursivo y retroactivo de investigación y acción. Se presenta el siguiente texto:

Han descrito con amplitud las características de la investigación-acción: 1).La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, 2). Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas. 3). Crea comunidades autocríticas de personas

que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación. 4). Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida). 5). Induce a teorizar sobre la práctica. 6). Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones. Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones. 7). Es un proceso político porque implica cambios que afectan a las personas. 8). Realiza análisis críticos de las situaciones. 9). Procede progresivamente a cambios más amplios. 10). Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia problemas de más envergadura; la inician pequeños grupos de colaboradores, expandiéndose gradualmente a un número mayor de personas. Rodríguez García, S et al. (2011) referenciando a Kemmis y McTaggart (1988).

Para Kemmis y McTaggart (1988), los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación-acción se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios. Ahora bien, el propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. La investigación-acción es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas y los discursos sociales. Así pues, la investigación-acción se propone: 1). Mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, a la vez que procurar una mejor comprensión de dicha práctica. 2). Articular de

manera permanente la investigación, la acción y la formación. 3). Acercarse a la realidad: vinculando el cambio y el conocimiento. 4). Convertir a los prácticos en investigadores.

Los ciclos de la investigación acción son más formas de disciplinar los procesos de investigación que formas de representar la investigación. Ayudan a organizar el proceso.

Por lo general se transforman en nuevos ciclos, de modo que la investigación puede verse como una “espiral de espirales”. También puede verse como una “espiral auto reflexiva”, que se inicia con una situación o problema práctico, se analiza y revisa el problema con la finalidad de mejorar dicha situación, se implemente el plan o intervención a la vez que se observa, reflexiona, analiza y evalúa, para volver a replantear un nuevo ciclo.

El modelo de Hemmis, cuyas fases de la espiral son planificación acción, observación y reflexión, tiene la finalidad de proporcionar los elementos y directrices para poder realizar un proyecto de investigación. El proceso es flexible y recursivo, que va emergiendo en la medida que se va realizando. Tienen el propósito de ayudar y orientar, un proyecto siempre debe desarrollarse y ajustarse a la situación personal de cada uno. Ahora bien, existen tres pasos importantes en la investigación-acción, como son: la planificación la observación y la acción.

Así, la planificación, se inicia con una “idea general” con el propósito de mejorar o cambiar algún aspecto problemático de la práctica profesional. Identificado el problema se diagnostica y a continuación se plantea la hipótesis acción o acción estratégica. Kemmis plantea tres preguntas: ¿Qué está sucediendo ahora? ¿En qué sentido es problemático? ¿Qué puedo hacer al respecto?

Seguidamente, En la investigación-acción la reflexión recae principalmente sobre la acción; esto es porque el énfasis se pone en la acción más que en la investigación; la investigación es así mismo revisada, pero su función principal es servir a la acción, de esta manera, La acción es deliberada y está controlada, se proyecta como un cambio cuidadoso y reflexivo de la práctica. Se enfrenta a limitaciones políticas y materiales, por lo que los planes de acción deben ser flexibles y estar abiertos al cambio. Se desarrolla en un tiempo real. Finalmente, La observación recae sobre la acción, ésta se controla y registra a través de la observación. La investigación acción prevé una mejora de la práctica profesional, la información obtenida nos permite identifica evidencias o pruebas para comprender si la mejora ha tenido lugar o no.

La observación implica la recogida y análisis de datos relacionados con algún aspecto de la práctica profesional. Observamos la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto y aplicarlo a nuestra acción profesional.

10. 4 Técnicas de Investigación.

10. 4. 1 La entrevista.

Para Diagnosticar las necesidades formativas, referentes teóricos, las herramientas web, y las preferencias tecnologías necesarias para este proyecto de investigación se va a utilizar la entrevista como lineamiento fundamental para crear una respuesta clara antes de comenzar con la parte formativa o esencial del proyecto, que es la didáctica de la filosofía en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Un diálogo que se desarrolla según algunos parámetros: cierto acuerdo o convención entre ambos participantes (encuadre); cierta previsión por parte del investigador acerca de las condiciones que deben cumplirse para que la entrevista sea válida metodológicamente; cierto diseño previo que incluye marco, objetivos y límites de la utilización de este instrumento metodológico. (Cepeda Ortiz, L 2012)

Con la entrevista lo que se pretendió es encontrar el camino más seguro a la hora de definir la estrategia de enseñar la filosofía, para de esta manera, no caer en errores en los procesos metodológicos. Con preguntas abiertas, los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, cuentan en que sitio web les gusta exponer sus ideas, teniendo un desempeño excelente a la hora de la ejecución, de igual manera, ellos cuentan el tema de interés o que les gustaría explorar en el diseño instruccional y la forma en que más les gusta aprender. Por esta razón, se tiene la prioridad de que es estudiante, hable de una forma subjetiva y exponga sus sentimientos, de una forma escrita en los espacios destinados para ello; con este modelo de entrevista, se quiso que el estudiante exponga sus ideales sin temores, para ser más claros en el

estudio realizado. La entrevista se hizo a un grupo de 30 estudiantes del grado Decimo de la Institución Educativa San Andrés, de forma conjunta pero cada uno con su cuadernillo y hoja de respuesta individuales.

Entrevista.

la entrevista se construyó para los 32 estudiantes, hombres y mujeres, de Décimo grado, de la Institución Educativa San Andrés y tiene como propósito de Diagnosticar las necesidades formativas, referentes teóricos, las herramientas web, y las preferencias tecnologías necesarias para proyecto de investigación: que permita el dinamismo de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía en los estudiantes del grado décimo, de la Institución Educativa San Andrés, del municipio de san Andrés de Cuerquia; en el periodo cuarto, con la temática de la Antropología.

El Instrumento contó con las siguientes preguntas abiertas:

- 1) ¿Cuánto tiempo permanece en el ciber espacio?

- 2) ¿Porque es importante la antropología en la interpretación de vida, en el plan real y virtual?

3) Describa la forma o el método que consideras más fácil para aprender la filosofía propuesta para décimo.

4) ¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y de qué formas las empleas para el crecimiento intelectual como estudiante de décimo grado? Explica cada uno de ellas.

5)¿Consideras que en la interacción de tu mundo virtual a través de las redes sociales, juegos, blog´s y páginas en general aprendes día a día algo nuevo?

10. 4. 2 el diseño instruccional.

Para el Diseño de los lineamientos instruccionales del aula virtual filosófica, que conducen a la reflexión crítica en los estudiantes de décimo grado, se utiliza un aula virtual diseñada y estructurada en una plataforma, en la que los estudiantes con sus usuarios y contraseñas ingresan a realizar sus actividades.

De esta manera, en el diseño instruccional como lo menciona: Polo, M (2001), involucra prever, organizar y ofrecer pautas para el logro de aprendizajes por parte del estudiante. Pues,

este diseño permite que los estudiantes de Décimo grado, puedan ingresar a su espacio y aprender todo el contenido preparado para ellos y para su aprendizaje, porque tiene una estructura que se llama fase y procesos, en el que cada nivel tiene un grado de complejidad y motivación:

Se ha mencionado, con anterioridad, que el diseño instruccional se entiende como aquello que le es propio a su oficio. Esto implica la existencia de un rol específico para el diseñador instruccional. Este rol responde a su participación dentro de un proceso macro (proyecto), si se puede llamar así, el cual tiene como propósito la generación de experiencias de aprendizaje, ya sea a través de cursos, lecciones, ambientes virtuales de aprendizaje, material educativo, etc. (Chiappe. Laverde. A 2008).

Ahora bien, el diseño instruccional tiene un nombre específico para la investigación que se llama Recurso Multimedial, Apoyado En Un Aula Virtual Filosófica. En el que tiene varias fases y en primera instancia se dió, lo más sencillo, que son los conocimientos innatos o culturales y se reconoce con el nombre de presaberes antropológicos; En el cuestionario los estudiantes ponen a prueba los elementos antropológicos que tienen y que han aprendido en la cotidianidad. Para ello se cuenta con un cuestionario de 6 preguntas elaboradas para que los estudiantes, se adentren a la reflexión Antropológica y filosófica, con preguntas como: ¿para qué le sirve la antropología en la vida diaria?

Seguidamente, se hace un trabajo escrito acerca de algunas preguntas problematizadoras del cuestionario de los presaberes filosóficos, en el que los estudiantes de Décimo grado escriben sus pensamientos acerca de lo que respondieron en la actividad anterior, la idea de este trabajo escrito es que los estudiantes compartan en el foro preparado para ello, sus experiencias de vida con respecto a la antropología. Pero no solo se hace el trabajo escrito sino que también actúan de acuerdo al rol que escogieron: líder, secretaria, utilero, cronometrista, animador. Como trabajo específico de obligaciones y para seguir, el reconocimiento es una etapa en la que se estudia un tema específico y se tiene la oportunidad de realizar un cuestionario de 10 preguntas que ayudan a explorar la temática propuesta para esta fase. Posteriormente, en la fase del quiz, se tiene un cuestionario de 15 preguntas que evalúan todo el proceso y recoge todo lo aprendido y es algo complejo porque hay preguntas de todas las fases inclusive, preguntas que no tienen respuesta en el material didáctico si no en el mismo enunciado. Seguidamente, para terminar el proceso se hace un trabajo escrito que concluirá todo lo aprendido en las clases de filosofía, implementando el recurso; con la temática de la antropología propuesta en el cuarto periodo académico. Para esta fase, el estudiante se adentra su cultura y explica porque es importante dentro de esa cultura a la que pertenece, como miembro de la misma.

La observación.

Para la Ejecución del pilotaje en el recurso Multimedial apoyado en un aula virtual diseñada para un óptimo aprendizaje en Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés se va a

utilizar la observación como instrumento motor, para recolectar la información en la investigación del proyecto, por esta razón y para corroborar la definición de la observación:

Se debe analizar en una forma mucho más amplia que sólo “mirar”; por ello, incluye un rango de monitoreo de condiciones y actividades que van desde las no conductivas hasta las conductivas. En la que la primera, es una de las formas más representativas de este tipo de investigación es el análisis de grabaciones en cualquier medio, ya sea escrito o grabado. Puede clasificarse en cuatro tipos: Conducta no-verbal, incluye movimientos y expresiones. luego, la conducta lingüística; es la segunda forma más usada del método de observación, seguidamente, Nivel extra lingüístico, a continuación la Relación de “espacio” de la conducta y finalmente, La relación de observador-sujeto. (Cepeda, L. 2012).

La observación se hace, con la lista de chequeo que se propone. Ahora bien, en la observación se consideró el comportamiento de los estudiantes con la propuesta pedagógica, en la que el recurso multimedial se dinamiza como un espacio para la interacción de los estudiantes, por esta razón, la observación es directa, porque se va a estar presente en los encuentros y se va a tomar nota de los datos necesarios para sacar los resultado. Al respecto, Cepeda, L (2012), El método directo describe la situación en la que el observador es, físicamente presentado y personalmente maneja lo que sucede. Las clases o secciones educativas con los estudiantes de Décimo grado, de la Institución Educativa San Andrés, se realizan los días jueves de 11:40 am, hasta las 01:40 pm, tiempo en que los estudiantes, participan del proyecto o se hace las respectivas observaciones. Es

así, como está técnica de observación es la forma directa de recopilar datos en el momento que ocurren ciertos eventos, porque se está pendiente de los fenómenos y los avances del proceso en el momento que ocurren o se van descubriendo paso a paso, pero siempre presente en el momento en que ocurren cambios.

Tabla N° 2.

Lista de chequeo en la observación.

La observación en el aula de clase se dio por medio de la siguiente lista de chequeo, que es referenciada por: (G, Alcalá 2015) Publicado en: <http://es.scribd.com/doc/253252811/Escala-Observacion-Maestro#scribd>. Actualizado 17 de marzo de 2015 a las 6.45 pm.

C1. Implanta un proceso de aprendizaje con métodos y técnicas didácticas que involucran activamente al estudiante en su aprendizaje.				
A	B			C
Componentes a evaluar	Niveles			Observaciones o retroalimentación para el profesor
	1	2	3	
Implanta actividades que se basan en el <i>aprendizaje activo</i> (p. ej. Técnicas didácticas como: PBL, POL, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje-Servicio, Método de Casos, etc.).				

Realiza en el aula preguntas abiertas, discusiones, presentaciones para promover la participación y la interacción entre todos.				
Fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento (capacidad de tomar decisiones, capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico).				
Propone actividades relacionadas con situaciones de la vida real que son significativas y retadoras para los alumnos.				
Las actividades son retadoras y exigen un tratamiento profundo del contenido				
Balancea el trabajo individual, en equipo y sesiones plenarias bajo su dirección.				

C3. Crea un clima de confianza durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que facilita la participación y la inclusión de todos los alumnos.

A

B

C

Componentes a evaluar	Niveles			Observaciones o retroalimentación para el profesor
	1	2	3	
Escucha con apertura, empatía e interés a los estudiantes.				
Aplica las políticas y normas del curso y es consistente con ellas.				
En la interacción en el aula se percibe libertad y apertura para formular preguntas o dudas, y expresar opiniones.				
Promueve <i>la participación equitativa</i> .				
Muestra imparcialidad y justicia en el trato a los estudiantes.				
Equilibra el control que ejerce y la autonomía que les otorga a los alumnos a la hora de desarrollar las actividades planteadas.				
Respeto y valora los intereses y cualidades personales de los alumnos.				

C4. Asesora y guía al estudiante en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A				B			C		
Componentes a evaluar	Niveles			Observaciones o retroalimentación para el profesor					
	1	2	3						
Observa y comenta en el aula en forma general o dirigida el desempeño del o los alumnos.									
Promueve que el estudiante tome conciencia de sus logros como resultado de su esfuerzo.									
Realiza retroalimentación de manera tal que el alumno conoce las fortalezas y debilidades en su proceso de aprendizaje y se compromete con la mejora.									
Establece contacto personal con los alumnos y se interesa por sus aprendizajes.									
Está <i>accesible</i> a las demandas de los alumnos.									
Utiliza por lo menos un medio alternativo al presencial para ofrecer a los estudiantes el apoyo personalizado que necesitan como: chat, correo electrónico, asesorías por plataforma, etc.									

C5. Utiliza recursos tecnológicos y medios educativos indicados en el diseño del curso para profundizar y enriquecer el aprendizaje.

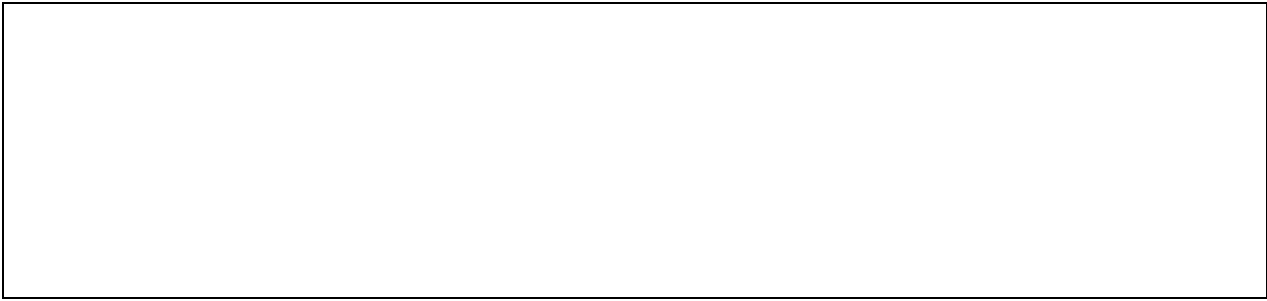
A				B			C		
Componentes a evaluar	Niveles			Observaciones o retroalimentación para el profesor					
	Excelente.	Adecuado.							

	Limitado.			
	1	2	3	
Utiliza en las actividades en el aula recursos educativos variados que favorecen el aprendizaje del alumno. Por lo menos dos además del pizarrón, como pueden ser: acetatos y presentaciones en Power Point, video, audio, actividades lúdicas, juego de roles, foros de discusión, simulaciones, etc.				
Utiliza presentaciones en Power Point, o acetatos sólo como guía de desarrollo y no sustituyen el estudio y la investigación individual.				
Utiliza en el aula recursos y medios que corresponden al objetivo y tiempo especificados en el diseño.				
Antes de iniciar una actividad explica a los alumnos la relación entre el medio o recurso seleccionado y el desarrollo de habilidades o la adquisición de conocimientos que se espera lograr con ellos.				
Utiliza al menos un espacio de la plataforma tecnológica para la realización de actividades (anuncios, foros de discusión, envío de tareas, etc.).				
Verifica que se encuentran vigentes las direcciones electrónicas de los sitios de interés que sugiere para consulta.				

El (la) profesor(a) acredita si la calificación obtenida en cada uno de los componentes se encuentra en los niveles “Excelente” o “Adecuado”

Resultado de la evaluación: Acredita _____ No acredita _____

COMENTARIOS DEL (LA) OBSERVADOR / EVALUADOR(A):



11. RESULTADOS.

La entrevista.

Con el fin de diagnosticar las necesidades formativas, referentes teóricos, las herramientas web, y las preferencias tecnológicas necesarias para proyecto de investigación: Diseño e implementación de un recurso multimedial apoyado en aula virtual filosófica, que lleve al dinamismo de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía en los estudiantes; en el periodo cuarto, con la temática de la antropología, se realizó la entrevista a los 27 de los 34 estudiantes que existen matriculados en Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés , con una participación del 84, 2% de la población referenciada para el proyecto de investigación la entrevista arrojó los siguientes resultados representados en las siguientes gráficas y analizas por el investigador.

Grafica N° 01

¿Cuánto tiempo permanece en el ciber espacio?

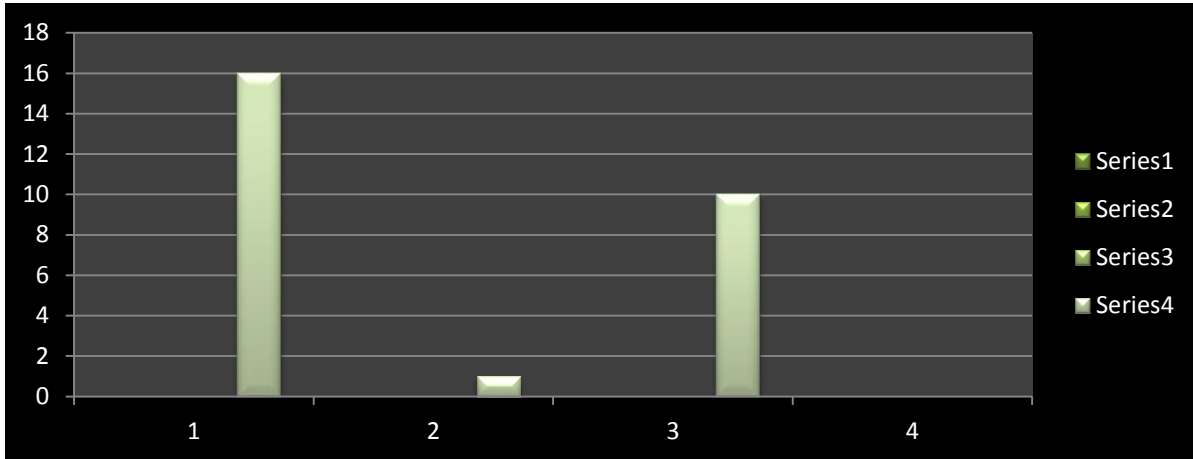


Para esta pregunta se sacaron cuatro rangos: 0h – 2h en la que 07 estudiantes o sea el 25, 9% coincidían en el tiempo que permanecían en el *ciber* espacio. Otro rango es 3h – 5h en el que 08 estudiantes o sea el 29,6% se aproximaron a esta respuesta. Ahora, para el otro rango que es 6h – 8h en el que 06 estudiantes o sea el 22,2% se asemejan a la respuesta. Finalmente del rango de 9h y más, en la que 06 estudiantes o sea 22,2% tienen una respuesta muy similar.

En su gran mayoría los estudiantes están por lo menos dos horas navegando en el ciber espacio, tiempo que utilizan para adquirir conocimientos o para divertirse. De esta manera, los estudiantes, al ingresar al ciber espacio todos los días, construyen espacio de aprendizaje y conocimientos autónomos, de forma que, la permanencia en los sitios web ayudan a fortalecer su proceso. En el que el docente puede aprovechar estos medios de transmisión pedagógica para comunicar o transmitir conocimientos propuestos por el PEI de la Institución Educativa, para el tema de la antropología.

Grafica N° 02

¿Por qué es importante la antropología en la interpretación de vida en el plano real y virtual?

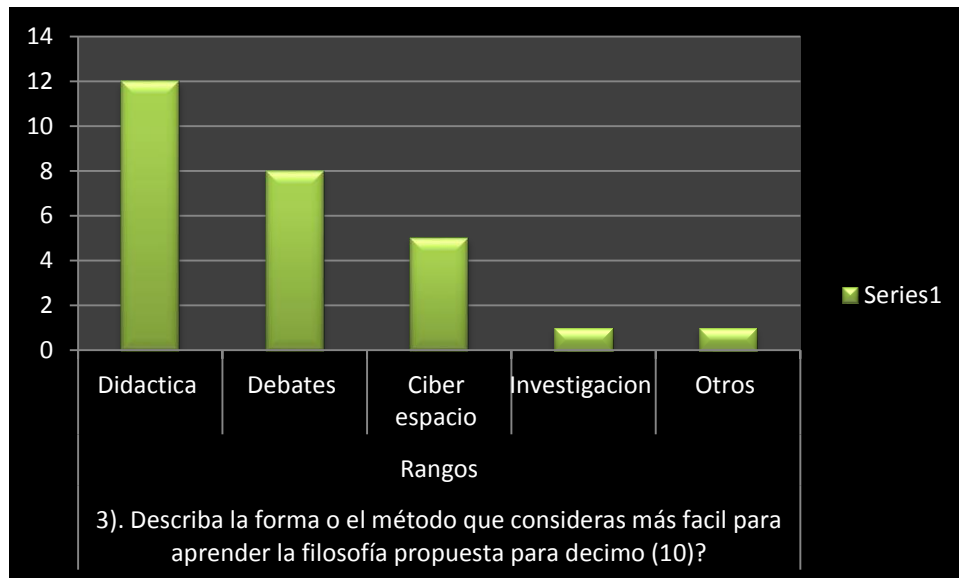


Para esta pregunta se interpretaron tres rangos así: Conocimientos: 16 estudiantes o sea el 59,2% acertaron en la misma respuesta. Seguidamente el rango de Proyecto de vida: 01 estudiantes o sea 3,7% respondieron lo mismo. Ahora bien, para el rango de comunicación-relación 10 estudiantes o sea 37,03% tienen la misma idea.

En su gran mayoría los estudiantes coincidieron en que es importante interpretar la antropología en un plano real y virtual, para adquirir conocimientos, pues, no interesa el plano si no lo que se aprendió y la superación que tuvieron en el intelecto, para de esta forma ir creciendo en personalidad, ayudados por las teorías antropológicas aprendidas en el plano de lo virtual o real. Ya que, estas ideas, sirven para guiar las decisiones y estrategias que se emplean para vivir de una forma adecuada dentro de la sociedad.

Grafica N° 03.

Describe la forma o el método que consideras más fácil para aprender filosofía propuesta para décimo grado.

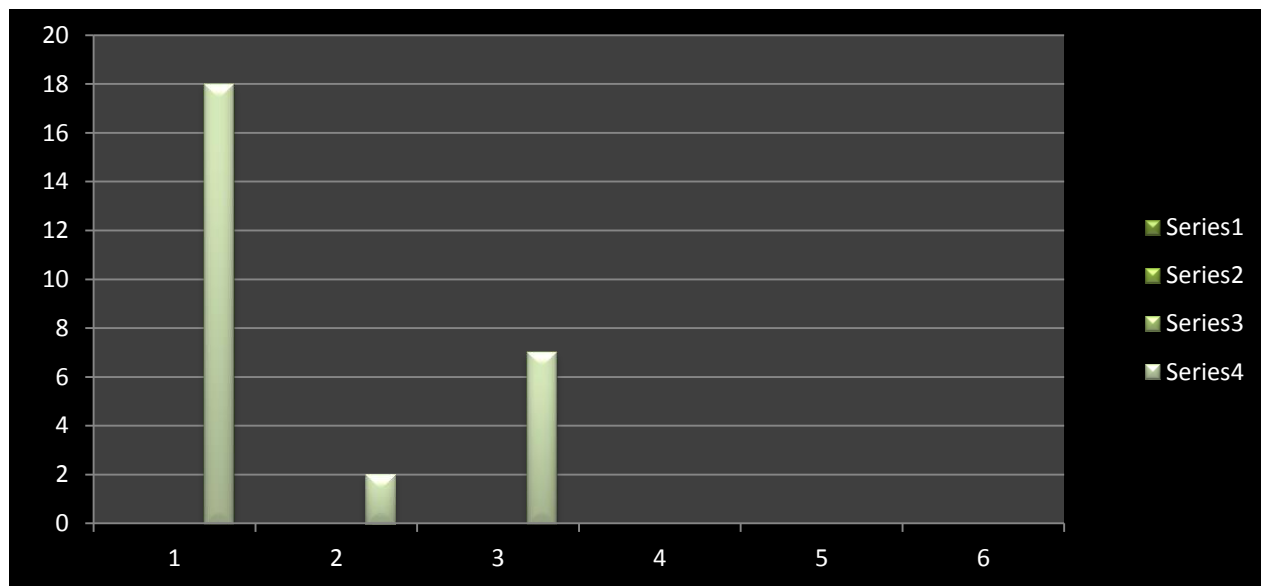


Para esta pregunta se sacaron cinco rangos interpretados así: el rango de didáctica 12 estudiantes o sea el 44,4% tienen mucha relación con sus respuestas. En otro rango: el debate, 08 estudiantes o sea 29,6% tienen la misma respuesta. En el rango de *ciber* espacio: 05 estudiantes o sea 18,5 % tienen la misma propuesta. Ahora bien, en el rango de Investigación: 01 estudiante o sea el 3,7% respondió así y finalmente en la categoría: otros, 01 estudiante o sea el 3,7% respondió de esta manera.

Para esta pregunta el rango dominante es la didáctica como la mejor forma de darse a entender en las clases de filosofía, con esto se evidencio que la carencia de imágenes, carteles, videos o mapas conceptuales hace que el aprendizaje sea magistral y tradicional, a lo que lleva a los estudiantes a sentir hastío por el aprendizaje de la filosofía. Pero también es claro que los debates juegan un papel importante en las preferencias de los estudiantes para tener gusto por los conocimientos filosóficos del área de decimo trabajados en el cuarto periodo.

Grafica 04

¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y de que formas las empleas para el crecimiento intelectual como estudiantes de décimo grado?



Para esta pregunta se sacaron tres rangos, interpretados así: *Facebook-whatsapp* en el que 18 estudiantes o sea 66.6% coincidieron con la misma respuesta. En el rango de *Twitter*: 02

estudiantes o sea el 7.4% respondieron lo mismo. En el último rango: otros: Pagina *web*, correo, *yuo tu be*, *google* 07 estudiantes o sea el 25,9% respondieron de igual manera.

De esta manera, las redes sociales es lo que más interesa a los estudiantes, tanto para su diversión, como para su formación autónoma de acuerdo a los lineamientos antropológicos propuestos para este periodo en el grado décimo. Seguidamente, el docente aprovecho estos medios para proponerles material didáctico y de comprensión lectora, de manera que, el estudiante al ingresar a las redes sociales, se interese por los contenidos. Finalmente, es una oportunidad de los docentes para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues, en el ciber espacio se encontraron herramientas que son del agrado de los estudiantes para aprender.

Grafica 05

¿Consideras que en la interacción de tu mundo virtual a través de las redes sociales, juegos, blog´s y páginas en general aprendes día a día algo nuevo?



Para esta pregunta se sacaron dos rangos, así: el rango SI. 27 estudiantes o sea el 100% coinciden con la misma respuesta, en la que el rango: NO, ninguno respondió así.

Para esta última pregunta los estudiantes coincidieron en su totalidad que en las redes sociales se aprende algo nuevo, en el interactuar día a día con los demás, las charlas y la comunicación se aprende, de transmisión y recepción de las palabras y su contexto con el otro. De igual manera, las relaciones interpersonales se afianzan como conocimiento de mí mismo y del entorno en que habita.

Además de lo anterior, se diagnosticó en los estudiantes de décimo grado su ingreso diario, al menos media hora al *ciber* espacio, aunque es muy relativo la estadía en el sitio, pues, en muchas ocasiones manifestaban que eran quince horas y más; sometidos a los beneficios o perjuicios que presentan los aparatos dispuestos para ello. Por esta razón, la permanencia en el sitio es idónea para el proyecto de investigación, porque se identificó que todos los estudiantes visitan al menos media hora sus correos o sus cuentas en las redes sociales como *facebook* y *whatsapp* como espacios de entretenimiento o diversión, pero en pocas oportunidades la utilizan para su formación académica o personalizada, por ello, los estudiantes tienen una fascinación por las redes sociales y por los juegos, en su mayoría, utilizan este medio para la charla y para la información coloquial, como forma de la utilización del tiempo libre. Seguidamente, lo que más se hace en las redes sociales es el diálogo como información de los acontecimientos del entorno, se publican fotos que fueron tomadas en los días anteriores o se envían videos, de música, en algunas veces de pornografía o de sus actividades en el colegio o en la calle, todo esto para

compartir sentimientos emociones, miedos y frustraciones. Ahora bien, lo primero que hacen los estudiantes al acceder a las tecnologías es ingresar al *Facebook* o al *whatsapp*, para observar las novedades y tener algo para iniciar su permanencia en el sitio, así pues, los estudiantes, utilizan estas redes sociales para iniciar sus relaciones sentimentales, como noviazgo y amistad, pues, ellos por este medio, se solicitan el número de celular, para llamarse o para ponerse citas en algún sitio de interés para conversar y para tener un contacto físico. Por lo anteriormente dicho, los estudiantes, en su totalidad consideran que estar en el *ciber* espacio, es obtener algún conocimiento, pero no se hace el ejercicio de consultar documentos e interpretar sus contenidos, inclusive, cuando ven los videos o las imágenes no hay un criterio de observación y de hermenéutica propio de las personas con criterio que ingresan al *ciber* espacio para adquirir nuevos aprendizajes, pues, se nota en sus resúmenes y sus ensayos que son pasivos a la hora de pensar y argumentar sus ideas o las de los otros. Aquí lo que notó es una gran contradicción para decir que los estudiantes utilizan las redes sociales o las páginas web para aprender y para adquirir habilidades cognoscitivas, sino para hablar y ver información cotidiana o del común, pero nunca las ven con criterio propio o haciendo sus propios argumentos o criterios. Es por ello, que la realidad es otra en los resultados de los conocimientos; porque si los estudiantes utilizaran las páginas web para sus aprendizajes y adquirir conocimientos, los resultados en las pruebas SABER PRO 11 (ONCE) Serian más altas y mucho mejores, que los resultados años pasados, es más, en los ensayos, en las exposiciones y de más trabajos se notaría su disposición por argumentar y proponer criterios nuevos y valederos, pero lo que ellos hacen cuando les toca hacer un ensayo, es cortar y copiar algo buscado en *google* acerca del tema propuesto, en el que ni siquiera lo leen para dar razón de ello, es más, ni siquiera se preocupan por las reglas ortográficas de las palabras escritas en las redes sociales en las que interactúan, los estudiantes. Por ejemplo P. Juliana y Ch Manuela (2015), Manuela: -ola, ¿Cómo estás?- Juliana: -Bn bn- Manuela: -¿ k

hace?- Juliana: nada en mi casa. Manuela: Ahhhh ya. En el dialogo se nota un claro ejemplo de cómo es que ellos interactúan en las redes sociales. Sin embargo, entre muchas cosas que hacen en las redes sociales, es aprender a escribir con mucha rapidez en el teclado y a pensar de una forma inmediata, pues, de tanto escribir las letras en el teclado se vuelven mecánicas y es mucho fácil escribir, cuando los dedos ya saben el lugar y el sitio para escribir lo que el cerebro está pensando; es porque hay conexión entre la mente y las manos para ir al sitio donde deben oprimir las letras, aunque sea con mala ortografía.

Ahora bien, hablando de la Antropología se acertó en el gusto por la temática dentro del proyecto de investigación, pues, es un tema aparte que habla del hombre, está dispuesto para hablar de una sociedad, que oculta a lo político, como lo es el municipio de San Andrés de Cuerquia, tiene muchos fenómenos que enfrenar en el tema de discusión, a ellos les interesó el tema Antropológico, no por estar dentro del plan real o virtual, sino porque se hizo interesante cuando se hablaba del hombre interactuando dentro de la misma sociedad. Pues, si miramos la pregunta número 5 en la que ellos debían considerar las redes sociales, *blog´s* y páginas *web* para su conocimiento no relacionaron la parte de Antropología como tema de interés en la consulta de sus quehaceres en el *ciber* espacio. la Antropología fue utilizada en el momento para saber algo sobre el hombre sumergido en la sociedad y en el proyecto del mismo hombre, que planea tener algo mas y a futuro en sus vidas como proyecto de vida, pero en su mayoría y en la quinta pregunta nadie dijo o expreso, la Antropología como tema de interés en sus investigaciones y si se relaciona el tema de la Antropología con la pregunta número 3 en la que el estudiante de Décimo grado del a Institución Educativa San Andrés debería proponer un método eficaz para aprender a reflexionar la filosofía, en este caso la Antropología y en la entrevista, la parte del

ciber espacio como mecanismo o método no está por encima de las preferencias, en los estudiantes para aprender a filosofar ni mucho menos como tema de discusión, en lo que se identifica una enorme preferencia por las redes sociales, importante para el proyecto de investigación, pero se desconoce el interés por las reflexiones filosóficas dentro de este espacio en lo que se refiere al método, se analizó que los estudiantes, aprenden y se les nota el interés y la motivación para aprender filosofía a través de imágenes, historietas, relatos de vida, un video, un mapa conceptual, ya que, que la parte didáctica, para los estudiantes es primordial para su óptimo aprendizaje, pues, para ellos es más fácil hablar de una imagen y relacionarla con sus vidas que memorizar conceptos antropológicos o filosóficos, que en cierta medida se aprenden de una forma vivencial y práctica dentro del salón de clase. Por otra parte, los estudiantes les encantó la forma de debate y las discusiones que se hicieron dentro del aula de clase, poner un tema a consideración de ellos es una forma en la se ponen sus conocimientos en una balanza con los otros compañeros, en la que la competencia sana, hacían que ellos mismos pensarán un argumento más alto en el rango de conocimiento para poder, por así decirlo: ganar en la discusión, en lo que ellos mismos preguntaban o sacaban nuevas ideas defendiendo sus propias ideas y a llevarse algo de los demás. Finalmente se diagnosticó que los estudiantes para su aprendizaje y sus capacitaciones no utilizan el *ciber* espacio como método de fácil acceso, sino que, sumergidos en ello se convierten en vacíos cognoscitivos, que no les permite pensar, por lo que el computador, la Tablet o el celular, les proporciona toda la información que quieren enviar, las tareas y de más necesidades académicas, en cambio en el salón de clase son retados a pensar y expresar lo que piensan y a defender sus ideas, por lo que se puede decir que los estudiantes aprenden más en el salón de clase con los debates, que sumergidos en el *ciber* espacio.

Diseño Instruccional.

Diseñar los lineamientos instruccionales del aula virtual filosófica que lleve al dinamismo del aprendizaje de la filosofía en los estudiantes, para esta actividad se llevó a cabo la instalación de los programas en el computador portátil, el proceso se inició con la descarga del programa *xampp* control (ver figura N° 01), que es el software, que le permite al computador portátil acceder a los lineamientos de la plataforma. Ahora bien, para que la plataforma funcione se deben activar el módulo *Apache* que tiene un PID de 62428 ó 63304 y el portal es 80,443. Seguidamente, se activa el módulo *MySQL* que tiene como código 60028 y el puerto es 3306.

Seguidamente, se instaló la plataforma moodle 2.8.1 (Build 20141113) (ver figura 02) en la que se puede modificar y restaurar los lineamientos necesarios para la publicación de los contenidos necesarios para la enseñanza y el aprendizaje. Con este software, se puede iniciar con el proceso de modificación de las partes de nuestro interés, como son: el título del espacio, el nombre y la contraseña del usuario administrador. En el que, al ingresar a la plataforma se pueden editar los cursos, los componentes del mismo y todo el diseño de *marketing* o de razón social que valla en la web.

Imagen N° 01

xampp control.



Aquí se configuró el recurso multimedial, que apoya el aula virtual en el proceso de dinamización de la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía en el grado Decimo de la Institución Educativa San Andrés. Ahora bien, se le designo un usuario que es “admin” nombre que se le designo por ser el primero en entrar a modificar los espacios y por ser el dueño del sitio multimedial. Ahora, la contraseña es Jhon3556466* en la que se puede ver el nombre y la identificación personal del investigador, para el que se utilizó el correo: j1983fredy@gmail.com. Finalmente e sitio de interés lo encontramos en el siguiente ling <http://localhost/moodle/> (ver figura 03) edición de la cuenta.

Imagen N° 02

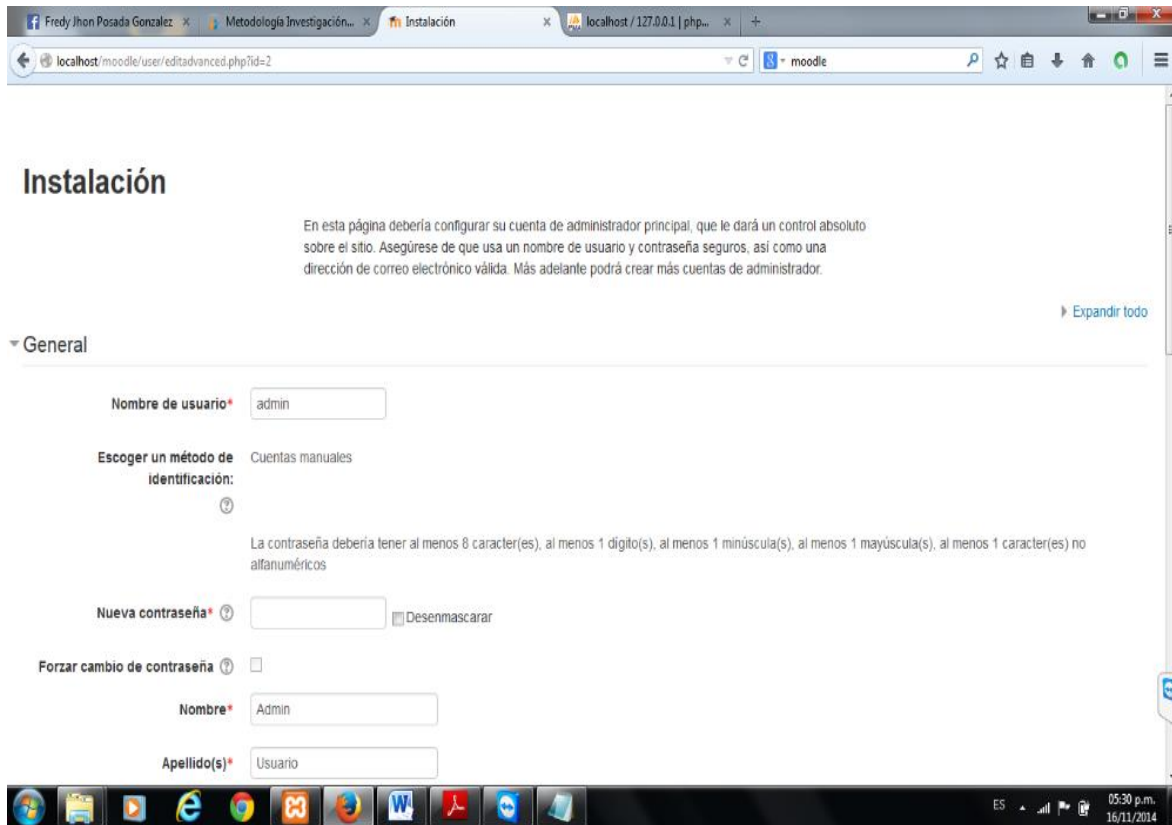
Instalación de la plataforma moodle 2.8.1 (Build 20141113).

Nombre	Información	Informe	Plugin	Estado
php_extension	openssl	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados Instalar la librería opcional OpenSSL es altamente recomendado -- activa la funcionalidad de red de Moodle ("Moodle Networking")		Revisar
php_extension	intl	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados La extensión internacional se utiliza para mejorar el soporte a la internacionalización, como en el caso de la ordenación de localidades.		Revisar
php_setting	opcache.enable	ⓘ El ajuste PHP debe cambiarse. PHP opcode caché mejora el rendimiento y reduce los requisitos de memoria, se recomienda la extensión OPcache, totalmente compatible.		Revisar
unicode		ⓘ debe estar instalado/activado		OK
database	mysql (5.5.34)	ⓘ versión 5.5.31 es obligatoria y está ejecutando 5.5.34		OK
php		ⓘ versión 5.4.4 es obligatoria y está ejecutando 5.4.22		OK
pcreunicode		ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	iconv	ⓘ debe estar instalado/activado		OK
php_extension	mbstring	ⓘ debería estar instalado y activado para conseguir los mejores resultados		OK
php_extension	curl	ⓘ debe estar instalado/activado		OK

Seguidamente, ya se terminó de instalar la plataforma y de editarla a nuestro gusto, en la página de inicio va aparecer el nombre, AULA VIRTUAL, al ingresar con el usuario y contraseña, antes dicha, debe aparecer un link con el nombre AGREGAR UN NUEVO CURSO, lo que lleva a la edición del recurso de la plataforma, que se llama RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN UN AULA VIRTUAL, (ver imagen 04) agregar curso.

Imagen N° 03

Edición de la cuenta.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/moodle/user/editadvanced.php?id=2`. The page title is "Instalación". Below the title, there is a paragraph of instructions: "En esta página debería configurar su cuenta de administrador principal, que le dará un control absoluto sobre el sitio. Asegúrese de que usa un nombre de usuario y contraseña seguros, así como una dirección de correo electrónico válida. Más adelante podrá crear más cuentas de administrador." To the right of this text is a link that says "Expandir todo".

Below the instructions is a section titled "General" with a dropdown arrow. It contains several form fields:

- Nombre de usuario***: A text input field containing the text "admin".
- Escoger un método de identificación:**: A section with a radio button selected for "Cuentas manuales". Below it is a small icon of a key.
- Nueva contraseña***: A text input field with a "Desenmascarar" checkbox to its right.
- Forzar cambio de contraseña**: A checkbox that is currently unchecked.
- Nombre***: A text input field containing the text "Admin".
- Apellido(s)***: A text input field containing the text "Usuario".

The Windows taskbar is visible at the bottom of the screenshot, showing various application icons and the system clock displaying "05:30 p.m. 16/11/2014".

Imagen N° 04

Agregar curso



Imagen N° 05

Sitio del recurso multimedial.



The screenshot shows a Moodle course page for 'CUADERNOS FILOSOFICOS'. The page title is 'AULA VIRTUAL FILOSOFICA.' and the user is 'Jhon Freddy Posada'. The page layout includes a main menu, navigation links, and an administration section. The central content area features a multimedia resource titled 'RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN UNA AULA VIRTUAL FILOSOFICA.' with a description: 'Este curso es para aprovechar las herramientas informaticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la filosofia en la institución educativa san andres con los estudiantes de decimo grado, con la tematica de la antropologia. este curso es la solucion al problema que se nota en los estudiantes cuando se enfrentan a la materia de filosofia porque permite dinamizar el proceso de aprendizaje.' A calendar for November 2014 is visible on the right side.

Dentro del curso se agregó un foro de trabajo, para hacer un pequeño acercamiento a la realidad de los mismos estudiantes, en el que debían hacer un ensayo con unas preguntas básicas, pero que estaban relacionadas con sus vidas y su entorno, como por ejemplo: ¿para qué le sirve la antropología en su vida diaria?, aquí el estudiante debería actuar de acuerdo a un rol que se le dio previo al inicio del mismo ver (ver imagen 05), en el que se observa el foro del trabajo general o de reconocimiento del curso.

Imagen N° 06

Foro de trabajo del curso.

RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN UNA AULA VIRTUAL FILOSOFICA.

Página Principal » Cursos » Mecánica » ANTROPOLOGIA » General » ANTROPOLOGIA FILOSOFICA

ANTROPOLOGIA FILOSOFICA

Cordial saludo, queridos estudiantes.

en este foro los estudiantes podrán realizar su trabajo colaborativo uno, que los introduzca a la antropología filosófica, como eje central en el curso. para ello, se realizan dos momentos:

TRABAJO INDIVIDUAL: El estudiante debe de responder estas preguntas, luego procede a enviarlas al foro para que los demás compañeros realicen comentarios y aportes.

- 1) Con sus propias palabras define que es antropología.
- 2) ¿Para que me sirve la antropología en la vida diaria?
- 3) ¿En que se relaciona la antropología y el YO?
- 4) por que la antropología se relaciona con la filosofía?

TRABAJO GRUPAL: los estudiantes deben escoger un rol (lider, secretario, cronometrista, animador y relator), para poder construir el documento solicitado, de esta manera el grupo debe hacer un documento word que contenga los cuestionarios de todos los integrantes. el documento debe de tener los siguientes elementos basicos: portada, introducción, contenido (el cuestionario de cada uno de los integrantes), conclusiones (cada estudiante hace minimo dos), bibliografía si siguen utilizo una fuente aparte de sus conocimientos.

Anteño:
Jhon Fredy Pozada.
Tutor.

Añadir un nuevo tema de discusión

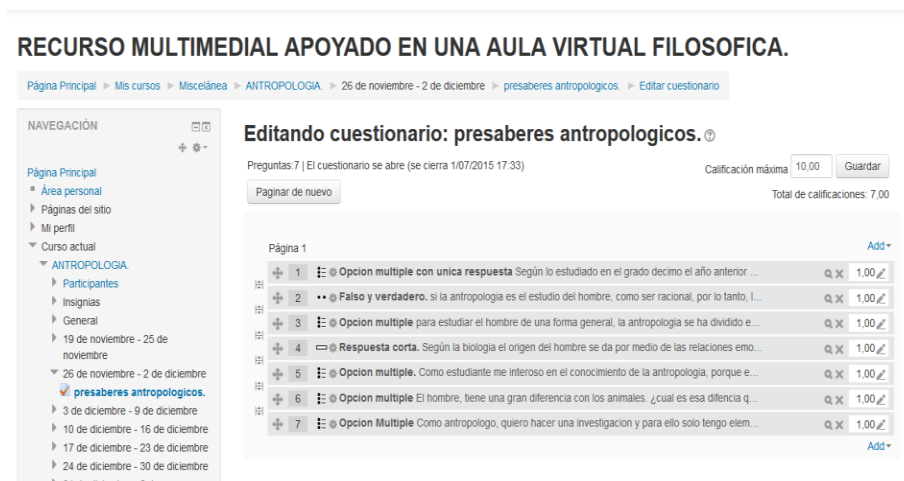
Tema	Comenzado por	Réplicas	Último mensaje
INICIO DEL TRABAJO	Jhon Fredy Pozada	0	Jhon Fredy Pozada dom. 21 de dic de 2014, 01:27

Seguidamente, se le agrego un cuestionario llamado presaberes antropológicos, que tiene 6 preguntas de selección múltiples con única respuesta, relación de postulados, falsa y verdadera y selección múltiple con varias respuestas. Sus contenidos tienen preguntas y enunciados que son conocimientos básicos, porque el estudiante, ya los sabe o ha escuchado algo sobre lo que aquí se plantea. Ver imagen 06 cuestionarios Presaberes Antropológicos. Posteriormente, se agregó un cuestionario de 10 preguntas, en el, que los estudiantes identificaron los temas del curso y todo el material bibliográfico que se empleó para este recurso multimedial, de igual manera, este

cuestionario tiene varios tipos de preguntas: opción múltiple con única respuesta, relación de postulados, opción múltiple con varias respuestas, falsa y verdadera, respuestas cortas. Seguidamente, el cuestionario de evaluación se agregaron 10 preguntas de varios tipos como lo son: opción múltiple con única respuesta, relación de postulados, opción múltiple con varias respuestas, falsa y verdadera, respuestas cortas, en la que se profundizo el tema de antropología y se evidencio el proceso de aprendizaje.

Imagen N° 07.

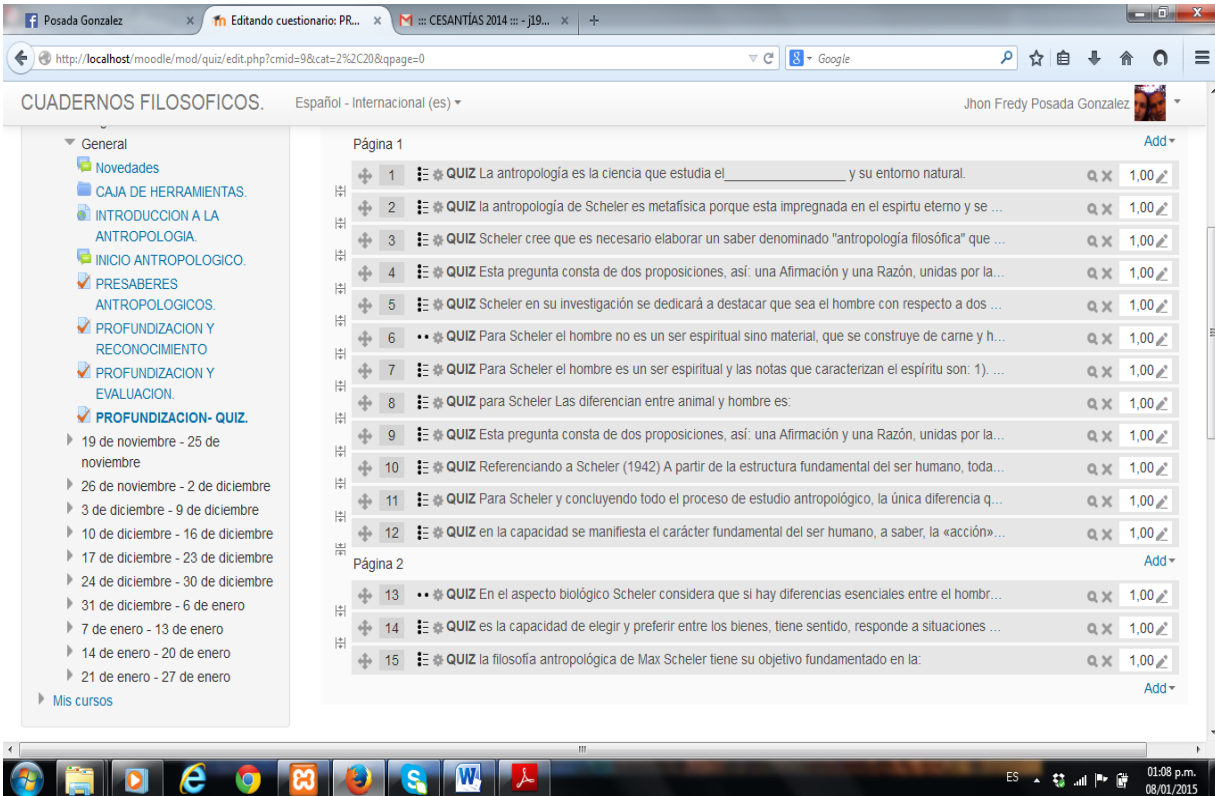
Cuestionarios Presaberes antropológicos.



Posteriormente, se agregó un quiz de 15 preguntas también de varios tipos: opción múltiple con única respuesta, relación de postulados, opción múltiple con varias respuestas, falsa y verdadera, respuestas cortas. Para finalizar un proceso de evaluaciones, este se hizo para que el estudiante, reconozca sus falencias y virtudes. Ver imagen N° 08 (edición del quiz.).

Imagen N° 08

Edición del quiz.

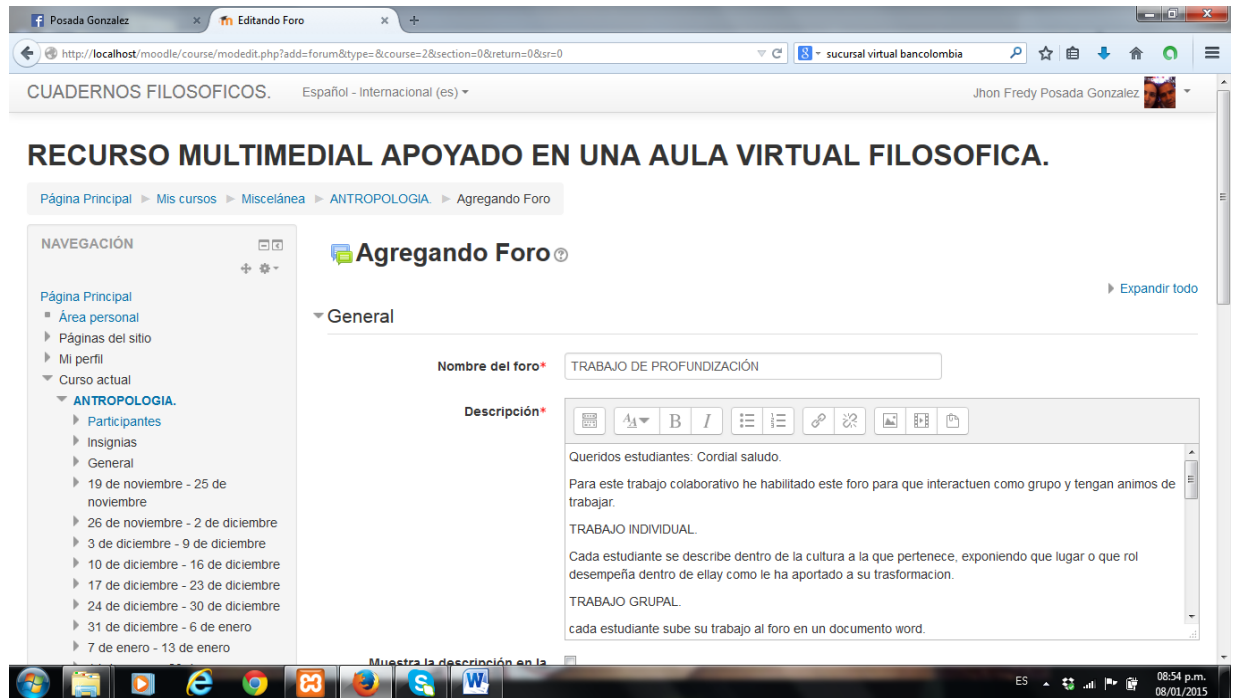


The screenshot shows a web browser window displaying the Moodle quiz editing interface. The browser tabs include 'Posada Gonzalez', 'Editando cuestionario: PR...', and 'CESANTÍAS 2014'. The address bar shows the URL: <http://localhost/moodle/mod/quiz/edit.php?cmid=98&cat=2%2C20&qpage=0>. The page title is 'CUADERNOS FILOSOFICOS.' and the user is identified as 'Jhon Fredy Posada Gonzalez'. The interface is in Spanish - International (es). On the left, there is a navigation menu with categories like 'General', 'Novedades', 'CAJA DE HERRAMIENTAS', 'INTRODUCCION A LA ANTRPOLOGIA', 'INICIO ANTRPOLOGICO', 'PRESABERES ANTRPOLOGICOS', 'PROFUNDIZACION Y RECONOCIMIENTO', 'PROFUNDIZACION Y EVALUACION', and 'PROFUNDIZACION- QUIZ'. The main content area shows a list of quiz questions numbered 1 through 15, organized into 'Página 1' and 'Página 2'. Each question is a multiple-choice type (QUIZ) with a weight of 1.00. The questions are related to the philosophy of Max Scheler and anthropology. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with various application icons and the system clock indicating 01:08 p.m. on 08/01/2015.

Ahora, se agregó un trabajo colaborativo final para, que el estudiante, asiente los conceptos aprendidos a su realidad, con el objetivo, que teorice su entorno, de una manera Antropológica de acuerdo a lo aprendido en las actividades pasadas. De esta manera el estudiante se hace parte de su entorno cultural para explicar cuál es la importancia de su rol en la cultura y de que forma la transforma positiva o negativamente. Ver imagen N° 09: foro de trabajo final

Imagen N° 09

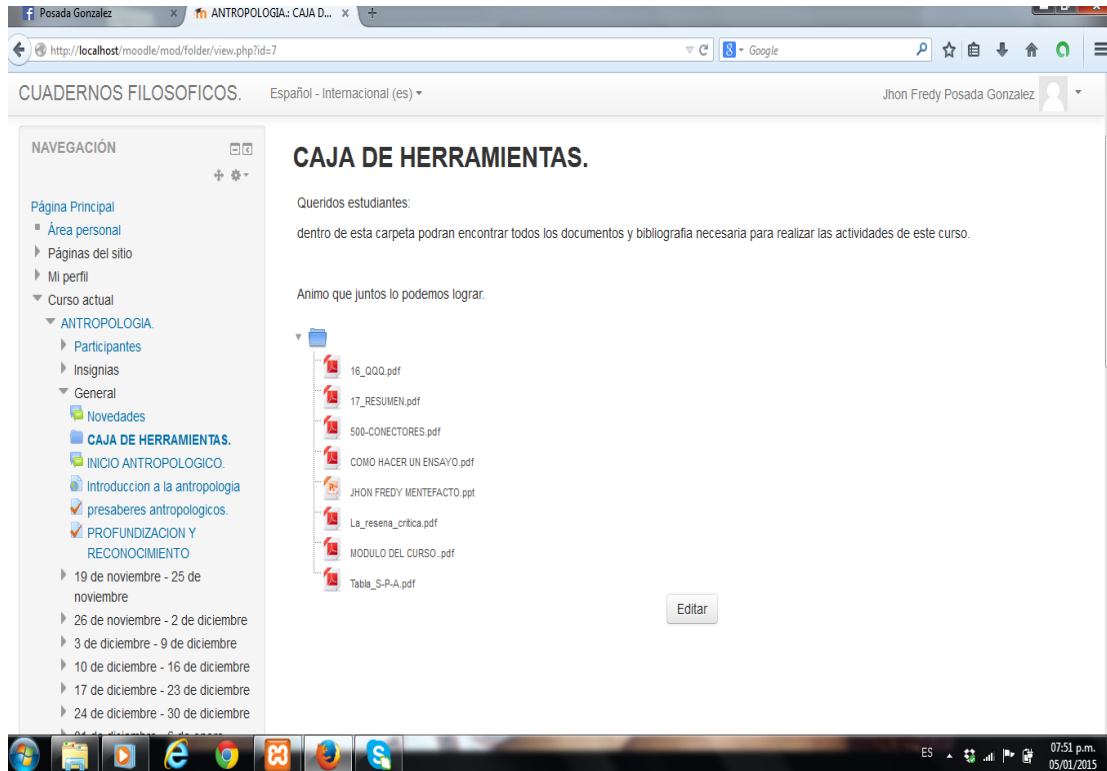
Foro de trabajo final.



Finalmente, se agregaron espacios de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje y con el objetivo de dinamizar el espacio se agregó un video de introducción y una caja de herramientas, que le permitió al estudiante, acceder algunas formas de hacer los trabajos, seguidamente, en la caja de herramientas está el material bibliográfico que se empleó en todo el proceso.

Imagen N° 10

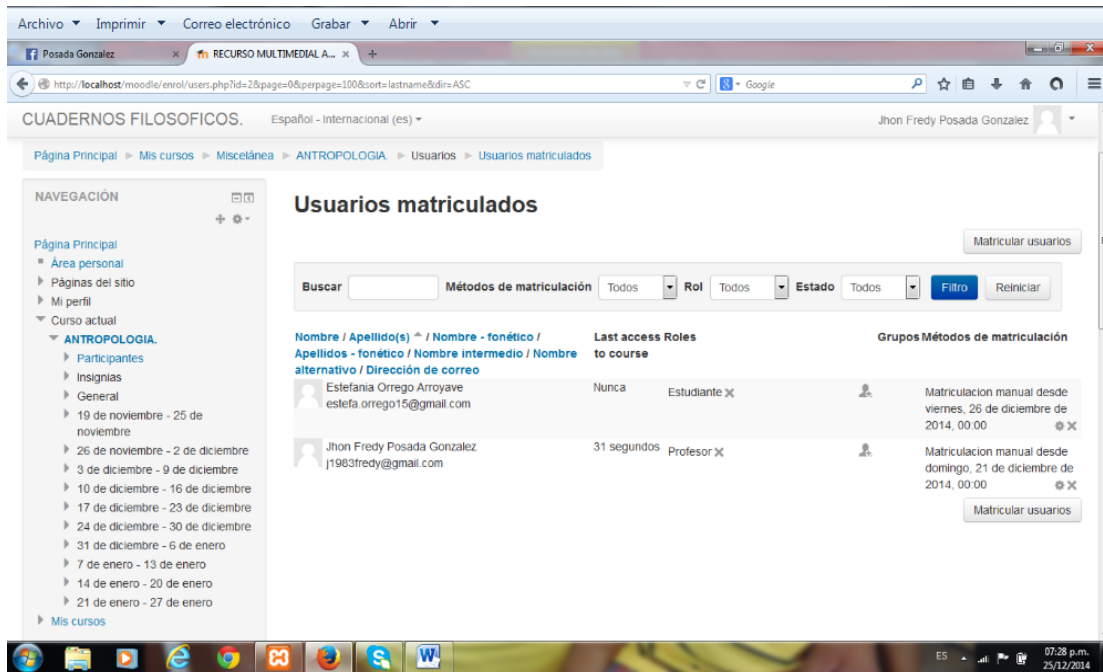
Caja de Herramientas.











Sin embargo, lo último que se hizo en el recurso multimedial fue la matrícula de los estudiantes y del profesor que dirigió los encuentros. Para esto era necesario el correo y seguidamente los nombres completos con sus dos apellidos para ello se ve la imagen N° 11 y la tabla N°3 que dan prueba de las matrículas y de las personas que participan del aula virtual.

Imagen N° 11

Matrículas de los usuarios



The screenshot shows a Moodle interface for a course titled 'CUADERNOS FILOSOFICOS.' in Spanish. The user 'Jhon Fredy Posada Gonzalez' is logged in. The page displays the 'Usuarios matriculados' (Enrolled Users) section, which includes a search bar, filters for 'Métodos de matriculación', 'Rol', and 'Estado', and a table of enrolled users.

Nombre / Apellido(s) ^ / Nombre - fonético / Apellidos - fonético / Nombre intermedio / Nombre alternativo / Dirección de correo	Last access	Roles to course	Grupos	Métodos de matriculación
 Estefania Orrego Arroyave estefa.orrego15@gmail.com	Nunca	Estudiante x		Matriculación manual desde viernes, 26 de diciembre de 2014, 00:00  
 Jhon Fredy Posada Gonzalez j1963fredy@gmail.com	31 segundos	Profesor x		Matriculación manual desde domingo, 21 de diciembre de 2014, 00:00  

Con esta matrícula, la plataforma tiene quien la opere y sustraiga toda su información y sus conocimientos ingresados por el docente y sus colaboradores. Con esta matrícula se quiso definir la población participante del proyecto entre hombres y mujeres, con un rango de edad entre los 20 y 15 años de edad.

Tabla N° 3

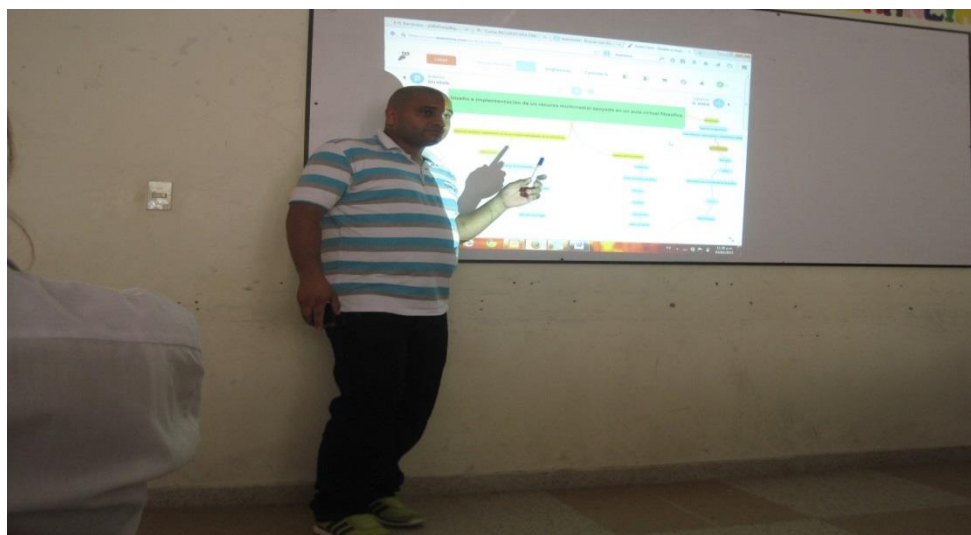
Usuarios matriculados.

NOMBRE	USUARIO	CONTRASEÑA
Estefanía Orrego Arroyave	Eorregoa	Barroyave34*
Diego Alejandro López R.	Dalopezr	Creina56*
Diana Marcela Aguiar.	Dmaguiarc	Dcorrea78*
Carlos Andrés Echavarría.	Candrese	Fechavarria99*
Marcela Chavarría.	Mchavarrial	Elora1012*
Alejandra Mazo.	Amazog	Gmarquez1113*
Natalia Orrego Ossa.	Norregoa	Hossa1214*
Juan Fernando Oquendo.	Joquendof	Ifernando1315*
Yuleidy Chavarría.	Ychavarriay	Jyuleidy1416*
Vanesa Araiza T	Vareizat	Kareiza1517*
Gabriel Jaime Tamayo.	Gjtamayom	Lmonsalve1618*
Luisa Sepúlveda Chavarría.	Lsepulvedach	Mchavarria1719*
Eyisel Dahiana Muñoz M	Edmunozm	Nmosquera1820*
Maria Daniela Correa Ch.	Mdcorreach	Ochavarria1921*
Paola Andrea Alzate Ch.	Pachavarriac	Pchavarria2022*
Yesenia Trujillo Flores	Ytrujillof	Qflores2123*
Gregorio Andrés Urrego.	Gaurregou	Rurrego2224*
Juan Carlos Zapata Posada.	Jczapatap	Sposada2325*
Tania Damaris Sepúlveda.	Tdsepulvedar	Tdamaris2426*

Juan Felipe Sepúlveda S.	Jfsepulvedas	Userna2527*
Rubén Darío Arango Lobo	Rdarangol	Vlobo2628*
María Isabel González S	Migonzalezs	Asapato2756*
Yeiny Manuela Chavarría.	Ymchavariach	Achava12*
Yesica Tatiana Espinal A	<u>Ytespinala</u>	Waguiar2729*
Juliana Andrea Rojas	Jarojast	Xrojas2830*
David Eugenio Agudelo L	Pendiente	
Juan Felipe Posada S	Jfposadas	Yserna2931*
Carlos Daniel Orrego S	Cdorregos	Zsepulveda3032*
Juliana María Areiza Posada	Jmareizap	Aposada3133*
Thalía Fernanda Sepúlveda	Tfsepulvedag	Bgonzalez3234*
Jenifer Alexandra Tapias	Jatapiasc	Ccorrea3335*
John Fredy Posada González	Jfposadag	Dgonzalez3436*

Imagen 12

Clase de práctica dos.



Para analizar los resultados del objetivo específico: Ejecutar un pilotaje en el recurso multimedial apoyado en un aula virtual diseñada para un óptimo aprendizaje en Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, se tuvo en cuenta la observación como técnica de investigación dentro del salón de clase y para ello, utilizamos la siguiente lista de chequeo: 1). Implementa un proceso de aprendizaje con métodos y técnicas didácticas que involucran activamente al estudiante en su aprendizaje. 2) Crea un clima de confianza durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que facilita la participación y la inclusión de todos los alumnos. 3) Asesora y guía al estudiante en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje. 4) Utiliza recursos tecnológicos y medios educativos indicados en el diseño del curso para profundizar y enriquecer el aprendizaje.

Imagen N° 13.

Clases de antropología



1). **Implementa un proceso de aprendizaje con métodos y técnicas didácticas que involucran activamente al estudiante en su aprendizaje.** en la didáctica se llevó a la clase de filosofía varias estrategias pedagógicas, Como lo fue: los carteles, presentaciones en diapositivas, proyecciones en el video *beam*, utilizadas, para armonizar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase. Seguidamente, en el aula, con los estudiantes se notó que la enseñanza con estas herramientas es más dinámica y divertida, porque siempre están manifestando la necesidad de ver video o hacer algo distinto a tablero y cátedra magistral.

Así pues, entre las herramientas que se utilizaron en la preparación de las clases fueron: por un lado, las carteleras con frases filosóficas, mapas conceptuales con el tema de turno bien estructurado, seguidamente, utilice las fotocopias para reflexión personal o grupal, posteriormente utilice prezi, para la presentación de temas filosóficos en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, participaban activamente y pedían explicación de cómo se hacía. Ahora bien, se utilizó las presentaciones con diapositivas de power point, con imágenes y texto para explicar los temas propuestos para ese tiempo. De igual manera, se implementa *exantime* para la presentar los mapas conceptuales de una forma más didáctica y precisa, de otro modo, se presentó el recurso multimedial como una herramienta tecnológica de transmitir los conocimientos filosóficos y la reflexión de la misma. Por otro lado, uno de los métodos que más se realizó dentro de la clase fue el debate y la discusión, que se iniciaba con preguntas problematizadoras y que eran refutadas por los demás compañeros, fomentándose un debate de ideas y argumentos, que llevaban a la reflexión de la clase. Con preguntas o afirmaciones interesantes se despertaba la duda del grupo y comenzaban a preguntar y entre ellos mismos se respondían. Con estas herramientas se fomenta las habilidades cognitivas y de

pensamiento crítico, pues el estudiante se enfrenta ante un fenómeno que vivencia y debería resolverlo con sus propias palabras, como criterio personal y como transformación de la sociedad en la que vive, hubo días en las que el estudiante de décimo grado se enfrentó a una clase de preguntas escritas y orales en las que relacionaban el medio con el tema de filosofía que se estaba tratando. Finalmente, en Décimo grado, las actividades se hacían en grupos para observar el liderazgo de algunos y la posibilidad de otros, en los que participaban activamente, se sentía que tenían criterio para liderar el grupo y hacer el trabajo bien hecho. Las tareas era mejor hacerlas individuales, pues, se notaba que así, todos pensaban y trataban de hacer lo mejor posible, aun que trataban de ser mediocres con sus respuestas, respuestas que se les enseñó a hacer de una forma crítica, pero como decía en la entrevista, las tecnologías los vuelven perezosos para pensar y es en estas actividades en las que se notó esa limitación para pensar.

Imagen N° 14

Inicio de clases en el grado décimo.



2) Sin embargo, **Crea un clima de confianza durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje que facilita la participación y la inclusión de todos los alumnos.** Un clima agradable se inició con frases como esta: mucho respeto por la opinión de los demás, escuchémonos los unos a los otros, que la opinión de cada uno, es importante para la dinámica del grupo, la pregunta del otro es mi pregunta. Inclusive **expresé: que yo iba a que me enseñaran filosofía**, todo esto los animo a participar sin miedo en clase y se notaba que habían dejado muchos miedos, pues durante la permanencia de las practicas se notó, la participación con muchos ahínco y se iniciaba la clase con esos ánimos y se disponían a recibir la clase, porque sabían que iba a ser interesante y podían hablar sin temores. Siempre les tenía que repetir alcen la mano si quieren participar, porque el tema se tornaba tan interesante que todos querían decir sus opiniones al mismo tiempo. Lo que yo hacía era, cuando alzaban la mano enumerarlos y en ese orden exponían sus opiniones. De esta manera, disponía y alentaba el grupo para que escucharan y yo hacía lo mismo, escuchaba con atención para poder dar opiniones, agregando algo o continuando con la discusión, por todo esto, se dice que ellos les gusta mucho más los debates y se divierten más en el salón de clase haciendo esta clase de metodología que en la web en la que no piensan ni tienen criterio. Posteriormente, habían estudiantes que eran tímidos, a los que debía animar a participar, para estimularle su expresión oral, en lo que se notaba una equidad en las competencias cognitivas de todo el salón de clase, pues, se debe crear un salón de clase equitativo en la comprensión de los temas, era tanta la confianza, que los más tímidos hablaban y participaban activamente, con sus propias palabras, para de igual manera, ser escuchados por el grupo y por el profesor. En ocasiones se ponía un ambiente de indisciplina que me tenía que ser duro con la palabras, pero hay que admitir que luego, era suavizada la situación porque no quería que ellos, fueran, vulnerados por mi forma de ser tan rustica. Ahora bien, en su mayoría de clases el grupo era controlado por el interés de la temática, en la que todos querían hablar, participar y

opinar. Siempre conservando la prudencia de profesor, escuchaba y respetaba las opiniones de los alumnos, aunque fueran simples y sencillas, por el compromiso que habíamos hecho antes, todo lo que ustedes digan u opinen es indispensable para la dinámica de la clase y las preguntas tuyas son las dudas de los demás.

Imagen N° 15

Pegando el mapa conceptual.



3) **para continuar con el escrito, asesora y guía al estudiante en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje.** En el aula de clase, todo comentario y toda opinión eran respetados y dirigida por parte del docente que guiaba el proceso, siempre tenía algo que aportarle o que comentarle, para que ellos mismos se dieran cuenta del error, pero también había ocasiones en las cuales los estudiantes asumían un rol enunciador con justificación y posicionamiento. Sin embargo, las preguntas se descifraron e implementaron a fin de fomentar el debate y la discusión entre el grupo, con la firme intención de aclarar el tema y de orientarlos en la temática. Ahora bien en las clases, cuando había una actividad, bien, sea en grupo o individual, surgían las

preguntas para poder hacer el trabajo y me tocaba ir hasta el puesto asesorar el trabajo de manera personalizada, inclusive me veían en el calle y me preguntaban, la forma como hacer el trabajo o la actividad. Esto sucedió porque yo los motive a que preguntaran, a que no se quedaran con las dudas, había otra forma, en la que los estudiantes preguntaban y era el Facebook o skype, en ocasiones encontraba preguntas y mensajes de los estudiantes, preguntando, por la actividad de clase y por otro tema de interés.

Imagen N° 16

Inicio del recurso multimedial.



4) Utiliza recursos tecnológicos y medios educativos indicados en el diseño del curso para profundizar y enriquecer el aprendizaje. Lo que se hace en el desarrollo de la clase: reflexión sobre frases filosóficas cada estudiante investiga para romper el hielo de la casa, como esto, el estudiante de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, pensaba en algún sentimiento suyo y lo relacionaba con la frase. Luego se dispone el salón y el ambiente para el tema que se preparó, con video *beam* o con música, si era necesario, por medio de estos medios,

se iniciaba una oratoria si no un debate o discusión con los mismos estudiantes, lo que hace que en la clase se adopten varias formas o métodos para el dinamismo de la clase.

Imagen N° 17

Los estudiantes escriben en el tablero.



Finalmente el recurso multimedial se implementó como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, en la que se agruparon, la plataforma moodle, con sus espacios, de edición de cuestionarios, agregar video, en los espacios del foro, con esta plataforma adquirieron habilidades de reflexión y criterio en los tipos de cuestionarios, a los que se enfrentaron.

+

13. CONCLUSIONES.

primeramente, se diagnosticó las necesidades formativas, los referentes teóricos que serán implementados, las herramientas web que se utilizaran, y las preferencias tecnológicas por los estudiantes; que llevaron a que el proyecto tuviera una viabilidad dentro de la comunidad educativa, especialmente los estudiantes de décimo grado, que son los más implicados en el este proceso. Ahora bien, las necesidades formativas en los estudiantes de Décimo grado son la expresión oral y escrita, el resumen, el ensayo, la síntesis, proyectos de investigación, el debate, las exposiciones, la discusión. De esta manera, la Antropología es uno de los referentes teóricos que más ayudará a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, ya que los sumerge en el estudio del hombre y su cultura y de esta manera, se sientan indispensables en el ambiente social y educativo. Citando a R. M Julio (2008), Las culturas eran sistemas de equilibrio. Los mitos y ritos cumplían para las culturas la función de mantener el orden del sistema. Por ello el estudiante utiliza su cultura para descubrir la realidad y reflexionar sobre sus fenómenos. Por consiguiente, en el recurso multimedial y para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, se concluye que son indispensables unas herramientas de la web como es la plataforma *moodle*, que es donde se hizo todo el diseño instruccional, a parte de esta; el *Facebook*, *Skype*, *youtube*, *movie maker*, *comic life*, *power point*; son herramientas que ayudan a complementar el proceso pedagógico de la enseñanza y el aprendizaje. Finalmente, se ha concluido que las preferencias por los estudiantes en las herramientas de la web, son el Facebook y con ello, se puede comenzar por abrir debates y discusiones que permitan adentrarse en las temáticas filosóficas.

Ahora bien, el Diseño de los lineamientos instruccionales del aula virtual filosófica, confirmó una nueva estrategia tecnológica pedagógica que lleva a la reflexión filosófica, en los estudiantes de Décimo grado de la Institución Educativa San Andrés, pues, dentro de ella hay especificaciones que permiten hacer un proceso cíclico de desarrollo temático y organizacional, que llevan a los estudiantes a aprender de una forma virtualizada. El recurso multimedial apoyado en un aula virtual filosófica, está diseñado así: inicial mente tiene un foro de acercamiento y presentación personal, en el que identifican algunas virtudes para adquirir un rol específico y hablar de sus características más relevantes, con este foro, se presentan y cada quien conoce los compañeros con los que va a trabajar el pilotaje, el segundo espacio es un cuestionario que pone a prueba los conocimientos básicos y generales que tienen los estudiantes acerca de la Antropología, este espacio es un sondeo por los conceptos que se manejan de forma empírica en todas las personas, seguidamente, vemos la profundización del tema y está compuesto por varios ítems que ayudan a estudiar la Antropología como ciencia humana; ahora bien, esta tiene un reconocimiento una evaluación, un quiz y un foro de trabajo colaborativo. Así pues, en el reconocimiento, el estudiante de Décimo grado explora las temáticas y los contenidos que se emplearon en el recurso, para poder aprender sobre la Antropología, la idea es que el descargue y estudie detenidamente el material didáctico para que obtenga el 100% de los aciertos en la prueba. Ahora, en la evaluación el estudiante, se enfrenta a una serie de preguntas con más especificaciones acerca del contenido y con un grado de dificultad más alto que en el reconocimiento, luego, se enfrenta al quiz, que tiene una característica especial y tiene bibliografía específica, pues, la propuesta es acerca de la Antropología de Scheller, como autor indispensable para este proyecto; finalmente, el recurso multimedial, tiene un foro de trabajo colaborativo, que ayuda a que estudiante se adentre en los conceptos aprendidos, afine los

conceptos que ya tenía y aprenda nuevas formas de vivenciar la cultura; con este foro el estudiante articula todos los contenidos para después ponerlos en práctica durante su vida diaria.

Seguidamente, al ejecutar el pilotaje del recurso multimedial apoyado en un aula virtual se experimenta una estrategia pedagógica innovadora que ayuda a los profesores a transmitir los contenidos necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este proyecto, la antropología, como temática de turno aplicada en Décimo grado en la Institución Educativa San Andrés, inclusive, potenciando algunas la soluciones dentro del PEI (Proyecto Educativo Institucional)

finalmente, la implementación de un recurso multimedial, apoyado en una aula virtual, incidió positivamente, en el dinamismo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la filosofía, en los estudiantes de Décimo grado en la Institución Educativa San Andrés, el cuarto periodo, con la temática de la antropología, porque sirvió para visualizar nuevas alternativas en la didáctica de las clases de filosofía y con ello, brindarle a los estudiantes la posibilidad de adquirir herramientas conceptuales, laborales y morales que los realicen como personas competentes en la sociedad donde habitan. Así pues, los estudiantes ya tienen mejores habilidades en la redacción, como expresión escrita y el discurso como lo expresión oral. De igual manera; en el recurso multimedial se evidenció que los estudiantes de décimo grado son más expresivos en los conceptos y teorías subjetivas, ya que, tienen una herramienta o espacio en la web 2.0 que es de su agrado y que va con sus principios culturales o que sirven para diversión en tiempo libre.

14. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Alcala G (2015). Escala de valoración para la observación en el aula en la implementación de una actividad de aprendizaje activo o con una técnica didáctica C1, C3, C4, C5. Sustraído de www:

<http://es.scribd.com/doc/253252811/Escala-Observacion-Maestro#scribd>

Amador Lesmes. B y Lasso Cardenas, E (2014). Proyecto Educativo de programa Licenciatura en filosofía. Bogotá – Cartagena Colombia. UNAD.

Aguirre, A y Manasía, N (2008). La web 2.0, herramienta del E-learning en los entornos virtuales de aprendizaje. Universidad de Zulia (Venezuela)

Barbera, E y Badia, A (N/P). Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red. Revista Iberoamericana de educación. ISSN: 1681-5653.

BARBERÀ, E. (coord.), BADIA, A. y MOMINÓ, J. M. (2001). La incógnita de la educación a distancia. Barcelona: ICE UB/Horsori.

BELLO, Freddy. (2006). Reflexión: La Investigación Tecnológica o cuando la solución es problema. Revista Faces Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales.

Calpa e Ibarra (2009) diseño de un objeto virtual de aprendizaje para la elaboración de mapas de aprendizaje.

Cepeda Ortiz. L. (2012). Curso de investigación cualitativa. Universidad nacional abierta y a distancia UNAD escuela de ciencias sociales artes y humanidades. Programas de comunicación social y psicología.

Chiappe. Laverde. A 2008. Diseño Instruccional: Oficio, fase y procesos. México.

CANDEIRA, J., (2001) “La Web como memoria organizada: el hipocampo colectivo de la red”, Revista de Occidente, Madrid.

Cabero, J y Román, P. (coord.) (2006) E- actividades. Sevilla: Editorial MAD, S.L.

Gras, B. (2008). Aprendizajes, conexiones y artefactos: “La producción colaborativa del conocimiento”.Barcelona: Editorial Gedisa.

CARRASCO, J. (2004). Estrategias de Aprendizaje. Para aprender más y mejor. Madrid.

CHADWICK, C. (2006). La psicología del aprendizaje del enfoque constructivista. Red Revista Latinoamericana de Estudios Educativos.

FUMERO, A.; TÉUBAL, I. (2006) “Governanza 2.0. Más allá de la Administración Electrónica, hacia un Gobierno de Nueva Generación”, Análisis Local, Número 67 IV Madrid.

FUMERO, A.; SÁEZ VACAS, F.(2006) “Blogs. En la vanguardia de la nueva generación web”, Novática, Núm. 183, Madrid.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN MARTÍN. (1999) Módulo 1: Antecedentes y perspectivas de la Educación Superior y a Distancia. Bogota.

G, Javier, G, Eduardo y A, Málaga (1996). Citando a Wolcott (1992). Metodología de la investigación cualitativa. Capítulo II. Métodos de investigación cualitativa. Métodos cualitativos. Sustraído de la www. <http://www.albertomayol.cl/wp-content/uploads/2014/03/Rodriguez-Gil-y-Garcia-Methodologia-Investigacion-Cualitativa-Caps-1-y-2.pdf>

Gardner, H (N/P). Inteligencias múltiples de Howard Gardner con TIC. Sustraído de la www. <https://willyfigueroa.wordpress.com/tag/howard-gardner/>

Garces de Marquez, Mariela. (2013) Modulo. Practica pedagógica uno. Licenciatura en filosofía, UNAD. Medellín.

GORDO LÓPEZ, A. (2006) (coordinador), Jóvenes y cultura messenger: tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva, Madrid, FAD, INJUVE. 02 de noviembre de 2014. Recuperado en: http://www.fad.es/sala_lectura/Messenger.pdf

GARCÍA E, et al (2005). Ciencia, tecnología y sociedad: una aproximación conceptual. Washington, OEI.

Henao Henao, M, C. (2014). Implementar un ambiente virtual de aprendizaje para el área de la ere, que conlleve al mejoramiento de las competencias comunicativas en el grado 10° de la institución educativa Manuel José Caicedo. Barbosa.

HANNAFIN, M., LAND, S. y OLIVER, K. (2000). Entornos de aprendizaje abiertos: fundamentos, métodos y modelos. En, Ch. M. Reigeluth (Ed.), Diseño de la instrucción. Teorías y modelos, (125-152). Madrid: Santillana Aula XXI.

Hernandez, P. (2007) tendencias de web 2.0 aplicadas a la educación en línea. No solo usabilidad journal. Número 6. Recuperado 02 de Noviembre de 2014 a las 07:15 pm. En formato electrónico: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>

Itzel Díaz Martínez (N/P) citando a Pestalozzi (N/P). Principales corrientes pedagógicas contemporáneas bajo el enfoque constructivista. Sacado de la www. <http://dspace.universia.net/bitstream/2024/676/1/Ensayo+sobre+educacion.pdf>

(Institución Educativa San Andrés 2013). Manual de convivencia. Institucional. San Andrés de Cuerquia.

IRIARTE DIEZGRANADOS, Fernando. Incorporación de TICS en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia. Revista de estudios en educación Universidad del Norte. No.7.Diciembre.

KRAJCIK, J., SOLOWAY, E., BRUMENFELD, P. y MARX, R. (2000). Una andamiaje de herramientas tecnológicas para promover la enseñanza y el aprendizaje de ciencias. En C. Dede (comp.), Aprendiendo con tecnología, (60-77). Buenos Aires: Paidós.

L, Federico; N, Luis Eduardo; M, Claudia; G, Viviana; L, Enver Joel... L, José Guillermo, (2006). Filosofía de décimo. Ed. Norma.

La Gran Guía de los Blogs 2008 (2007). Rosa Jiménez Cano y Francisco Polo (eds.). Colección Planta 29, El Cobre Ediciones. Pp. 82-90. <http://coleccionplanta29.com/guias-para-un-mundo-nuevo/la-gran-guia-de-los-blogs>

LASICA, J. (2006). Darknet. La guerra de las multinacionales contra la generación digital y el futuro de los medios digitales, Ed. Nowtilus, Madrid.

Montiel Torres. M (2000). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza-aprendizaje en la red.

Sustraído de la www: <http://maricelatorres3001.blogspot.com/2012/03/hacia-el-aula-virtual-actividades-de.html>

Mora Pedreros P, A y Alvear Saravia. A , E (2012) Observatorio filosófico virtual para el desarrollo de habilidades de pensamiento. Fase 1 implementación de recursos de la web 2.0 en entornos educativos virtuales. Revista Educacion y desarrollo social. Vol 5 N° 2. Julio-Diciembre 2011. ISBN -2011-5318

MACFARLANE, A. (2001). El aprendizaje y las tecnologías de la información. Madrid: Santillana Aula XXI.

OLEA, J. y PONSODA, V. (1998). Evaluación informatizada en contextos de aprendizaje. En C. Vizcarro y J. A. León, Nuevas tecnologías para el aprendizaje, (161-175). Madrid: Pirámide.

Osorio. L, A y Agudelo. J,A (2014). Permitir que los docentes comprendan, apropien y apliquen las tic en sus prácticas educativas y pedagógicas. Santa Rosa de Osos.

ORELLANA, R. (2009). Mapas Mentales y Aprendizaje Significativo. Madrid.

ONTORIA, A (2000). Potenciar la capacidad de aprender y pensar. Madrid

Pere Marquez. Graells (2005). Didáctica. Los procesos de enseñanza y aprendizaje. la motivación. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB.

Proyecto académico solidario de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. UNAD.

Sustraído de www: <http://informacion.unad.edu.co/acerca-de-la-unad/mision-y-vision>

Perkins, D. (1999): “¿Qué es la comprensión? En Stone wiske, (Ed.): La enseñanza para la comprensión. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Priestley, M. (2008): habilidades de pensamiento. En revista El Educador

Rodríguez García. S et al. (2011) referenciando a Kemmis y McTaggart (1988). Métodos de investigación especial.

Rivera Piragua, J, A (2010). Referentes básicos de la Investigación en la escuela ciencias de la educación. Línea filosofía y educación. Bogotá. UNAD.

Ruiz Cardona, J, D (2009). Diseño E Implementación De Un Aplicativo Web Que Permita Dinamizar La Enseñanza Y El Aprendizaje De La Filosofía Griega En Los Estudiantes De Grado Noveno En El Colegio Tercer Milenio Del Municipio De Caldas Utilizando Dreamweaver Y Flash. Medellín.

RESTREPO, L (2004): Filosofía y Educación. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.

Sandoval Casilimas C, A. (1996). Programa de Especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social. Investigación cualitativa. ISBN 958-9329-09-8. Ed: ARFO. Bogotá – Colombia.

Sanchez. Monsalve. A,N (2015). Filosofía grado 10- tercer periodo. Sustraído de la www.

<http://albanidiadinamizadordigital.blogspot.com/2015/07/filosofia-grado-10-tercer-periodo.html>

Scagnoli, N (N/P) citando a Horton, (2000). El aula virtual: usos y elementos que la componen.

Silva Calpa. L, M y Ibarra C, O (2009). Diseño de un objeto virtual de aprendizaje para la elaboración de mapas de aprendizaje. Pasto.

Sistema de matrículas Estudiantil: SIMAT (2014). Institución Educativa San Andrés de Cuerquia.

SÁEZ VACAS, F., (2005)“Diarios y conversaciones en la Red Universal Digital”, TELOS 65, Madrid.

SÁEZ VACAS, F.,(2000) “Sociedad de la información, comunidades nootrópicas, nootecnología”, en libro Meditación de la Infotecnología, Ed. América Ibérica, Madrid.

SCHIAVO, Ester. (2007). Investigación Científica y Tecnológica en el campo de las TIC: ¿Conocimientos técnicos, contextuales o transversales? Revista CTS Universidad Nacional de Quilmas y Centro REDES Argentina, n° 9, vol. 3, Agosto.

Santamaría G. F (2005). Herramientas colaborativas para la enseñanza. Usando tecnologías web: Weblog, redes sociales, wikis, web 2.0. Gabinetedeinformatica.net. 02 de noviembre de 2014.

En: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/tecnologia_educacion.htm

Tarazona Suárez. J, E (2012), referenciando a Polo (2001). Generalidades del diseño instruccional. Monterrey.

Tylor (1871), citado por Ardevol E. (2003). Cibercultura: un mapa de viaje. Aproximaciones teóricas para el análisis cultural de Internet. Universitat. Oberta de Catalunya. Seminario de Cybercultura. Soria, 28-30 de Julio, 2003.

Tsuji, T y Michelini. G (2010).citando a Geoffrey, X. (1997). Herramientas multimediales digitales como recursos innovadores en la formación de ciudadanos dentro de la cibercultura. Ponencia presentada en la VI Bienal Iberoamericana de Comunicación "Comunicación y poder. Movimientos sociales y medios en la consolidación de las democracias", Universidad Nacional de Córdoba, 26 al 28 de septiembre de 2007.

UNAD (2008). Lineamientos sobre estructuras de los cursos virtuales n campus virtual –estandar CORE – Bogotá. Vecerrectoria de medios y mediaciones.

WILLIAMS, S., BURGESS, K., BRAY, M., BRANSFORD, J., GOLDMAN, S. y el Grupo de Cognición y Tecnología de Vanderbilt (CTGV). (2000). La tecnología y el aprendizaje en las aulas de las escuelas para el pensamiento. En C. Dede (comp.), Aprendiendo con tecnología, (139-165). Buenos Aires: Paidós.

15. ANEXOS.

Imagen N° 18

Desarrollo del cuestionario Presaberes.

RECURSO MULTIMEDIAL APOYADO EN UNA AULA VIRTUAL FILOSOFICA.

[Página Principal](#) ▶ [Mis cursos](#) ▶ [Miscelánea](#) ▶ [ANTROPOLOGIA](#) ▶ 26 de noviembre - 2 de diciembre ▶ [presaberes antropologicos](#) ▶ [Vista previa](#)

NAVEGACIÓN POR EL CUESTIONARIO

1 2 3 4 5 6 7

Finalizar revisión

Comenzar una nueva previsualización

Comenzado el	viernes, 2 de enero de 2015, 18:58
Estado	Finalizado
Finalizado en	viernes, 2 de enero de 2015, 19:00
Tiempo empleado	1 minutos 52 segundos
Puntos	7,00/7,00
Calificación	10,00 de un máximo de 10,00 (100%)

NAVEGACIÓN

Página Principal

- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Curso actual
 - ANTROPOLOGIA
 - Participantes
 - Insignias
 - General

Pregunta 1

Correcta

Puntúa 1,00 sobre 1,00

Marcar pregunta

Editar pregunta

Como estudiante me intereso en el conocimiento de la antropología, porque esta me habla acerca de lo que es el hombre en las dimensiones de la vida.

¿cual es la importancia de la antropología en la vida diaria de la persona?

Seleccione una:

- a. me sirve para ganar todos los años de una forma facil y sencilla.
- b. sirve para la reflexion filosofica acerca de las preguntas que se hace el hombre y que no ha podido encontrar esa respuesta clara. ✓
- c. para expresarle a mi novia todo lo que siento sin pena.
- d. sirve para que Nacional quede campeón de la copa Libertadores de America.

Respuesta correcta

Imagen N° 19

Estudiantes de décimo grado. (Institución Educativa San Andrés)



Imagen N° 20

El docente Luis Alberto Osorio habla a los estudiantes.



Imagen N° 21.

El estudiante practicante John Fredy Posada hace dicta su clase sobre los métodos.



Imagen N° 22

Los estudiantes son interrumpidos de la clase de filosofía.



Imagen N° 23.

El practicante explica las actividades.



Imagen N°24

Se socializa el proyecto de grados.

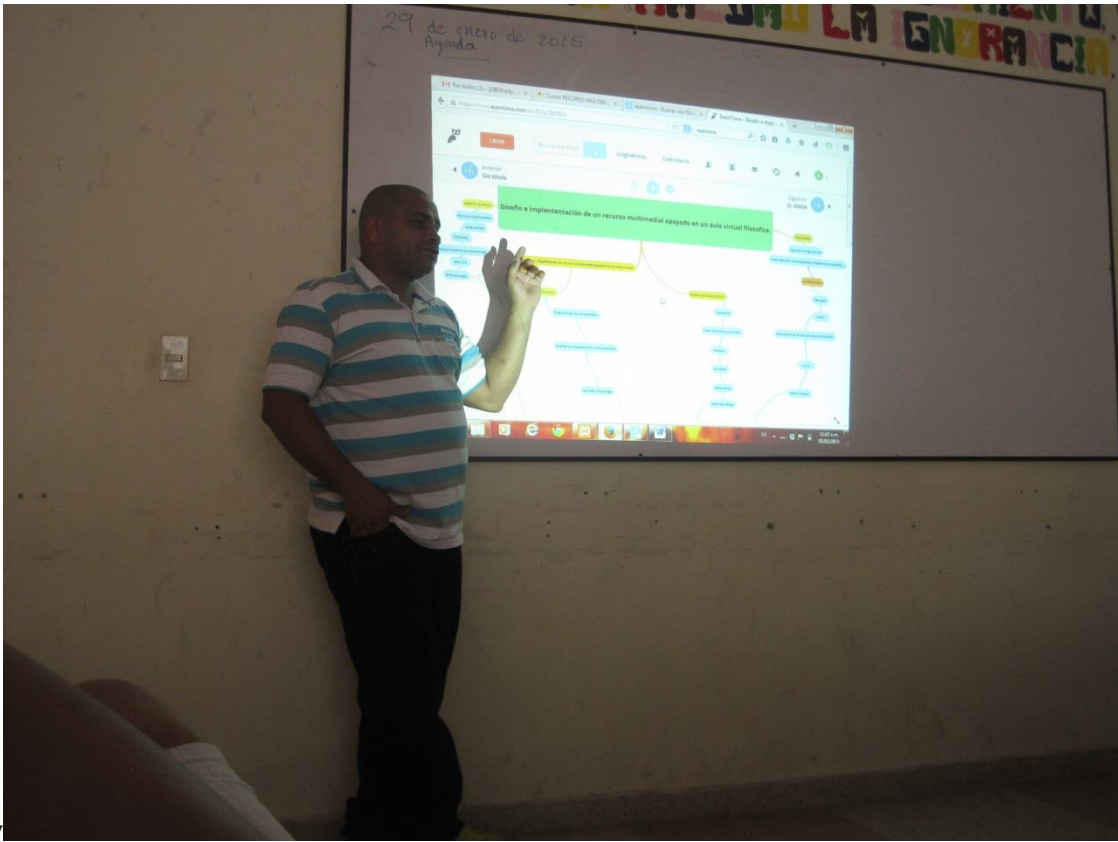


Imagen N° 25

Foro de inquietudes.

The image shows a forum interface. On the left is a navigation menu with the following items:

- General
- Novedades
- MATERIAL DIDACTICO.
- INICIO ANTROPOLOGICO.
 - INCIO DEL TRABAJO.**
 - INTRODUCCION A LA ANTROPOLOGIA.
 - PRESABERES ANTROPOLOGICOS.
 - PROFUNDIZACION Y RECONOCIMIENTO
 - PROFUNDIZACION Y EVALUACION.
 - PROFUNDIZACION- QUIZ.
 - TRABAJO GRUPAL.
- 19 de noviembre - 25 de noviembre
- 26 de noviembre - 2 de diciembre
- 3 de diciembre - 9 de diciembre
- 10 de diciembre - 16 de diciembre
- 17 de diciembre - 23 de diciembre
- 24 de diciembre - 30 de diciembre
- 31 de diciembre - 6 de enero
- 7 de enero - 13 de enero
- 14 de enero - 20 de enero
- 21 de enero - 27 de enero
- Mis cursos

The main forum area contains two posts:

Post 1: From Jhon Fredy Posada. Text: "Cordial saludo: estudiantes. Damos inicio al trabajo colaborativo uno definiendo los roles. la idea es que cada uno exponga en el foro su preferencia por un rol, de acuerdo a sus capacidades y habilidades. quedo atento. Hasta pronto. Jhon Fredy Posada. tutor" and includes a PDF attachment titled "ROLES Y FUNCIONES.pdf".

Post 2: A reply titled "Re: INCIO DEL TRABAJO." from Maria Isabel Gonzalez S. Text: "Cordial saludo. aqui estoy preparada para dar inicio a esta actividad. chao. maria isabel G."

Imagen N°26

Carpeta del material didáctico.

NAVEGACIÓN

- Página Principal
 - Área personal
 - Páginas del sitio
 - Mi perfil
- Curso actual
 - ANTROPOLOGIA.**
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - Novedades
 - MATERIAL DIDACTICO.**
 - INICIO ANTROPOLOGICO.
 - INTRODUCCION A LA ANTROPOLOGIA.
 - PRESABERES ANTROPOLOGICOS.
 - PROFUNDIZACION Y RECONOCIMIENTO
 - PROFUNDIZACION Y EVALUACION.
 - PROFUNDIZACION- QUIZ.
 - TRABAJO GRUPAL.
 - 19 de noviembre - 25 de noviembre
 - 26 de noviembre - 2 de diciembre

MATERIAL DIDACTICO.

Queridos estudiantes:

dentro de esta carpeta podran encontrar todos los documentos y bibliografía necesaria para realizar las actividades de este curso.

Animo que juntos lo podemos lograr.

- 16_QQQ.pdf
- 17_RESUMEN.pdf
- 500-CONECTORES.pdf
- COMO HACER UN ENSAYO.pdf
- GUIA TRABAJO FINAL..pdf
- GUIA TRABAJO UNO..pdf
- JHON FREDY MENTEFACTO.ppt
- La_resena_critica.pdf
- LECTURA DEL QUIZ...pdf
- MODULO DEL CURSO..pdf
- Tabla_S-P-A.pdf

Imagen N° 27

Entrada de la Institución Educativa San Andrés.



MI PROFE...

La que me enseña con su misma vida,
el valor de amar incondicional a los demás,
a respetar las diferencias comportamentales,
ejemplo de cariño hacia los más pequeños.

La que guarda en su interior, alma de niña,
siempre tierna y dulce, no pierdes la sonrisa,
tu inocencia te lleva a perdonar incondicional,
eres pura como el cristal, eres hermosa como la niñez.

La que con sus palabras suaviza los problemas,
su magia de hablar hace brillar el corazón de emoción,
tu inteligencia se plasma en la alegría de enseñar,
el terror de la violencia se escabulle con tus abrazos.

Amorosa de tu profesión formas a quien quiere vivir,
la dirección pedagógica del espíritu es tu vocación,
cambiar el criterio de la sociedad es tu sueño,
ternura y pensamiento es tu deleite.

Rosas de olor femenino se confunden en tu esencia,
jardín de ideas intelectuales, flores de conocimiento,
fuente de aromas celestiales, vives en el amor,
te hicieron perfecta en lo integral de la humanidad.

Pura como la paloma de la paz,
increíble como el don de ser madre,
brillante como los rayos del sol,
cristalina como la brizna del firmamento.

Mi profe... la que no olvido por su magia de enseñar,
la que no deja de ser, aunque esté ausente,
la que quiero aunque no me responda las inquietudes,
eres tú, con tu humildad haces camino en mi interior.

Mi profe... eres tú, ya haces parte de mi vida,
has escrito tu nombre en mi existencia, por eso eres mía,
eres mi molde, allá quiero llegar,
no te pierdas, porque te llevas la luz que verdea el horizonte.