



Introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles.

Cartilla virtual para estudiantes de educación media que inician estudios de filosofía.

Maicon Estiben Benítez Patiño.

10151721675.

Universidad Antonio Nariño

Programa Licenciatura en Ciencias Sociales.

Facultad de Educación.

Bogotá, Colombia

24 de noviembre del 2021.

Introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles.

Cartilla virtual para estudiantes de educación media que inician estudios de filosofía.

Maicon Estiben Benítez Patiño

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:
Licenciado en Ciencias Sociales.

Director (a):
Magister Guillermo Ospina Pulído.

Universidad Antonio Nariño.

Licenciatura en Ciencias Sociales.

Facultad de Educación.

Bogotá, Colombia

24 de noviembre del 2021

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado
introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y
Aristóteles, Cumple con los requisitos para optar
Al título de Licenciado en Ciencias Sociales.

Guillermo Ospina Pulido

Firma del Tutor

Andrea Marcela Mahecha Montañez

Firma Jurado

Oscar Orlando Castañeda Barbosa

Firma Jurado

Bogotá D.C, 24 de noviembre del 2021.

Dedicatoria.

A mi padre por ser mi apoyo constante y quien siempre ha creído en mis capacidades; a mi madre, que desde donde se encuentre, estará orgulloso de mi persona.

Resumen.

El presente documento justifica la creación de la cartilla virtual titulada: *Introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles*. En ella se abordan, de manera general, algunos de los temas más importantes, planteados por los filósofos en mención; se busca la implementación de este material, como forma de introducción al estudio de la filosofía, en alumnos de décimo grado de los colegios públicos de Bogotá.

La elaboración de la cartilla busca responder a las necesidades actuales de la educación remota, derivadas de la pandemia causada por la COVID-19. El presente documento consta de siete capítulos, donde se podrá comprender la problemática por la cual surge la idea de construir la cartilla virtual, así como también se fundamentan algunos aspectos importantes a nivel educativo como: el modelo pedagógico utilizado, los estilos de aprendizaje, algunas de las competencias planteadas por el MEN que se pretenden desarrollar, las necesidades del alumnado y del entorno, la secuencia didáctica implementada y los recursos que se van a emplear.

En la parte final se plantean los resultados de la evaluación e implementación —pilotaje— de la cartilla virtual y se presentan las conclusiones y recomendaciones pertinentes a la hora de trabajar en el aula, con este material didáctico.

Palabras clave: Cartilla virtual, Filosofía, Colegios públicos, Educación, Didáctica

Abstract.

This document justifies the conception of the virtual primer entitled: Introduction to the philosophical thought of Socrates, Platon and Aristotle. In the present document we will explain some of the most important issues raised by the philosophers mentioned before; the implementation of this material is thought as an introduction to the study of philosophy, for tenth grade students from public schools in Bogotá.

The preparation of the primer seeks to respond to the current needs of virtual education, occasioned from the pandemic caused by COVID-19. This document consists of seven chapters, where it will be possible to understand the problems by which the idea of conceive the virtual primer, as well as some important aspects in terms on educational level such as: the pedagogical method that we used, some of the competencies raised by the MEN to be developed, the needs of the students and the environment, the didactic sequence implemented and the resources that we need.

In the final part, we present the results of the evaluation and implementation - piloting - of the virtual primer. At the end we present the final conclusions and the pertinent recommendations when working in the classroom, with this didactic material.

Keywords: Virtual primer, Philosophy, School, Education, Didactics.

Tabla de contenido

Introducción.....	6
Capítulo 1: Identificación de la necesidad.....	9
Capítulo 2: Exploración de la dificultad.....	15
Capítulo 3: Realización contextual.....	20
Capítulo 4: Realización Pedagógica.....	26
Capítulo 5: Producción digital.....	35
Capítulo 6: Evaluación del material.....	40
6.1: Evaluación de los pares externos.....	40
6.2 Resultados de la prueba piloto.....	45
Capítulo 7. Conclusiones y recomendaciones.....	49
Referencias.....	51
Anexos.....	55
1. Rúbrica de evaluación para el Colegio Colombo Florida Bilingüe.....	55

Introducción.

A comienzo del año 2020 la sociedad sufrió cambios radicales como consecuencia de la pandemia producida por la COVID-19, la cual obligó a romper la mayoría de las relaciones interpersonales de carácter presencial, especialmente las relaciones académicas entre docentes y alumnos¹, por lo que se buscaron alternativas que permitieran continuar los procesos educativos. Entre la variedad de opciones a las que se recurrió, quizá fue la educación remota aquella por la que la mayoría de las instituciones educativas se inclinó; la educación pública de Bogotá no fue la excepción.

Ciertamente se logró el restablecimiento de las actividades escolares en la mayoría de los colegios públicos de Bogotá, no obstante, la falta de material educativo que pudiera ser implementado desde el aula remota y que propiciara un buen ejercicio pedagógico donde los alumnos reflejaran un aprendizaje significativo (concepto desarrollado por David Ausubel), se constituyó como una de las problemáticas centrales de la coyuntura provocada por la pandemia. Puede decirse que el área de filosofía padeció directamente los efectos de la mencionada problemática, ya que aquella desarrolla contenidos mayoritariamente teóricos, que en ocasiones se convierten en temas de difícil comprensión si no se implementan estrategias didácticas creativas y novedosas que incentiven el interés del alumnado.

De acuerdo con las problemáticas anteriormente descritas, era indispensable la construcción de un material didáctico que facilitara la enseñanza-aprendizaje de alguna de las temáticas abordadas en el área de la filosofía; por lo cual se recurre a la elaboración de una

¹ A lo largo del texto se hará uso del término alumno, que, según la RAE, se considera como la persona que recibe enseñanza, respecto de un profesor o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.

cartilla virtual en la página *BOOK CREATOR*, que se desarrolla de acuerdo con lo planteado en el apartado: objetos virtuales de aprendizaje —OVA— perteneciente a la modalidad de construcción de material didáctico, trazada en el documento que direcciona la construcción de trabajos de grado determinado por la universidad.

En la construcción de la cartilla se articulan una película y tres páginas web, con la intención de introducir la enseñanza del pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles, dirigida a estudiantes de décimo grado, los cuales apenas inician con sus estudios en filosofía. Desde el punto de vista tecnológico, la cartilla es de fácil manejo, ya que no es necesario ningún tipo de software especial que limite su acceso, además que puede ser trabajada en línea sin necesidad de descarga.

La propuesta pedagógica de este material didáctico está basada en articular las cuatro herramientas anteriormente mencionadas mediante: un ejercicio que active los conocimientos previos, dos listas de preguntas generadoras, el desarrollo de un formato denominado procesador de información y la construcción de un afiche; con estas actividades se busca el desarrollo de la lectura comprensiva, que a su vez permite entender los conceptos e ideas planteadas por los filósofos estudiados. Así mismo, se busca que el alumno de manera creativa refleje la comprensión de lo abordado, por lo que se propone la construcción de un producto final que el alumno debe entregar en donde se plasmen los diferentes contenidos que fueron explorados en cada una de las herramientas propuestas en la cartilla.

Por otra parte, con el diseño de la cartilla y las actividades presentadas en ella, se pretende responder a elementos importantes en el ámbito pedagógico, tales como estilos de

aprendizaje, necesidades de los estudiantes, necesidades del contexto, así como también obedece a algunas de las competencias planteadas en las orientaciones que el Ministerio de Educación Nacional exige para el desarrollo de la asignatura de filosofía.

Capítulo 1: Identificación de la necesidad.

En este capítulo se abordan algunos aspectos de la problemática generada en el sector educativo público a causa de la pandemia causada por la enfermedad COVID-19. Durante este periodo, una de las respuestas más recurrentes para hallar soluciones consistió en masificar la utilización de las TIC en el ámbito educativo para alcanzar los objetivos y las competencias propias de un proceso pedagógico de calidad. Lo anterior permitió evidenciar algunas dificultades en los procesos educativos del país, entre otras razones por la baja cobertura de internet y la falta de dispositivos como tabletas o computadoras, como más adelante se precisa. Finalmente, y como respuesta a tales dificultades, el objetivo de este proyecto es la elaboración de una *herramienta didáctica* innovadora, que marque diferencia en relación con el escaso material encontrado en la web (como más adelante se especifica), y que tenga como objetivo la introducción a la enseñanza de la filosofía clásica.

Para empezar, conviene decir que a partir del problema sanitario que surgió con la pandemia causada por la enfermedad COVID-19 a principios del año 2020, varios aspectos de la vida social tuvieron que adaptarse a la nueva realidad, entre ellos: *la educación en todos los niveles y sectores*, específicamente la de los colegios públicos. Esta se enfrentó a la urgente necesidad de buscar alternativas para que los procesos de enseñanza-aprendizaje no se vieran totalmente paralizados. Dicha situación se convirtió en una problemática para el sector oficial — el cual no estaba preparado para una educación de carácter remoto por falta de dispositivos tecnológicos y de acceso a internet en las viviendas de los alumnos; esto se puede afirmar gracias a unas declaraciones generadas, para el periódico *el tiempo*, por parte de la secretaria de

Educación de Bogotá, Edna Bonilla, allí aseguró que: “Según la Encuesta Multipropósito, hay 124.000 jóvenes que no tienen acceso a dispositivos digitales”(2021)— esto significó la imposibilidad de desarrollar las actividades escolares que habitualmente se realizan de modo presencial.

Es aquí donde las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones —TIC— según Duarte (2007) son definidas como: “las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información” (p,156) entran a jugar un papel importante en los colegios públicos de Bogotá.

La utilización de recursos tecnológicos a los que se puede acceder mediante las TIC se convirtió en una de las estrategias más viables para continuar con los procesos educativos, ya que facilitó la interacción entre alumnos y los docentes con los saberes. Al inicio de la pandemia — primer semestre del 2020—y de acuerdo con cifras de la Organización de las Naciones Unidas (CEPAL-UNESCO, 2020), alrededor de 190 países tuvieron que suspender labores académicas, por lo que se vieron afectados más de 1.200 millones de alumnos. Entonces, las TIC surgen como un “salvavidas” utilizado para mitigar la problemática educativa indicada.

Además de lo acaecido en el ámbito mundial, la realidad colombiana sacaría a la luz dos aspectos que afectan los procesos educativos de los estudiantes y hacen patente la poca capacidad del sector educativo público para enfrentar este tipo de circunstancias: en primer lugar, el déficit de dispositivos tecnológicos como computadoras o tabletas en las viviendas de la mayoría de alumnos y, en segundo lugar, la baja cobertura de internet en los diferentes lugares que conforman el país, en especial las zonas periféricas; así lo afirma el periódico El Tiempo

(2020) cuando dice que: “los problemas de conexión a Internet y acceso a computadores en zonas rurales y centros urbanos del país, se han convertido en una seria dificultad para llevar educación a la mayoría de regiones colombianas”. Las zonas periféricas de Bogotá no fueron ajenas a dicha realidad. Sin embargo, la Alcaldía Mayor de Bogotá, junto con empresas de telefonía móvil adelantaron convenios, con el fin de poder dotar a algunos alumnos de tarjetas que les permitieran el acceso a internet. Por su parte, la secretaria de educación de Bogotá desarrollo una campaña con el fin de recolectar, mediante donaciones, equipos tecnológicos para los estudiantes que no tuvieran.

Si bien esta alternativa ayudó a mitigar un poco esta problemática, no fue una solución total, ya que no hubo cobertura en el cien por ciento de los alumnos que componen el sector educativo oficial, esto es claro, si confrontamos la cantidad de alumnos inscritos en el SIMAT (Sistema Integrado de Matricula), que se calcula en 790.000 estudiantes, para 400 colegios públicos en Bogotá (2021), con la cantidad de población que se pretendía cubrir con este proyecto; según un artículo publicado por Cuevas (2021) en la página oficial de la secretaria de educación, “ El Plan Distrital de Desarrollo ‘Un nuevo contrato social y ambiental para la Bogotá del siglo XXI’, estableció la meta de beneficiar a 100 mil estudiantes con la entrega de dispositivos y acceso a conectividad” (SED). Por lo que la recolección de dispositivos solo benefició al 12,6 por ciento de la población estudiantil total.

Otra de las formas en que se evidencia la poca capacidad del sector educativo para responder a la educación remota se relaciona directamente con las dificultades a las que se enfrentan los maestros al momento de utilizar recursos tecnológicos, pues algunos no son

‘nativos digitales’². Esta constatación muestra la urgencia y la necesidad de formación de los docentes en el campo tecnológico, ya que como lo menciona Zubiría en la Revista Semana (2020): “La formación en la virtualidad debería ser aprovechada para seguir cualificando la formación de los profesores e impulsar la necesaria transformación pedagógica que les debemos de tiempo atrás a las nuevas generaciones”. No obstante, la secretaria de educación de Bogotá adelantó capacitaciones para la planta docente y directivos que laboran en los colegios públicos, en la plataforma *TEAMS*, con lo que se buscaba el mejoramiento de la comunicación entre docentes y alumnos, para así favorecer el desarrollo de las clases.

Pues, siguiendo a Crespo y Palaguchi (2020), no puede soslayarse que el simple hecho de tener conocimientos básicos sobre los instrumentos que brindan las tecnologías y ponerlo en práctica, no garantiza por sí mismo que el proceso pedagógico tenga un buen resultado, es indispensable una planeación e implementación didáctica adecuada. Como se mencionó anteriormente, la pandemia llevó a los docentes a recurrir a las TIC, de donde no se sigue que su uso masivo pueda equipararse a un proceso educativo satisfactorio, razón por la cual se convierte en un ‘imperativo’ dar un paso más allá y utilizarlas a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando tomarlas como remplazo del aula física; en cambio, un camino aconsejable es hallar maneras y modos apropiados para educar con y por medio de estas. Es decir, el ‘espacio abierto’ por las TIC tiene la potencialidad de ser aprovechado como escenario de desarrollo pedagógico, y no como un simple material de apoyo, análogo a una biblioteca digital; aunque innovador, no es el único material para enseñar, quizá la clave esté en la articulación de los

² Los nativos digitales son aquellas personas inmersas en la era digital, desde su nacimiento, que no han tenido que desarrollar procesos de adaptación a la misma Granada (2018).

recursos ofrecidos a partir de unos objetivos claros, pues es indispensable tener presente cuál es la manera pertinente de poner dicho espacio a disposición del alumnado: esta es la función más importante del maestro en el proceso de mediación pedagógica, entre alumnos y saberes. Como lo menciona Area (2005):

Los efectos pedagógicos de las TIC no dependen de las características de la tecnología utilizada, sino de las tareas que se demandan que realice el alumno, del entorno social y organizativo de la clase, de la estrategia metodológica implementada, y del tipo de interacción comunicativa que se establece entre el alumnado y el profesor durante el proceso de aprendizaje (p. 11).

De acuerdo con lo anterior, es indispensable determinar una orientación pedagógica — entendida como conjunto de instrucciones o actividades implementadas para el mejor aprovechamiento de las herramientas que brindan las TIC en el aula—, ya que estas brindan a las instituciones educativas y a los docentes diferentes alternativas; se abre un abanico de posibilidades para desarrollar de distintas maneras las actividades académicas, pues permiten encuentros sincrónicos (mediante plataformas como *Teams*, *Meet* y *Zoom* entre otras) y asincrónicos. A la par existe la posibilidad de optar por variadas herramientas como páginas web, juegos educativos, herramientas audiovisuales o blogs que facilitan al alumno la construcción de su conocimiento apoyada por la mediación del docente.

En sintonía con la situación descrita anteriormente, en este trabajo se aprovechan los recursos reseñados y se elabora una *herramienta didáctica* para la enseñanza del pensamiento filosófico como alternativa de respuesta a la problemática del sector educativo público. Su elaboración requirió de tres páginas web y una película de uso libre y de fácil acceso, recursos

articulados para permitir el desarrollo de objetivos y competencias en los encuentros académicos llevados a cabo de forma remota. Por medio de esta articulación, como menciona Di Capua (2010), se pretende alcanzar un aprendizaje significativo a través de “la investigación de nuevas estrategias didácticas que promuevan la reflexión y la creación desde una perspectiva filosófica” (p. 1).

La elaboración de esta *herramienta didáctica* no solo puede ser útil en tiempos de confinamiento –dada importancia de reducir los encuentros presenciales con el fin de mitigar los efectos de una enfermedad como la COVID-19–, sino también en tiempos regulares al interior de las aulas. Con la herramienta propuesta el docente tiene en sus manos una alternativa novedosa que le permite mediar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 2: Exploración de la dificultad

Como bien se mencionó en el capítulo anterior, esta herramienta didáctica surge de la necesidad que generó la pandemia producida por la enfermedad COVID-19 que ha obligado a las instituciones oficiales de educación básica y media a realizar clases remotas, por lo que, al parecer de Area (2005) en varios estudios realizados se puede evidenciar la actitud abierta de los docentes frente a las herramientas que facilitan las TIC, esto podría verse reflejado en unas mejores prácticas educativas, optimizando el desempeño académico en el alumnado. Por tal razón se pretende proporcionar en la asignatura de filosofía, una herramienta que facilite las prácticas pedagógicas y que a su vez acerquen a docentes y alumnos, tanto a las TIC, como a los temas relacionados con el área de estudio.

La herramienta didáctica propuesta es un excelente apoyo para el docente de filosofía que, en estas circunstancias, no tiene muchas alternativas de apoyo didáctico a la hora de desarrollar una clase en una asignatura cuyo marcado corte teórico requiere acceso a varios textos. El escaso material encontrado para la enseñanza de la filosofía no corresponde al enfoque que se busca con la herramienta ofrecida en este proyecto. Se llevó a cabo un rastreo, en diferentes páginas disponibles en la web, con la finalidad de poder encontrar material que permitiera, *el desarrollo del pensamiento filosófico en el periodo de la Grecia clásica, bajo los presupuestos del modelo pedagógico constructivista*; en el hallazgo, se pudieron encontrar algunos recursos que, si bien presentan información relevante y alguna especie de ejercicios didácticos, estos no son innovadores, al contrario, son de corte tradicional.

Por otra parte, se hallaron páginas web y blogs que tienen como temática la filosofía y las diferentes formas de estudiarla (historia de la filosofía, pensamiento filosófico o filosofía como tal)³, pero carecen de ejercicios didácticos en donde se ideen o se implementen estrategias a las que el estudiante pueda aprender; solo se presentan saberes mediante lecturas o videos que ciertamente necesitan una ejercitación didáctica para alcanzar su propósito en el ámbito educativo.

Teniendo en cuenta el contexto sanitario ya mencionado y la solución por la que se ha optado para solventar el problema al que se enfrenta la educación, conviene resaltar que “el profesorado y el personal educativo en su conjunto han sido actores fundamentales en la respuesta a la pandemia producida por la enfermedad COVID-19 y han debido responder a una serie de demandas emergentes de diverso orden durante la crisis sociosanitaria” (UNESCO-CEPAL 2020, p. 10). Entre las variadas tareas nuevas a las que se enfrentan dichos actores, se encuentra la utilización de nuevas tecnologías. “(...) Las nuevas condiciones han requerido que el profesorado utilice plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente se encontraba familiarizado” (UNESCO-CEPAL 2020, p. 10). La modalidad de carácter remoto reconstituyó los lazos académicos rotos a causa de la pandemia, en una sociedad acostumbrada a la presencialidad. A pesar de lo inédito de esta experiencia para el país, existen antecedentes

³ Se definen estos conceptos como:

Historia de la filosofía: Conjunto de hechos sociales, acontecidos en el pasado, que determinan la manera en la que la filosofía se desarrolla con el paso del tiempo, influyendo en un determinado modo de pensar.

Pensamiento filosófico: es el impulso que posee el ser humano, que le permite diferenciarse de sí mismo, es un pensamiento libre, teórico y especulativo.

Filosofía: disciplina que busca reflexionar sobre la esencia, las propiedades, las causas y efectos de las cosas, con las cuales se pretende explicar el ¿Qué? Y el ¿Por qué? de las mismas. Es un saber de índole especulativo y no experimental

sobre la implementación de esta modalidad en el ámbito educativo en otras latitudes. Por ejemplo, en España se tuvo que recurrir a los recursos digitales para la enseñanza en el área de la filosofía. La elección por esta modalidad de trabajo remoto ocurre en el año 2009. En dicho año, explica Di Capua (2010),

nuestro país se encontraba padeciendo los efectos de la pandemia de Gripe “A” (H1N1). Ante la suspensión de clases determinada por las autoridades provinciales; surgió la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas que permitieran la continuación del ciclo lectivo, sin la presencia física de los alumnos y docentes en las aulas. Las TIC ofrecían esta posibilidad (p. 7).

El caso señalado, aunque foráneo, es un antecedente que muestra la pertinencia de la educación remota en circunstancias similares, y apoya la elaboración de esta herramienta didáctica, claro está, teniendo en cuenta las particularidades del sistema educativo, el contexto y a las necesidades de Colombia.

De modo análogo a lo que pasó en aquella oportunidad con la educación en España, la enseñanza de la filosofía en el contexto colombiano se ve impelida a responder a las circunstancias actuales, en esta medida, la herramienta didáctica propuesta articula cuatro recursos tecnológicos —tres páginas web y una película— para que los alumnos no vean afectado su proceso educativo, potencien sus aptitudes tecnológicas y desarrollen competencias y habilidades en el área de la filosofía, para este último aspecto se tuvo como referente las orientaciones para la filosofía en la educación media, elaboradas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010), en las que se especifica, mediante distintos tipos de competencias, lo que se pretende que la educación en filosofía aporte a la formación académica de los jóvenes.

Para el desarrollo de la herramienta propuesta se tienen en cuenta las siguientes competencias: en primera instancia, se encuentra el pensamiento crítico. “Este tipo de ejercicio de la razón implica como desempeño seleccionar la información recibida y sus fuentes, pero también requiere la toma justificada de posiciones propias ante diferentes puntos de vista”. (MEN, 2010, p. 31). Es decir, que el alumno sea capaz de entender y apropiarse los contenidos que va a encontrar a medida que explora los diferentes recursos de la herramienta didáctica, y así esté en capacidad de generar sus propios juicios y sostener una postura argumentada frente a lo que está aprendiendo.

Otras dos competencias relacionadas son la dialógica y la comunicativa, las cuáles pretenden desarrollar en los alumnos la capacidad de propiciar el diálogo y la discusión de una manera asertiva, siempre fundamentada en la interpretación que se haga “de textos, de obras artísticas, de hechos históricos y de condiciones sociales que sirven como material de base para la reflexión” (MEN, 2010, p. 33). El material implementado le brinda al alumno las bases para generar posturas, con el fin de discernir o debatir de manera argumentada, y que a su vez pueda comunicar sus ideas de forma clara y comprensiva.

La última competencia que se desarrolla mediante la implementación de esta herramienta didáctica es la creativa. Su implementación promueve el pensamiento, la abstracción y la subjetividad, lo que permite una interpretación distinta de la realidad, con el fin de generar cambios en ella. “(...) Como expresión de la libertad del espíritu humano fomenta el desempeño del pensamiento divergente, gracias al cual es posible ir más allá de la realidad dada y sospechar cursos inéditos que pueden desembocar en la transformación de la realidad” (MEN, 2010, p. 34).

Esta competencia es quizá la más importante para el desarrollo del trabajo —sin restarle importancia a las demás—, ya que, al estar relacionada con el modelo constructivista, el educando es el protagonista de la construcción de su propio saber, otorga significado a lo aprendido, por medio de, por ejemplo, el ejercicio de producción final solicitado en la cartilla virtual, en donde cada alumno plasma a su manera lo comprendido como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose así, en la estrategia más importante para el desarrollo de la herramienta didáctica.

La actual circunstancia es un espacio propicio para plantear esta novedosa herramienta didáctica, entre otras razones, porque amplía el espectro educativo y las posibilidades pedagógicas en la asignatura de filosofía, que en muchas ocasiones se limita al desarrollo de clases magistrales un poco monótonas y en ocasiones aburridas desde la óptica estudiantil. Evidentemente, aquí se pretende lo contrario. Gutiérrez y Prieto (2004 como se citó en León, 2014) sugieren que la motivación y la creatividad hacen parte de una clase participativa que favorezca la comprensión y mejore el rendimiento de los alumnos, por lo cual es importante el rol del docente en el ámbito académico, ya que de forma radical cambia la postura conductista en donde se consideraba la enseñanza como una actividad de carácter autoritario, por el contrario, en la actualidad, el oficio docente tiene como intención principal la mediación pedagógica entre saberes, el medio y los estudiantes.

Capítulo 3: Realización contextual.

Este material está dirigido a estudiantes de colegios públicos de Bogotá que empiezan sus estudios de décimo grado y con ellos el acercamiento a la filosofía. Como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional, son adolescentes que “están en las edades de los 15 y 16 años” MEN (2008) quienes tienen poco conocimiento acerca de la filosofía, los cuales, según la Organización Mundial de la Salud (2017), están en la etapa de la vida en que presentan cambios gracias a la maduración física, sexual y mental; se convierten en individuos que se preparan para una vida adulta y en sociedad, y con ella, empiezan a asumir una postura responsable frente a aspectos como lo social y lo económico de forma independiente; así mismo se inicia con el desarrollo de la identidad. Debido a estas características se hace fundamental la formación filosófica, ya que según el MEN (2010):

La denominada crisis de la adolescencia requiere la presencia de la Filosofía como uno de los saberes necesarios en el proceso de formación de los jóvenes, por varios motivos. Los problemas filosóficos les permiten madurar intelectual y afectivamente, también les permiten considerar el conocimiento como valioso en sí mismo, el ejercicio filosófico contribuye a su formación como ciudadanos de una sociedad pluralista. (p. 24)

En concordancia con lo anterior, los procesos de razonamiento y toma de decisiones característicos de la filosofía contribuyen a la formación y la madurez mental de los alumnos que inician la educación media, los cuales se encuentran en el proceso de transición a una vida adulta, por lo que requieren una fundamentación teórica que les permita actuar de manera coherente con su edad.

Como ejemplo, se puede tener en cuenta lo ocurrido durante el desarrollo de la asignatura Práctica Pedagógica II llevada a cabo en el colegio Colombo Florida Bilingüe durante el segundo semestre del año 2020. Allí se trabajó con un grupo de estudiantes de grado décimo, en donde se pudo notar que se trata de jóvenes en su mayoría introvertidos a quienes les da vergüenza participar en la clase, no obstante, en las pocas intervenciones fue notorio el proceso de razonamiento, en donde, a partir de los recursos utilizados en clase (lecturas, videos, imágenes) destacaban el conocimiento que según ellos consideraban más importante y lo utilizaban como forma de argumentación.

Ante la señalada constatación, iniciarse en la exploración del saber filosófico es el primer paso para criticar la idea común según la cual la realidad y la verdad son fijas y únicas. El acercamiento al pensamiento de la filosofía y sus distintos enfoques les permite reconocer la provisionalidad y relatividad del conocimiento. El proceso de formación filosófica no solo facilita la forma de construir nuevo conocimiento, sino que también orienta a los jóvenes al desarrollo de elementos que forjan su personalidad.

Es por eso por lo que se recurre al análisis del pensamiento filosófico de los tres más importantes pensadores del periodo griego clásico; ejercicio que se comprende como una forma de introducir al estudiante en esta área del conocimiento, y por ende lo ayuda a comprender por qué y dónde se regenera la madre de todos los saberes.

La articulación didáctica de cuatro recursos tecnológicos busca facilitar la comprensión del pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles en medio del panorama de la educación remota. Al respecto Gallego y Martínez (como se citó en Fontalvo et al., 2007) señalan que: “la enseñanza virtual aporta unas ventajas que pueden justificar su rápida expansión: la posibilidad

de utilizar materiales multimedia, la fácil actualización de los contenidos, la interactividad, acceso al curso desde cualquier lugar y en cualquier momento” (p. 44), por lo que el material didáctico creado permite interactuar con las páginas web y la película de manera libre, sin limitar su uso a un espacio determinado y, además de ello, genera que las nuevas formas de enseñar y aprender respondan, primero, a las necesidades del contexto (en este caso, la problemática de salud pública causada por la pandemia COVID-19) y la época (ya que actualmente nos encontramos en una era de constante desarrollo tecnológico, presente en la mayoría de las actividades socio-culturales de la humanidad); y, segundo, a las necesidades del estudiante, facilitando el modo en el que este aprende específicamente.

En relación con el segundo aspecto anteriormente mencionado, la educación media colombiana responde a ciertos estilos de aprendizaje. Los mismos han sido especialmente pensados en el marco de la educación estadounidense, la cual desarrolla un modelo que consta de cuatro estilos con los que el alumno lleva a cabo procesos de aprendizaje según lo refiere David Kolb (como se citó en Fontalvo et al., 2007). Los estilos se caracterizan del siguiente modo:

los divergentes se les conoce como personas que les gusta ver las cosas desde distintos puntos de vista, son creativos y muy comprensivos a la hora de aprender. Los asimiladores prefieren realizar observaciones reflexivas, las cuales les permiten crear conceptualizaciones abstractas, les gusta desarrollar teorías y planes de trabajo. Los convergentes combinan la experimentación activa con la conceptualización abstracta. Se les considera “pragmáticos” y “lógicos”, son capaces de resolver problemas y tomar decisiones. Por último, los acomodadores parten de experiencias concretas y la experimentación activa, no les gusta realizar análisis lógicos y les gustan todas

las actividades que impliquen tomar riesgos y se acerquen a su realidad (p. 45).

De esta forma, en el proceso educativo se implican diferentes aspectos como los gustos, las formas de comprensión y las necesidades de cada estudiante. Por otra parte, es pertinente mencionar la importancia que el aprendizaje significativo tiene en el proceso educativo, ya que se busca, que lo aprendido se posicione en el conocimiento del alumno, mediante la articulación de saberes previos y saberes nuevos. Así lo afirma Ausubel (2002), para quien:

“el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsuntor” preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras” (p. 14).

En ese orden de ideas, la presente herramienta didáctica suma —a la articulación de cuatro recursos tecnológicos— un conjunto de actividades previamente diseñadas desde el modelo pedagógico constructivista. Dicho conjunto apunta a responder de diferentes maneras y en determinados tiempos a cada uno de los estilos planteados por Kolb, que, a su vez, van de la mano con el desarrollo del aprendizaje significativo, así lo plantea Garcés et al (2018), cuando asegura que:

el docente puede organizar estrategias didácticas (tareas y actividades), para que el estudiante construya sus propios conocimientos, lo importante es que -el discente- comprenda la nueva información, activando su memoria corto y largo plazo; Pero, además, esas actividades o tareas deben responder a unos estilos de aprendizaje: si el

docente conoce a sus estudiantes, le permitirá planear procesos metodológicos, que desemboquen en el aprendizaje significativo (p,241).

Así pues, la herramienta construida se guía por esta directriz: desarrollar la creatividad de los estudiantes, atendiendo a sus saberes previos y a sus gustos desde su propio estilo de aprendizaje.

Como fundamento de tales afirmaciones se puede considerar lo que Ortiz (2015) asegura. Desde su perspectiva:

El conocimiento es una construcción del ser humano: cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, gracias a la actividad de su sistema nervioso central, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad. (...) Cada persona percibe la realidad de forma particular dependiendo de sus capacidades físicas y del estado emocional en que se encuentra, así como también de sus condiciones sociales y culturales (p. 236).

Con las actividades y el material utilizados dentro del diseño de la herramienta se busca que cada uno le dé sentido a lo aprendido desde su experiencia y desde su forma de concebir el mundo; ya que, como lo menciona Araya et al. (2007) la realidad es una constante reconstrucción subjetiva realizada a partir de los mecanismos cognitivos de que se dispone. Por lo que, si al alumno se le ofrecen alternativas, por ejemplo, la creación de un noticiero, aquel puede interpretar lo que previamente aprendió (en la interacción con las herramientas utilizadas) y ser capaz de plasmarlo en la actividad solicitada, claro está, de una forma original y subjetiva en la que resalte su interés (temáticas particulares, deseo de desarrollar alguna actividad en especial o por la selección de herramientas con las cuales se sienta cómodo al trabajar).

Es decir, aquí entrarían a jugar un papel importante los estilos de aprendizaje propuestos por Kolb que, como ya se planteó, surgen de las características presentes en los estudiantes. Sin soslayar el también importante, papel de los sentidos como la visión, la audición o el tacto, a la hora de participar en la construcción del nuevo conocimiento. Entonces, según Ortiz, “se puede observar que el aprendizaje implica la totalidad de habilidades y destrezas de un ser humano, en todos los ámbitos que lo caracterizan” (2015, p. 97).

El ejercicio educativo además de recursos, estilos y el modelo de aprendizaje, también requiere establecer otros aspectos indispensables que encaminan de manera acertada el vínculo existente entre docente y alumno, es así como lo plantea Ortiz (2015) quien sostiene que: “En esa relación existente entre docente y alumnos, como agentes constructores de conocimiento, también es importante, plantear algunos elementos importantes, como objetivos, contenidos, recursos necesarios, las competencias que se deben desarrollar y en últimas, la evaluación” (p. 94). Cada uno de estos factores debe responder de manera coherente tanto al modelo pedagógico como a la herramienta didáctica planteada, por lo que la secuencialidad de los recursos y estos últimos en sí mismos están diseñados de tal manera que puedan responder a unas lógicas de trabajo, marcadas por los objetivos determinados dentro del diseño del material y por las competencias comunicativa, dialógica y creativa —mencionadas líneas atrás— que determina el MEN; con lo que “se busca que en el proceso mediante el cual una persona adquiere destrezas o habilidades prácticas (motoras e intelectuales), incorpora contenidos formativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción” (Pulgar, 2005: 19, citado por Ortiz, 2015), como en este caso, en la asignatura de filosofía específicamente, se seleccionó el estudio del pensamiento filosófico socrático, platónico y aristotélico, pertenecientes a la Grecia clásica.

Capítulo 4: Realización Pedagógica.

Los recursos seleccionados que integran este material didáctico, para responder a la necesidad de enseñar el pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles, correspondientes al periodo griego clásico, desde la implementación de las TIC, son: *la película el mundo de Sofía*, una página web elaborada por el Ministerio de Educación Español, una página web creada por el profesor español Javier Iglesias, que lleva como nombre *este blog no existe* y, por último, la página web *webdianoia*, creada por el profesor José María Fouce; con los anteriores recursos se busca que el acercamiento general al pensamiento de los filósofos en mención, sea un ejercicio agradable y productivo. En consonancia con lo anterior, el Ministerio de Educación Nacional del Ecuador (2013) plantea que “la asignatura Desarrollo del Pensamiento Filosófico debe proveer los contenidos filosóficos socialmente relevantes para activar la reflexión y la pregunta (p. 4); por lo que los temas que componen cada una de las herramientas, también fueron seleccionados con el fin de dar respuesta a unas exigencias que plantea el MEN en Colombia, como por ejemplo las competencias a desarrollar (que más adelante se mencionan), quedando como resultado final, un material didáctico que pueda responder, de manera general, a las exigencias curriculares de los colegios públicos de Bogotá.

Dado el alcance conceptual que ofrecen las herramientas anteriormente mencionadas y en relación con el tema abordado en este proyecto, se han seleccionado algunos apartados (de cada una de las herramientas), en los que se desarrolla la introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles, con el fin de articular los cuatro recursos, mediante la propuesta

pedagógica, generando así, un acercamiento a los planteamientos filosóficos de estos representantes.

Como ya se indicó, la primera herramienta es la película: *el mundo de Sofia*; esta puede concebirse como un recurso práctico, que se puede implementar de diversas maneras en el ámbito educativo, ya sea en los distintos niveles de educación Flores Auñón, 1982: 22-24; Monterde, 1986:67-132; 191-206, como se citó en Pérez, 2010). En especial si consideramos el pensamiento filosófico desarrollado en Grecia clásica, que es el eje central de este trabajo, ya que, como lo menciona Samour (2017) la filosofía griega es de los periodos más importantes para el conocimiento, pues condiciona e influye, en gran medida, la cultura occidental mediante sus aportes académicos. Entonces, qué mejor manera para comprender esos aportes, que el análisis de esta película, donde se presenta de modo específico: primero, una ambientación clara, de las características culturales, geográficas y sociales de la época, haciendo que el espectador se pueda ubicar en un periodo histórico determinado. segundo, se presentan, de forma general, a los filósofos y con ellos, sus planteamientos teóricos más importantes, que son el objeto de estudio del material desarrollado. Por último, el ingreso a este filme es libre, lo que garantiza su acceso, sin tener que costear algún pago. Cabe resaltar que también se presentan otras épocas históricas y con ellas otros autores, sin embargo, el objeto de estudio es la Grecia clásica y a partir de ella se articula la propuesta pedagógica. Así pues: “El conocimiento a través del cine es un conocimiento integrado, en el que se transmiten y se asimilan los contenidos desde el pensamiento, pero también desde la emoción, lo que produce una asimilación natural y muy poderosa desde el punto de vista cognitivo” (De la Torre, 2005) citado por Pérez, 2010. Las herramientas audiovisuales, como esta, generan que de alguna forma los espectadores se sientan

participes o al menos identificados con alguna parte de las historias que allí se muestran, captando la información mediante sus sentidos, desembocando esto, en que se despliegue una serie de emociones y, por consiguiente, sea más fácil captar la atención, que en últimas permite de manera implícita desarrollar el aprendizaje de las temáticas requeridas de una forma interactiva, mejorando así, el conocimiento, las actitudes y opiniones de los espectadores.

Las otras tres herramientas que se seleccionaron fueron sitios web, definidos como “una herramienta por medio de la cual se apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje; [que] permite brindar información relevante y plantear actividades que se desarrollan combinando la enseñanza presencial con la tecnología no presencial” (Dávila et al., 2015). Un valor significativo a la hora de usar los sitios web, corresponde la manera sencilla de tener acceso a los contextos de estudio como fuentes de información, los cuales suministran los insumos necesarios para que los estudiantes adelanten adecuados procesos hermenéuticos e interpretativos.

El primero de los tres sitios web seleccionados es la página web del Ministerio de Educación Español, más exactamente el apartado *curso de filosofía II*. Allí se plantean cuatro rutas históricas relacionadas con la filosofía, las cuales son: Grecia Clásica, Medioevo y Renacimiento, Edad Moderna y, por último, Edad Contemporánea, cada una de ellas subdivididas en periodos o etapas e indicando hitos históricos más relevantes y filósofos más representativos.

Teniendo este esquema presente, se aborda la época denominada Grecia clásica; de la que se tendrán en cuenta, exclusivamente, las siguientes etapas: orígenes, periodo sofístico y periodo platónico y aristotélico. En ellos se presentan lecturas, construidas en forma de relato histórico, que desarrollan la vida y pensamiento de los tres filósofos seleccionados, así mismo se resalta la

importancia de su aporte para la cultura occidental. Con los temas que se seleccionaron y que se mencionaron anteriormente,

La segunda página web seleccionada es *Este blog no existe*, construido por el docente de filosofía Javier Iglesias; quien desarrolla el pensamiento de múltiples autores, de los cuales se trabajarán solamente Platón y Aristóteles. La estructura utilizada para plasmar el contenido teórico de cada uno se resume en una lectura, un mapa conceptual y un video explicativo. La herramienta se centra en desarrollar las ideas más importantes de cada uno de los filósofos, por lo que este recurso permite, de maneja más precisa, ahondar en el pensamiento filosófico de cada uno de los autores.

La tercera y última página web es *webdianoia*, creada en el año 2001 por José María Fouce, Licenciado en Filosofía, allí se destaca una serie de materiales utilizados tanto para la enseñanza de la historia de la filosofía, como para el desarrollo del pensamiento de algunos filósofos. Con el fin de comprender el pensamiento Socrático (que es uno de los filósofos más complejos para estudiar, por la poca información que se encuentra en la web debido a falta de producción escrita por parte de este) se ha destinado hacer uso únicamente del apartado: filósofos/ Sócrates, donde se presenta una breve descripción biográfica del filósofo y sus más importantes ideas, así como su relación con otros filósofos como Platón y Jenofonte, entre otros.

Hay que tener presente que la conveniencia de los sitios web en el ámbito educativo se liga al uso pedagógico que se les dé, así lo afirma Sánchez (2006) para quien la innovación estará determinada por el tipo de uso que el docente realice de la red, y no por su mera adición al proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo cual es pertinente el acompañamiento del docente en el manejo de la página web, el educador indicará de qué forma se explorará la misma y que

partes de su contenido deben ser estudiadas, conforme la temática específica que se quiera comprender.

Como forma de responder a este último planteamiento, se ha desarrollado la presente propuesta pedagógica, la cual está enfocada en la construcción de una cartilla digital, en donde se articulan tanto las páginas web como la película. La selección de estas cuatro herramientas radica primero, en su relación temática, debido a que se abordan los mismos temas (con diferentes niveles de profundidad y complejidad) lo que permite una articulación entre las mismas. Segundo, el fácil manejo que presenta cada una, ya que, no se necesita ningún tipo de cuenta o programa que limite su uso. Por último, el acceso a cada una es gratuito.

La propuesta consiste en explorar las herramientas, una a la vez, para conocer y posteriormente comprender el aporte filosófico de cada uno de los referentes seleccionados; para ello, se han diseñado la siguiente secuencia de actividades:

Antes de iniciar con las actividades propiamente relacionadas con la exploración de las herramientas, se ha dispuesto de un ejercicio, el cual pretende activar los conocimientos previos del alumnado. Para el desarrollo de esta actividad se ha dispuesto de tres frases célebres (cada una corresponde a un filósofo distinto, ya sea Sócrates, Platón o Aristóteles), lo que se pretende con ellas, es que el estudiante interprete el contenido de cada una y las trate de relacionar, con quien crea, según su criterio, fue su autor. Finalmente, se formula una pregunta que busca indagar a cerca de que conocen los alumnos sobre cada uno de los filósofos.

Ahora bien, la primera actividad corresponde a dos listas de preguntas generadoras, una para *la película el mundo de Sofia* y otra para la página web *este blog no existe*; con estas, se

busca orientar al alumno respecto de aquellos saberes disponibles frente a los cuales puede iniciar el proceso de construcción de su propio conocimiento. Con el desarrollo de estas preguntas generadoras se abordan las siguientes temáticas: **1.** Dualismo **2.** Lógica platónica. **3.** La sustancia. **4.** Hilemorfismo. **5.** Ética y política. **6.** Vías del conocimiento. **7.** Episteme y doxa. **8.** Partes del alma

La segunda actividad busca el desarrollo del *curso de filosofía II*, para esto se propone un formato denominado procesador de información, en donde los estudiantes deben caracterizar seis conceptos y/o ideas presentes en esta página web, con el fin de permitir un examen detallado sobre estos, mejorando la comprensión y síntesis de los temas presentados, ya que también es pertinente relacionarlos con el autor que los plantea. Las temáticas para trabajar con esta actividad son: **1.** Filosofía como ciencia libre. **2.** La mayéutica. **3.** La política.

Por último, se propone la elaboración de un afiche, el cual facilita la síntesis y esquematización del contenido teórico desarrollado en la página web *webdianoia*, se construyó una estructura (de uso opcional) la cual permite plasmar un conjunto mínimo de conceptos e ideas, que facilitan la comprensión teórica del pensamiento socrático. En el desarrollo de esta actividad se trabajan los siguientes temas: **1.** Problema socrático. **2.** Relativismo. **3.** Ética socrática. **4.** Dialéctica.

Conforme se van estudiando los apartados especificados para cada recurso, y la cartilla, el estudiante debe realizar cada una de las actividades diseñadas exclusivamente para cada herramienta. La función del docente será la de acompañar el proceso de exploración, si se desarrolla dentro de la clase, y si las clases son de modo asincrónico, se sugiere que se lleven a

cabo encuentros sincrónicos, con el fin de reunir y tratar los interrogantes de los estudiantes para mejorar la comprensión de la información presente en cada recurso.

Una vez finalizado el proceso de exploración y comprensión temática, el alumno debe construir un material entregable; para ello se proponen las siguientes alternativas: una revista, un noticiero o un video (con el formato que el alumno considere), cuyo contenido ha de relacionarse con lo comprendido sobre los filósofos abordados. Para evaluar la producción de los alumnos, se ha dispuesto una rubrica de evaluación presente en la parte final de la cartilla virtual, donde se reflejan cuáles son los conceptos mínimos, para alcanzar determinado puntaje.

Figura 1

Rubrica de evaluación

Nivel de desempeño	N°1	N°2	N°3	N°4
Aspectos para evaluar				
Contenido del material presentado.	El material presenta una estructura creativa y novedosa, en donde se plasma lo requerido por cada una de las listas de preguntas.	El material presenta una estructura creativa, en donde se plasma la mayoría de lo indicado por cada una de las listas de preguntas.	El material presenta una estructura estándar, en donde se plasman algunos aspectos indicados por cada una de las listas de preguntas.	El material presenta deficiencias en la estructura, así mismo se plasman pocos aspectos indicados por cada una de las listas de preguntas.
Coherencia y cohesión	Se conectan de manera lógica las ideas principales presentes en el material, la información indicada está organizada de manera clara y comprensible.	Se organizan de manera clara las ideas principales presentes en el material, la información presentada está organizada.	Presenta algunas ideas presentes en el material, la información presentada está organizada.	No hay organización en ideas presentes en el material, así mismo son pocas las ideas desarrolladas. La

Nota. Tomado de *Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica*. [Captura de pantalla], por Benítez, 2021, Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).

Además de abordar temáticas, entender conceptos o teorías, una de las funciones principales de las actividades planteadas, como menciona Rueda (2006) es “la búsqueda de la autodeterminación, auto-responsabilidad, autorrealización del participante, mediante actividades dialógicas participativas y de carácter crítico y reflexivo, lo cual crea individuos activos y prácticos” (p. 27). Ya que la interacción con este tipo de herramientas y un trabajo previamente establecido estimulan al estudiante para que sea capaz de tomar conciencia del trabajo a desarrollar y las actividades que deben presentar, claro está, dentro de un tiempo establecido. Además, como ya ha mencionado en reiteradas ocasiones, el propósito de la estructura didáctica, planteada en la cartilla virtual, gira en torno a unas competencias planteadas por el MEN, por lo que a continuación se procede a describir la manera en que cada una será desarrollada:

La primera competencia que corresponde al análisis crítico se desarrolla, a la hora de interpretar el contenido presente en las herramientas (páginas web y película), es decir que los temas abordados en las lecturas y el material audio visual, deben tener un proceso de analítico que facilite la comprensión de las temáticas que se están abordando.

Las competencias dialógica y comunicativa corresponden a la manera en la que el estudiante presenta dominio en cada una de las actividades propuestas y es capaz de expresarlo de forma verbal o escrita, producto de su comprensión conceptual, ya que esto permite identificar las fortalezas y debilidades de su proceso académico, con el fin de mejorarlo.

La creatividad, otra de las competencias seleccionadas, se ve plasmada en la manera como el estudiante desarrolla y presenta cada una de las actividades; son muy importantes las estrategias, modos y recursos que se implementan cuando se elabore el afiche, el desarrollo del

procesador de información, las preguntas generadoras y la elaboración del producto final (noticiero, video, revista).

La implementación del modelo pedagógico constructivista busca facilitarles a los alumnos, elementos con los que debe desarrollar y plasmar el conocimiento que dé cuenta de las competencias anteriormente mencionadas, siempre acompañado por el docente de la asignatura.

Finalmente, La implementación de recursos y actividades responde a los objetivos de aprendizaje planteados en la cartilla y que a su vez están relacionados con el contenido curricular al cual se pretende responder, por lo que es pertinente la elaboración del plan de trabajo estructurado en la cartilla.

El propósito de dicho plan es encaminar el proceso formativo de los alumnos, pero también, aprovechar las características presentes en cada una de las herramientas tecnológicas.

Capítulo 5: Producción digital.

La producción digital propuesta en el desarrollo del presente trabajo lo constituye una cartilla, que está pensada y diseñada para alumnos de décimo grado que apenas inician sus estudios en filosofía. La cartilla se construyó utilizando el programa BOOK CREATOR, el cual permite generar acceso libre al material, ya que admite la incorporación de imágenes, textos, videos, hipervínculos, figuras, entre otros, lo que facilita su uso. Además, se ofrece la función de lector para las personas que poseen discapacidad visual, por lo que convierte la cartilla en material inclusivo, como se muestra en la imagen 1.

Figura 2

Dispositivo de lectura



Nota. Tomado de *Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica*. [Captura de pantalla], por Benítez, 2021, Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).

La cartilla es un material de mediana extensión que brinda instrucciones claras y concisas a los alumnos de cómo explorar los recursos electrónicos, cuál es la información que se pretende que aborden en cada uno de ellos y, por último, orienta la construcción del producto final, en donde se vea reflejada la comprensión temática ofrecida en las herramientas.

El porqué de las cuatro herramientas seleccionadas para componer el material didáctico, radica en la facilidad de acceso, manejo, exploración e información que ofrecen, adicional a estas ventajas, las herramientas no se necesitan permisos, ni *softwares* especiales que limiten su uso. El instructivo que se elaboró para el manejo de cada una de las páginas, y que está plasmado en la cartilla, se compone de un enlace que facilita el ingreso y de un video tutorial, donde se especifican los apartados que deben ser explorados con el fin de comprender las temáticas.

Describir o explicar la imagen

Figura 3

Instrucción

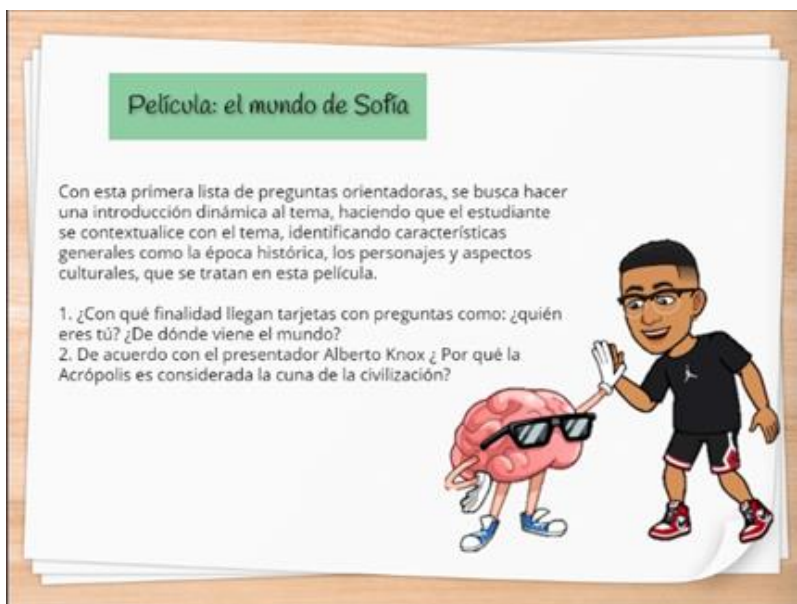


Nota. Tomado de *Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica*. [Captura de pantalla], por Benítez, 2021, Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).

La forma para explorar las herramientas por parte de los estudiantes está mediada por preguntas generadoras, el procesador de información y la construcción de un afiche; por medio de estas actividades, se indica cuáles son los aspectos que tienen que buscar, analizar y comprender, según el recurso que estén explorando. Se seleccionaron estas estrategias para guiar a los alumnos, debido a que fortalece la lectura comprensiva, ya que, según López (2017) se requiere una respuesta amplia en la que se hace uso de lo que se sabe previamente, lo que puede ser entendido como saberes teóricos y prácticos (p. 3). Por lo que no limita al alumno en sus respuestas, lo que implica estructurar y aumentar una réplica que esté al nivel del cuestionamiento presentado.

Figura 4

Lista de preguntas generadoras



Nota. Tomado de *Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica*. [Captura de pantalla], por Benítez, 2021, Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).

Los elementos de diagramación que componen la estructura de la cartilla, tales como dibujos, letra, colores y formatos, tienen tres intenciones: la primera, es ambientar la cartilla de forma agradable, hacer vistoso el tema, se busca llamar la atención de los estudiantes hacia la temática, aspecto que en ocasiones se torna un poco complejo debido al corte teórico que tiene la asignatura, por ello se justifica el uso de un avatar que tiene un estilo más moderno, que el resto de animaciones, ello se puede notar en su actitud y su vestimenta, aspecto que puede facilitar que algunos de los estudiantes se sientan identificados con él y de paso genere agrado hacia el material didáctico.

La segunda intención es recrear la época que se está estudiando, en este caso la Grecia clásica, para ello se implementan colores pasteles como el azul o claros como el blanco; adicional a ello, también se hace uso de personajes, de autoría propia, y elementos que recrean la época (esto se puede evidenciar a continuación en la figura número 5), ejemplo de ello, son los dos filósofos y el Partenón que se pueden ver en algunos apartados de la cartilla. Así mismo, se ilustra el mapa de Grecia como forma de dar cierta referencia geográfica a los estudiantes.

Figura 5

Cubierta.

Nota. Tomado de *Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica*. [Captura de



pantalla], por Benítez, 2021, Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).

Por último, cada una de las páginas que componen la cartilla, tienen estilo de hojas de libro, con lo que se pretende que no se pierda el sentido académico.

A continuación, se comparte el enlace que permite el acceso a la cartilla:

https://read.bookcreator.com/J62cZhEeWFR6qFVKWulR0NwbBX33/RAMpU_nNTi2x3_joCOVgCA

Capítulo 6: Evaluación del material.

6.1: Evaluación de los pares externos.

Dando cumplimiento al requisito de evaluación planteado en los parámetros fijados por la Facultad de Educación, para la realización de material didáctico, que indica ser avalado por dos pares docente especializados, que se desempeñen en el área académica para la cual se construyó el material didáctico, y previo diálogo, se recurrió, en primera medida, a la colaboración del profesor Christian Camilo Esteban Cruz, licenciado en Filosofía e Historia, de la Universidad La Gran Colombia, y que actualmente se encuentra en la última etapa de la maestría en Filosofía de la Universidad del Rosario. Y en segunda instancia al docente Gilberto Eduardo Vásquez Areas, licenciado en ciencias sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, Magister en Filosofía de la Universidad INNCA y que actualmente labora en el sector educativo público. A continuación, se discuten los resultados obtenidos, en las evaluaciones realizadas por los docentes, sobre la cartilla virtual. Cabe aclarar que los procesos evaluativos realizados por los docentes, estuvieron mediado por una rúbrica diseñada por la Universidad.

El ejercicio realizado por el profesor Christian Camilo Esteban Cruz, dejó como resultado una valoración sobresaliente, donde se sugiere el ajuste de algunos elementos que componen la cartilla virtual, como, por ejemplo, el título y la reubicación de los objetivos dentro de la estructura del material. De igual manera se sugirió explicar la pertinencia de utilizar la página web: *Curso de Filosofía del Ministerio de Educación Español*, en relación con las orientaciones dadas por el Ministerio de Educación de Colombia, aspecto que fue abordado en los capítulos que sustentan la elaboración del material desarrollado.

Otra de las observaciones sugeridas radica en el apartado *temáticas*, donde el evaluador indica que no hay un sustento pedagógico que se refiera a la pertinencia de abordar los temas planteados. Como forma de dar respuesta a esta observación, no existe ningún sustento pedagógico que indique la pertinencia en cuanto al abordaje de estos temas de manera conjunta, si bien es claro que los filósofos trabajados abordan muchas otras temáticas, aparte de las que se refieren en la *cartilla virtual para la enseñanza del pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles*, la selección temática surge de la relación que los cuatro recursos tecnológicos brindan, en su conjunto, ya que en la mayoría se relacionan los mismos temas, de forma clara y coherente, lo que facilita el acercamiento de los alumnos principiantes, al estudio y posterior análisis del pensamiento de estos teóricos.

Sin embargo, no se desconoce la importancia de otras teorías desarrolladas por estos tres filósofos y que son de gran valor para la construcción del conocimiento, pero dado el alcance que pretende tener la cartilla, cual es la iniciación al estudio del pensamiento filosófico, no se abordan las temáticas particulares a profundidad.

Finalmente, se resalta el buen trabajo realizado con la estructura y la parte estética de la cartilla, en donde se considera pertinente el diseño de esta, así como también de la animación implementada.

A continuación, se adjunta la rubrica con las respectivas observaciones realizadas por el docente, que a su vez fueron tomadas en cuenta al momento de reestructurar la cartilla virtual.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	VALORACIÓN
El material evidencia un desarrollo acorde con posturas contemporáneas en cuanto a procesos de enseñanza y aprendizaje.	1 2 3 4 5
La secuencia didáctica es clara y coherente ya que se ofrecen actividades variadas y en orden de complejidad, se alternan el trabajo individual con el grupal, la verificación de los saberes es pertinente, etc.	1 2 3 4 5
La estructuración de los diferentes elementos del material da cuenta de articulación y pertinencia curricular.	1 2 3 4 5
Las instrucciones son pertinentes puesto que se evidencia uso adecuado del código lingüístico en cuanto a claridad y concreción, otros códigos comunicativos propenden por el entendimiento, etc.	1 2 3 4 5
CONTENIDO	
Los contenidos están delimitados y se abordan en las diferentes actividades formativas, evaluativas y de refuerzo de forma coherente y clara.	1 2 3 4 5
Los objetivos se encuentran articulados con las actividades y las competencias propuestas.	1 2 3 4 5
La información ofrecida es relevante y de interés para la formación de la población seleccionada.	1 2 3 4 5
La información abordada en el material se basa en situaciones de la vida real y se articula con políticas educativas en el campo disciplinar.	1 2 3 4 5
Las actividades ofrecidas posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento crítico.	1 2 3 4 5
DISEÑO	
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impacta favorablemente y genera interés.	1 2 3 4 5
El material facilita la reflexión del estudiante en torno a su proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5
Se favorecen procesos de interacción que dinamicen el proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5

OBSERVACIONES: Las presentes afirmaciones se realizan con el fin de retroalimentar el presente trabajo:

1. Es necesario revisar el orden entre las temáticas y los objetivos. Por puro formalismos los objetivos deberían ir antes del Manual de ingreso de para los recursos.
2. Sería bueno explicar la idoneidad del uso del curso de filosofía Ministerio de Educación de España en contraste con las Orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media del MEN en Colombia.
3. Conceptualmente es muy complejo sintetizar la historia de la filosofía griega en el pensamiento de filósofos como Sócrates, Platón y Aristóteles. aconsejaría adecuar el título como una propedéutica.
4. El apartado de la temáticas resulta problemático si se tiene en cuenta que no existe dentro del material un sustento pedagógico para el desarrollo de cada uno de los temas propuestos, desde las dimensiones y nociones del pensamiento filosófico de los tres autores que se manejan
5. El trabajo presenta un excelente diseño, la maquetación es muy armónica visualmente, las ilustraciones y fuentes son agradables a la vista, no cansan.



Christian Camilo Esteban Cruz.
C.C. 1032465965.
Lic. Filosofía e Historia.
Universidad la Gran Colombia.
Candidato a Magister en Filosofía.
Universidad del Rosario.
christian.esteban@urosario.edu.co
Cel: 3173070615

Por su parte la evaluación realizada por el maestro Gilberto Eduardo Vásquez Areas, deja un panorama más positivo, en donde si bien, se sugiere el ajuste de algunos elementos, estos son mínimos. Se tomo en cuenta: primero, redactar de manera clara el apartado *presentación*, dilucidando el propósito de la cartilla. Segundo, se plantearon de mejor manera los objetivos, en aras de esclarecer su propósito, que como lo menciona el par evaluador, es la adquisición del conocimiento.

Por último, no se tomaron en consideración las observaciones relacionadas con: proponer más preguntas generadoras, debido a que se reestructuraron las actividades, con el propósito de generar una diversificación didáctica, evitando que las preguntas fueran monótonas y generan pérdida de interés en los estudiantes, hacia la cartilla y las temáticas. Por otra parte, no se consideró, relacionar la película *el mundo de Sofia*, con su respectivo libro, debido a que la selección de este recurso busca generar un preámbulo a la temática, por lo que si se relacionan los dos elementos mencionados anteriormente, se sobrecarga de información al alumno, en su iniciación a abordar el pensamiento de los filósofos; por el contrario, se pretende que este proceso se complejice en el transcurso del desarrollo de la cartilla, no al principio.

A continuación, se adjunta la rúbrica con las respectivas observaciones realizadas por el docente, que sirvieron como elemento para mejorar la cartilla virtual.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	VALORACIÓN
El material evidencia un desarrollo acorde con posturas contemporáneas en cuanto a procesos de enseñanza y aprendizaje.	1 2 3 4 5
La secuencia didáctica es clara y coherente ya que se ofrecen actividades variadas y en orden de complejidad, se alternan el trabajo individual con el grupal, la verificación de los saberes es pertinente, etc.	1 2 3 4 5
La estructuración de los diferentes elementos del material da cuenta de articulación y pertinencia curricular.	1 2 3 4 5
Las instrucciones son pertinentes puesto que se evidencia uso adecuado del código lingüístico en cuanto a claridad y concreción, otros códigos comunicativos propenden por el entendimiento, etc.	1 2 3 4 5
CONTENIDO	
Los contenidos están delimitados y se abordan en las diferentes actividades formativas, evaluativas y de refuerzo de forma coherente y clara.	1 2 3 4 5
Los objetivos se encuentran articulados con las actividades y las competencias propuestas.	1 2 3 4 5
La información ofrecida es relevante y de interés para la formación de la población seleccionada.	1 2 3 4 5
La información abordada en el material se basa en situaciones de la vida real y se articula con políticas educativas en el campo disciplinar.	1 2 3 4 5
Las actividades ofrecidas posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento crítico.	1 2 3 4 5
DISEÑO	
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impacta favorablemente y genera interés.	1 2 3 4 5
El material facilita la reflexión del estudiante en torno a su proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5
Se favorecen procesos de interacción que dinamicen el proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5

OBSERVACIONES: El trabajo realizado por el estudiante es creativo y hace uso de varias actividades pertinente para los estudiantes de un grado decimo de bachillerato. Sin embargo, sería bueno que tuviera en cuenta las siguientes recomendaciones

- El segundo párrafo de la presentación no tiene una relación coherente con el primero
- Mejorar la redacción de los objetivos, ya que estos deben apuntar a la adquisición del conocimiento.
- Sería interesante que se hiciera una relación entre el libro el mundo de Sofia y la película.
- Las actividades de la página 9 deberían ser más descriptiva, para que se pueda realizar de una forma más cómoda.
- Considero que con los materiales utilizados se permite ampliar con más preguntas generadoras.
- El sistema de evaluación es el pertinente.

NOTA 46

Nombre: Maicon Estiben Benítez Patiño.

Evaluador



Gilberto Eduardo Vásquez Arias
Licenciado en Ciencias Sociales
Magister en Filosofía

6.2 Resultados de la prueba piloto.

Como forma de responder al requerimiento de pilotaje, determinado por el comité de trabajos de grado, se realizó un acercamiento con el Colegio instituto Guimarc, ubicado en la localidad de bosa al sur de la ciudad de Bogotá, con la finalidad de implementar la cartilla virtual con alumnos de décimo grado, pertenecientes a dicha institución; para ello se envió un requerimiento a sus directivas, solicitando la implementación de dicho ejercicio, a lo cual no hubo respuesta , por lo que se recurrió al Colegio Colombo Florida Bilingüe, con el fin de generar un acercamiento por parte de los alumnos, pertenecientes a la educación media, hacia la cartilla virtual propuesta; para ello, fue pertinente reestructurar la manera en la que se buscaba generar interacción entre los alumnos y la cartilla, debido a las limitaciones de tiempo existentes.

En el ejercicio de acercamiento a la cartilla *Introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles*, realizado de forma remota, se presentó su contenido de manera general, haciendo una inducción que permitiera comprender la forma de utilizar cada uno de sus elementos. Seguido a esto, se realizó una distribución con la cual, se buscó que los alumnos se enfocaran en una herramienta específicamente. En la segunda etapa del ejercicio examinaron cada uno de los apartados que componen el material, interactuaron con el manual de uso y las herramientas, analizaron las preguntas, las temáticas, la actividad propuesta y el sistema evaluativo.

la cartilla es creada en book creator por su facilidad de reajustarse a cualquier tamaño de las pantallas móviles, al igual que la diversidad en cuanto al tipo de tamaño y la letra del texto.

Por último, mediante una rúbrica previamente diseñada⁴ que se compone de cinco aspectos, los cuales se valoran en una escala numérica de uno a cinco, donde uno corresponde a la valoración más baja y cinco a la más alta, se recogieron las apreciaciones y observaciones que surgieron de la exploración, para dicha rúbrica, se consideró pertinente no adjuntar información de los alumnos, por respeto a la privacidad e identidad de los mismos al ser menores de edad; de acuerdo a esto, se implementó una numeración consecutiva para cada uno.

El resultado de la aproximación, por parte de los alumnos hacia la cartilla, deja como percepción, un panorama positivo, sin embargo, se manifestaron las siguientes observaciones: primero, la sugerencia de reubicar el apartado *temáticas*, antes de la *actividad* propuesta, ya que estas contextualizan al alumno en cuanto al abordaje teórico. Segundo, la relación entre las listas de preguntas y las actividades a desarrollar, ya que no está explícita la manera en que deben construir el producto, con la información adquirida en cada una de las listas. Tercero, se manifestó de manera reiterada, la importancia de generar preguntas que permitieran responder desde la opinión. Por último, los alumnos consideran pertinente el debate, como ejercicio de retroalimentación y cierre del material.

De igual manera, se realizó un análisis cuantitativo de los resultados que arrojaron cada uno de los ítems propuestos en la rúbrica implementada, allí se trataron los datos obtenidos, con el fin de vislumbrar el promedio que representa a cada uno de los aspectos.

⁴ Se adjuntó en el apartado de anexos cada uno de los formatos diligenciados. En algunos se expresaron observaciones.

El primer ítem corresponde al formato de la cartilla, se evalúa si es agradable y de fácil manejo, obtuvo un promedio de 3,95 reflejando un buen nivel de aceptación en los estudiantes. Es de anotar que los alumnos no hacen observaciones respecto a este punto.

En segunda medida se plantea la pertinencia que tienen las instrucciones presentadas, para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), además se indaga sobre, si estas son claras y coherentes; por lo que el promedio arroja un resultado de 3.34, lo que indica realizar mejoras en este aspecto, sin embargo, no hubo observaciones sobre este ítem, por parte del alumnado.

El tercer elemento evaluado, que corresponde a: los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica; esta obtuvo un promedio de 3.02, el más bajo, debido a que la mayoría de los alumnos sugieren incluir preguntas que permitan la expresión de su opinión.

En cuarto lugar, se tuvo en cuenta la pertinencia de indagar a cerca de, si la secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje; para este ítem se obtuvo una respuesta promedio de 36.4, lo cual expresa una opinión dividida, en la que, a un poco más de la mitad de los alumnos les interesa y comprenden las actividades, esto en relación con el otro porcentaje del grupo.

Finalmente, se indagó en el quinto ítem, sobre la claridad que genera el sistema evaluativo implementado. Para este aspecto se obtuvo una respuesta promedio de 4.44, lo que indica que este fue el ítem mejor comprendido y valorado por los estudiantes.

De acuerdo con los comentarios, se realizaron ajustes, en la cartilla que faciliten su manejo, como la reubicación de las temáticas, se elaboró una instrucción que permitiera comprender, de manera más precisa, cómo se debe construir el producto (noticiero, revista o video) a partir de la información que brinda cada una de las *listas de preguntas generadoras*.

Por otra parte, la reestructuración de preguntas que permitan ser respondidas desde la opinión deben ser tenidas en cuenta, observando especial cuidado en que las respuestas presenten coherencia y valides conceptual donde la opinión presente argumentación desde sus propias concepciones, experiencias y conocimiento previos. algunas de las preguntas propuestas permiten la construcción de respuestas a partir de una posición subjetiva, sin dejar de lado la parte argumentativa, que surge de la comprensión teórica adquirida en cada uno de los recursos.

Capítulo 7. Conclusiones y recomendaciones.

A modo de conclusión podría decirse, que la pandemia causada por la COVID-19, generó un espacio para repensar la manera en la que se estaba llevando a cabo la educación en las instituciones públicas de Bogotá y de qué forma ésta podría mejorar. A partir de dicha reflexión surge la construcción de la cartilla virtual *Introducción al pensamiento filosófico de Sócrates, Platón y Aristóteles*, entendida como una oportunidad para introducir, de mejor manera, a los estudiantes que apenas inician su formación filosófica, con estos autores.

A lo largo de la elaboración del presente material didáctico, se pudo comprender de manera más amplia, la cantidad de recursos que brinda la tecnología, la educación, no solo en el área de filosofía, sino en muchas otras; claro está, que es primordial el tratamiento pedagógico que se realice del recurso o material con el que se busca trabajar, por lo que la innovación debe ser una constante en los procesos formativos.

Hablando propiamente de la cartilla, uno de los mayores retos fue la construcción de las *preguntas generadoras*, que permitieran desarrollar competencias en los diferentes niveles de conocimiento. Si bien es cierto que con estas preguntas se busca el desarrollo de un pensamiento crítico, al dejar las preguntas muy abiertas, en donde el alumno responda lo que considere, se puede correr el riesgo de que las respuestas obtenidas sean simples e imprecisas, aspecto que dificulta identificar si en verdad se comprendieron las temáticas, razón por la cual se buscó que la mayoría preguntas tuvieran aspectos puntuales, que delimitaran el margen de la posible respuesta obtenida.

Finalmente, la estructura didáctica utilizada en la cartilla virtual: exploración de herramientas tecnológicas, actividades propuestas y el desarrollo de una actividad que refleje el aprendizaje, es una alternativa que se puede implementar en otras áreas del aprendizaje, con otros temas, debido a su flexibilidad y adaptabilidad a diversas temáticas y/o ambientes, en donde se requiera.

Referencias.

- Araya, V. et al. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus revista de educación*, 13(24),76-92. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>
- Ausubel. D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica. recuperado de:
<https://www.planetadelibros.com/libro-adquisicion-y-retencion-del-conocimiento/18425>
- Benítez, E. (2021). Cartilla online Historia de la filosofía en Grecia clásica. [Captura de pantalla], Read Book Creator (<https://x.gd/Re89G>).
- CEPAL-UNESCO. (2020). La educación en tiempos de pandemia de COVID-19. Santiago, Chile.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Crespo, M & Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. *Revista Scientific*, 5(17), 292–310.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.16.292-310>
- Dávila, D. et al. (2014). Sitio web como estrategia de enseñanza en la educación para la sostenibilidad. *Praxis & saber*, 6(11), 115-138.
<http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v6n11/v6n11a06.pdf>
- Di Capua, M. (2010). La enseñanza de la filosofía con TIC. Escuela Normal Superior N° 2 “Juan María Gutiérrez” Provincial (35). <https://ens35->

sfe.infed.edu.ar/aula/archivos/repositorio/250/468/29-

[DI CAPUA MARIEL LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFIA CON TIC.pdf](#)

Duarte, E. (2007). las tecnologías de información y comunicación (tic) desde una perspectiva social. *Revista educare* (11), 155-152.

Fontalvo et al (2007). Diseño de ambientes de enseñanza-aprendizaje y sistemas hipermedia adaptativos basados en modelos de estilos de aprendizaje. *Zona Próxima*, (8), 1657-2416. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300805.pdf>

Gallego, A. Martínez, E. (2003). Estilos de aprendizaje y e-learning. hacia un mayor rendimiento académico. *Revista de educación a distancia (RED)*, (7).

<https://www.redalyc.org/pdf/547/54700703.pdf>

Garcés , Á. M. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *SENESCYT*, 231-248.

<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/7213.pdf>

Gutiérrez, C. (2005). Algunos problemas de la enseñanza de la historia reciente en América latina. *Universidades*, (30), 17-22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37303004>

León, G. L. (2014). Aproximaciones a la mediación pedagógica. *Calidad en la Educación Superior*, 5(1), 136-155. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5580842>

López, L. E. (2017). La pregunta: elemento de aprendizaje (ensayo). *Protrepis revista de filosofía*, (13), 89-97. <http://148.202.6.72/ojs/index.php/prot/article/view/154>

- MEN (2010). *Orientaciones pedagógicas para la filosofía en la educación media*. Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-241891_archivo_pdf_orientaciones_filosofia.pdf
- MEN (2021). *pagina oficial del Ministerio de Educación Nacional: seccion SIMAT*. Obtenido de: <https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-168883.html>
- SED (2021). *Página oficial de la alcaldía de Bogotá*. Obtenido de: <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/habitat/la-secretaria-de-educacion-y-etb-realizan-convenio-de-conectividad>.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2). <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Perez, R. (2010). Cine y Educación: explotación didáctica y algunas experiencias educativas. *II congres de internacional de DIDÁCTIQUES*.
- Piñalosa, K. (2020). Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 38-44.
<http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/284/424>
- Rueda, M. (2006). Desarrollo de páginas web como recurso para facilitar el aprendizaje. *REDHECS*, 1(1), 26-35. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2719448.pdf>
- Sánchez, E. (2006). Páginas web educativas: hacia un marco teórico. *Comunicar*, 11(22), 137-140. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C22-2004-21>

Zubiria, J. (2020, abril). La educación en tiempos de cuarentena. *Revista Semana*.

<https://www.semana.com/opinion/articulo/la-educacion-en-tiempos-de-cuarentena-columna-de-julian-de-zubiria/661969/>

Anexos.

1. Rúbrica de evaluación para el Colegio Colombo Florida Bilingüe.

Alumno: numero 1

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Observaciones:

- ¿El comic o revista, se debe construir respondiendo las preguntas?
- Se debería incluir a la persona dentro de las preguntas, más que hacerlas directas.

- Debería existir una actividad de retroalimentación, para compartir ideas que permitan comprender mejor el tema.

•

Alumno: numero 2

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Alumno: numero 3

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5

Alumno: numero 4

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Observaciones:

- Las preguntas, deberían permitir la expresión personal acerca del tema que se está estudiando.
- La cartilla es agradable, las animaciones la hacen llamativa.

Alumno: numero 5

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Alumno: numero 6

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Observaciones.

- Sería importante ubicar los temas antes de la actividad, porque sirve como guía para saber lo que se va a trabajar.

Alumno: numero 7

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Alumno: numero 8

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Alumno: numero 9

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4. 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5.
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3. 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5.
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5.

Alumno: numero 10

Aspecto para evaluar.	Valoración.
La cartilla virtual presenta un formato agradable y de fácil manejo.	1. 2. 3. 4 . 5.
Las instrucciones presentadas para abordar cada una de las herramientas tecnológicas (la película y las páginas web), son claras y coherentes.	1. 2. 3. 4. 5
Los temas y las preguntas generadoras son comprensibles y estimulan la interpretación crítica	1. 2. 3 . 4. 5.
La secuencia de actividades es clara e interesante y permite demostrar su proceso de aprendizaje.	1. 2. 3. 4. 5
Tanto el proceso de evaluación, como la rúbrica, son claros y coherentes en relación con las actividades planteadas.	1. 2. 3. 4. 5