



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA:

LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación
Mención Pedagogía en Entornos Digitales

Autor:

Oñate Morillo Fernando David

Tutor: Msc. Alex Guillermo Medina Herrera

QUITO – ECUADOR

2020

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Fernando David Oñate Morillo, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Las herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje”, como requisito para optar al grado de Magíster y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 26 días del mes de noviembre de 2020, firmo conforme:

Autor: Fernando David Oñate Morillo

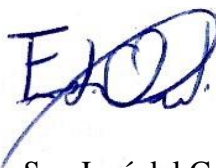
Firma:

Número de Cédula: 1721078010

Dirección: Pichincha, Quito, Ponceano, San José del Condado

Correo Electrónico: fernando0989@hotmail.com

Teléfono: 0984949295



APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MERJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE” presentado por FERNANDO DAVID OÑATE MORILLO, para optar por el Título MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 26 de noviembre de 2020.



.....
(Msc, Alex Guillermo Medina Herrera)

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 26 de noviembre de 2020



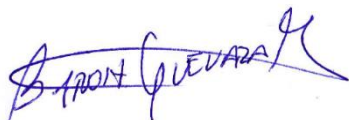
Fernando David Oñate Morillo

1721078010

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANA-APRENDIZAJE, previo a la obtención del Título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

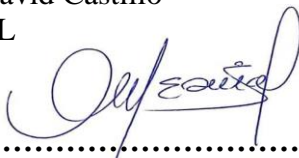
Quito, 26 de noviembre de 2020



.....
Dr. César Guevara
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Msc. David Castillo
VOCAL



.....
Msc. Alex Medina
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres, Ezequiel Oñate y Graciela Morillo; las personas que desde pequeño me han formado como una persona de bien y siempre me han apoyado en todas las decisiones de mi vida, incluyendo la de tomar esta Maestría.

A mi tía Teresa y a mis hermanos Diego y Roberto, quienes siempre me han acompañado en los momentos buenos y en los difíciles de mi vida y han estado presentes en mi crecimiento personal y profesional.

Finalmente, a mi querida esposa Isabel Ruiz, que es la persona que siempre me apoya en y me da los ánimos para mejorar y ser mejor persona cada día.

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas quienes me han apoyado para alcanzar esta meta; todos los docentes de la Maestría en Educación, Mención Pedagogía en Entornos digitales, quienes compartieron conmigo sus conocimientos y experiencias educativas, los mismos que han servido de inspiración para alcanzar este objetivo.

A mi tutor, el Msc. Alex Guillermo Medina Herrera, quien de una manera amable; siempre supo acompañarme en este proceso del trabajo de titulación, cada uno de sus consejos y sugerencias, me sirvieron para poder visualizar con mayor claridad, el objetivo de la culminación del presente trabajo.

A las autoridades de la Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro (Quito), quienes me han dado la apertura para realizar mi investigación, y a los estudiantes de Segundo de Bachillerato, quienes aportaron su tiempo y su colaboración para culminar la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Justificación.....	3
Planteamiento del problema	8
Objetivos	10
CAPÍTULO I – MARCO TEÓRICO.....	11
El presente marco teórico se desarrolla partir de la red de inclusión conceptual (Gráfico N° 1), desde el cual se desarrollan los temas y subtemas del presente marco teórico, en función de cada una de las variables.	11
Didáctica.....	12
Estrategias y métodos	13
Estrategias pedagógicas.....	14
Ejemplo de estrategias pedagógicas con ayuda de herramientas tecnológicas	15
Herramientas tecnológicas.....	18
Herramientas tecnológicas en educación	19
Ventajas del uso de herramientas tecnológicas en educación	23
Ejemplos de herramientas tecnológicas para educación	24
Transformación de la realidad	29
Educación en tiempos de pandemia	31
Innovación en educación	33
Mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	34

Paso de pedagogía tradicional a pedagogías activas	35
El conectivismo y la pedagogía del ciberespacio.....	37
Las herramientas tecnológicas para mejorar la educación.....	39
Competencias digitales.....	40
Aporte del aula invertida a las competencias digitales	43
Nuevas competencias digitales según la taxonomía de Bloom.....	45
Mejoras en el proceso de enseñanza de Filosofía.....	46
CAPÍTULO II - DISEÑO METODOLÓGICO	51
Paradigma y tipo de investigación.....	51
Paradigma asumido	51
Modalidad y tipos de investigación.....	52
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos	53
Contexto de estudio.....	53
Población y muestra	53
Diseño de la investigación	54
Cronograma de actividades	56
Operacionalización de variables	57
Procedimiento de recolección de la información	59
CAPÍTULO III - RESULTADOS.....	60
Diagnóstico	60
Validación teórica por parte de los especialistas.....	64
Validación de la aplicación práctica de la propuesta	66
Discusión de los resultados	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
Bibliografía:	84
ANEXOS	88
Anexo 1. Ficha de Observación Diagnóstica	88
Anexo 2. Ficha de valoración de especialistas	89
Anexo 3. Tabulación de especialistas.....	90
Anexo 4. Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes.....	91
Anexo 5. Tabulación de la encuesta	96
Anexo 6. Evidencias de insumos creados	99
Anexo 7. Planificación micro curricular	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Árbol de problemas.....	10
Tabla 2. Cronograma de Actividades.....	57
Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente.....	57
Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Red de inclusión conceptual	11
Gráfico N° 2. Dispositivos para acceso a internet.....	67
Gráfico N° 3. Herramientas tecnológicas utilizadas antes de la investigación	68
Gráfico N° 3. Utilidad de las herramientas tecnológicas	69
Gráfico N° 4. Nivel de agrado frente al uso de las herramientas	70
Gráfico N° 5. Sencillez al utilizar las herramientas	72
Gráfico N° 6. Ayuda de las herramientas tecnológicas en la comprensión de temas.	73
Gráfico N° 7. Mejoras en el aprendizaje de Filosofía con base en las herramientas tecnológicas.....	74
Gráfico N° 8. Mejoras en el aprendizaje de Filosofía con base en la metodología.....	75
Gráfico N° 9. Aumento de motivación de los estudiantes	76
Gráfico N° 10. Desarrollo de nuevos conocimientos	76
Gráfico N° 11. Desarrollo de habilidades útiles para la vida	77
Gráfico N° 13. Índice de todos los insumos realizado en Blogger.com.....	99
Gráfico N° 14. Enlaces de las clases virtuales realizadas mediante Zoom	99
Gráfico N° 15. Recurso interactivo elaborado mediante genial.ly.....	100
Gráfico N° 16. Mapa mental elaborado en mindomo.com.....	100

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA: LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

AUTOR: FERNANDO DAVID OÑATE MORILLO

TUTOR: MSC. ALEX GUILLERMO MEDINA HERRERA

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación busca disminuir las deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Filosofía, las mismas que surgen por la ausencia de metodologías y técnicas innovadoras; por lo cual surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras basadas en el uso de herramientas tecnológicas. Se busca demostrar si el uso de herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica, provocan mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación es de carácter cualitativo mixto, ya que, desde la perspectiva de los estudiantes, se pretende analizar la efectividad del uso de las herramientas tecnológicas, pero con el apoyo de herramientas cuantitativas como la encuesta. Esta consiste en implementación de estrategias pedagógicas, basadas en la utilización de herramientas tecnológicas como recurso de apoyo; iniciando con una investigación bibliográfica, siguiendo con la implementación de la propuesta y una evaluación del impacto de la misma en los estudiantes. Se logró determinar que los estudiantes consideran positiva la implementación de las herramientas tecnológicas en la educación, ya que contribuyen no sólo al aprendizaje de la Filosofía; sino que también ayudan a adquirir competencias digitales que pueden ser útiles para la vida y para su desempeño académico, además de que favorecen un aprendizaje colaborativo y autónomo. Como conclusiones se determinó que las herramientas tecnológicas traen beneficios para la educación porque ayudan a la aplicación de nuevas metodologías y estrategias, el uso de herramientas tecnológicas significa innovación educativa porque cambia la manera de aprender y las herramientas tecnológicas utilizadas fueron beneficiosas porque mejoraron el aprendizaje de los estudiantes y fueron bien recibidas.

DESCRIPTORES: Educación, enseñanza de filosofía, herramientas tecnológicas, innovación.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

THEME: TECHNOLOGY TOOLS AS A TEACHING STRATEGY TO IMPROVE THE TEACHING-LEARNING PROCESS

AUTHOR: FERNANDO DAVID OÑATE MORILLO
TUTOR: MSC. ALEX GUILLERMO MEDINA HERRERA

ABSTRACT

The research aims to reduce the weaknesses in the teaching-learning process of the Philosophy, due to the absence of innovative methodologies and techniques. Therefore, it is necessary to apply innovative strategies based on the use of technology tools. Thus, it is important to apply innovative strategies based on the use of technology tools. Furthermore, these tools can be used as a teaching strategy to improve the teaching-learning process. It is mixed qualitative research, since, from the students' perspective, the aim is to analyze the effectiveness of the use of technology tools, although with the support of quantitative tools such as the survey. Besides, it consists of the application of teaching strategies, based on the use of technology tools as a support resource; starting with a literature review, following with the application of the proposal and an assessment of its impact on the students. It was determined that students have a positive view of the application of technological tools in education, they contribute to Philosophy learning. They also help to acquire digital skills that can be useful in life and their academic performance, as well as it helps in collaborative and autonomous learning. In conclusion, it was determined that technology tools bring benefits to education because they help in the application of new methodologies and strategies. The use of technology tools means learning innovation because it changes people's way of learning as well as, the technology tools applied, were helpful because they improved students' learning and they were welcomed.

KEYWORDS: Education, innovation, teaching Philosophy, technology tools.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El mundo actual está propenso a cambios que se dan día a día, estos cambios nos afectan a todos de manera directa o indirecta y es por eso que nosotros como docentes debemos saber adaptarnos a esos cambios.

El presente trabajo sigue la línea de investigación “innovaciones pedagógicas de la sociedad red”, una de las tres líneas de investigación de la presente maestría. Esta línea de investigación, al igual que las otras dos, espera dar respuesta a las necesidades actuales de la sociedad del conocimiento; en donde la alfabetización digital, el desarrollo del talento humano y la promoción del conocimiento; formen ciudadanos capaces de contribuir al desarrollo del país. Esta línea de investigación fomenta la comprensión de la fundamentación pedagógica de la sociedad red (Universidad Tecnológica Indoamérica, 2017).

La relación que tiene la presente tesis con la línea de investigación “innovaciones pedagógicas en la sociedad de red”, es que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje; mediante la implementación de herramientas tecnológicas, con la finalidad de que los estudiantes puedan generar competencias digitales necesarias para enfrentarse a la sociedad red.

Cuando de innovación se habla, se pretende realizar cosas nuevas y efectivas; por tal motivo, con el fin de potencializar la educación, se debe seleccionar las herramientas con base en las necesidades presentes dentro de un contexto educativo particular. Por lo tanto, mediante la presente investigación, se busca investigar, aplicar y evaluar la pertinencia de la utilización de herramientas tecnológicas para la educación.

Conociendo la importancia que tiene el uso de la tecnología en la educación, el Ministerio de Educación del Ecuador también ha plasmado en varios de los artículos de la LOEI (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015), en el artículo 6 literal j, dice lo siguiente: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”. Todo esto se encuentra como una obligación del Estado respecto del derecho a la educación.

Por lo antes dicho, se puede observar que, el uso de herramientas tecnológicas en la educación, es una meta que se espera alcanzar paulatinamente; con el objetivo de que los aprendizajes obtenidos, sean de utilidad para el desarrollo, a través de su aplicación en actividades productivas o sociales. Se puede decir que la innovación educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas; traerá beneficios no solo en el ámbito educativo, sino también en lo social y en lo económico. Por lo tanto, no deberíamos escatimar en esfuerzos ni recursos; para mejorar la educación.

El Plan Nacional de Desarrollo (Senplades, 2017), nos habla acerca de que, la generación del conocimiento puede sostener una economía; la misma que necesita fomentar procesos de desarrollo, con base en la inversión en talento humano y el fortalecimiento de la educación basada en la tecnología. Estas estrategias deben ir ligadas al cambio de la matriz productiva, a través de la innovación y el emprendimiento.

Una educación basada en la tecnología, nos permite la aplicación de herramientas tecnológicas para generar competencias digitales en el estudiante; las mismas que permiten a los estudiantes convertirse en personas capaces de brindar su aporte, dentro de un mundo laboral exigente en cuanto a innovación y modernización se refiere.

La presente investigación surge con base en una necesidad de innovación educativa; pero en el día de hoy, la pandemia del Coronavirus (COVID-19), impulsó a que la utilización de herramientas tecnológicas dentro de la educación, ser una exigencia obligatoria para garantizar la continuidad del proceso educativo.

Las clases en todos los centros educativos del país, pasaron de una modalidad presencial a una modalidad completamente virtual (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

Esta nueva necesidad, pone en evidencia algunas problemáticas que previamente, no habían tenido la debida atención; sino desde la implementación de la nueva modalidad de educación. Esto nos lleva a cuestionarnos acerca de que tan preparados estábamos para enfrentar una educación en modalidad virtual, si los recursos que existen son suficientes para llevar a cabo una educación en línea y si los docentes tenían una debida capacitación en competencias digitales.

En vista a todo lo presentado, la importancia de la presente investigación se basa en que la existencia innegable de una necesidad de generar cambios en la educación que conocemos hasta el día de hoy; para ello la propuesta de la presente investigación se fundamenta en, como la utilización de herramientas tecnológicas dentro del acto educativo, puede generar mejoras importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para la presente investigación se busca describir, además de los ya mencionados, otros beneficios que la inclusión de herramientas tecnológicas en la educación nos puede traer. También se busca mostrar un ejemplo de aplicación de algunas herramientas tecnológicas en las clases de la asignatura de filosofía y su posterior evaluación para determinar la efectividad que tuvieron las herramientas tecnológicas utilizadas en el acto educativo.

Justificación

Muchas veces el desconocimiento de los beneficios que puede traer una herramienta, priva de su utilización y conlleva continuar realizando una tarea prescindiendo de la misma. En la educación no sucede algo diferente, existen varias herramientas tecnológicas que nos pueden ayudar a potenciar el acto educativo y obtener mejores resultados, pero muchas veces son desconocidas o simplemente no hay ni la capacidad ni la voluntad para utilizarlas en la práctica.

Esta negativa o incapacidad para emplear recursos tecnológicos en la educación, lleva a continuar con procesos generalmente apegados a las

metodologías tradicionales, sin innovación ni afán de investigar o aplicar nuevas estrategias, que se las puede emplear mediante la utilización de las herramientas tecnológicas educativas. Es por eso que se hablará de innovar mediante la inclusión de tecnología en la educación.

La presente investigación no será la primera en abordar el tema de la utilización de las herramientas tecnológicas en la educación, ni será la última; por eso es importante realizar una mirada en dirección a cualquier investigación para darnos cuenta de la pertinencia del tema.

En el texto de Pantoja & Huertas (2010) citando a Amar (2006), se menciona que las TIC como aplicación dentro de la educación debe tener necesariamente la finalidad de formar ciudadanos con capacidades para integrarse a la sociedad actual, en la misma que es importante poseer autonomía y pensamiento crítico; por lo cual las herramientas tecnológicas no deben ser utilizadas como un reemplazo de los recursos tradicionales.

Los autores pretenden señalar que las TIC o herramientas tecnológicas, deben ser recursos auxiliares para la educación; esto quiere decir que las herramientas no serán las protagonistas en el proceso educativo, ni tienen la intención de reemplazar al docente, sino que buscan mejorar la calidad de la educación. También la utilización de herramientas tecnológicas no debe apuntar a la repetición de procesos educativos tradicionales, sino que deben formar un pensamiento crítico en los estudiantes de manera que alcancen cierta autonomía en la educación, para que ellos sean los verdaderos protagonistas.

En la actualidad, tanto docentes como estudiantes tienen un mejor acceso a la tecnología, gracias a la llegada de dispositivos de bajo costo como los computadores personales. Esta ventaja da cabida a que los niños y jóvenes tengan más posibilidades de desarrollar un pensamiento tecnológico. También tanto docentes como estudiantes tienen cada vez mayor acceso a herramientas tecnológicas con funciones que se adaptan a sus necesidades, lo que permite un sinnúmero de aplicaciones (Furman, 2016).

Las oportunidades que brinda el mundo actual, en cuanto al acceso a recursos tecnológicos; hacen un llamado a utilizar estas herramientas dentro del proceso educativo. Las aplicaciones y sitios web están ahí, los docentes tienen que saber explorar en este vasto mundo de las herramientas tecnológicas para la educación, descubriendo el uso que se le puede dar a cada una de ellas. Si bien cada herramienta tecnológica tendrá sus propias características y su finalidad para la que fue creada, es el docente quien tiene que descubrir e ingeniar los usos que puede darle según las necesidades educativas que tenga dentro de su entorno.

Como se menciona en un artículo de autoría ecuatoriana, la sociedad de red viene caracterizada por un mejor acceso a propuestas formativas, a través de tecnologías móviles o redes virtuales. Otra de las características o ventajas es, que los actores del proceso educativo dentro de estas propuestas, no tienen la necesidad u obligatoriedad de hallarse en el mismo lugar ni al mismo tiempo para las clases puedan desarrollarse (Hermann, 2015).

Como se puede apreciar en el artículo mencionado, se habla acerca de un acceso a la educación a cualquier momento y desde cualquier lugar; esta es una característica de la educación ubicua la misma que elimina la necesidad de movilizarse para acceder a alguna propuesta educativa, acortando la distancia entre la persona que aprende y la información a ser aprendida. Esta tecnología como apoyo para la educación, nos permite acceder a recursos educativos con propuestas de redes virtuales, y educación autónoma, las mismas que estará operativas en cualquier momento y en cualquier lugar mientras haya acceso a; esto permite a la educación salir fuera del aula o salir de la escuela y llevarla a nuevos entornos.

Continuando con la idea de las ventajas pueden traer las herramientas tecnológicas en la educación, Hermann (2015), nos habla sobre una condición para la innovación en la educación. La introducción o inclusión arbitraria de tecnología en la educación, no implica por sí sola una innovación, sino que esta tecnología debe ser combinada con nuevas tecnologías, prácticas y experiencias exitosas. La aplicación de estas herramientas en el proceso educativo y la

adquisición del conocimiento, tiene como objetivo potenciar, enriquecer y complementar el acto educativo.

En este caso la innovación educativa, se logra mediante el uso de nuevas tecnologías, las mismas que conforman una manera diferente de llevar la práctica educativa. El rol de las herramientas tecnológicas es, ser un apoyo para el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal motivo no serán las protagonistas, ni deben ser integradas sin saber que se quiere obtener de ellas. Si bien, es posible basarse en un testimonio de la aplicación previa de una herramienta tecnológica, no es la única manera de utilizarla; ya depende del contexto y de la creatividad del docente alcanzar el éxito en el momento de ejecutar una actividad educativa, con la ayuda de la tecnología.

Durante la elaboración de este trabajo de investigación, la humanidad pasa por una pandemia (COVID 19), la cual ha obligado a los gobiernos mundiales a tomar medidas emergentes, una de ellas es evitar que los estudiantes asistan a las aulas de clases para evitar contagios, por tal razón, ha surgido la necesidad de enseñar mediante recursos virtuales. Esto ya no es simplemente una necesidad de innovación, sino que se ha vuelto una exigencia para poder acceder a la educación.

En la institución que fue realizado el estudio (Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro), se pudo observar que todavía no existía una aplicación regular de herramientas tecnológicas en la educación, sino que era una meta en proceso; tal y como podemos ver la visión institucional: “En los próximos cinco años elevar el nivel académico de los estudiantes, incorporando la certificación del idioma inglés, y el manejo de las tecnologías para el proceso de enseñanza – aprendizaje” (Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro, 2018). Debido a esto, las competencias digitales de los estudiantes son limitadas y la utilización de herramientas tecnológicas en la educación, genera interés y a la vez una incertidumbre natural al enfrentarse a cambios.

La institución educativa tiene aproximadamente 350 estudiantes que vienen de familias de clase media y media baja, por esta razón se cuenta con la ventaja de que todos los estudiantes tienen los recursos mínimos para acceder a

internet y dispositivos tecnológicos. Esto se convierte en una oportunidad que debe ser manejada en el momento de buscar innovaciones en la educación a través de la tecnología.

Por el caso de la emergencia sanitaria; las clases tuvieron que pasar de una modalidad presencial, a una modalidad totalmente virtual, lo cual implica que los docentes deben estar actualizados y capacitados en esta modalidad de aprendizaje emergente. Esta necesidad inmediata, obliga al docente a actualizarse en el uso de herramientas tecnológicas para la educación; es por eso que, mediante el presente trabajo de investigación se realizará una descripción de los beneficios que trae la utilización de estas herramientas, una aplicación práctica y un análisis de para verificar si su utilización influye en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El presente trabajo de investigación, estará enfocado en las posibles metodologías que podemos utilizar en la educación virtual, así como el correcto uso de la tecnología. Esta necesidad surge a partir de los errores que se han escuchado en las reuniones de profesores, los mismos que evidencian un uso inadecuado de las herramientas tecnológicas en la educación. Dentro de los errores podemos colocar como ejemplos:

Pedir a los estudiantes realizar ensayos, organizadores gráficos, resúmenes, cuestionarios; hechos a mano para posteriormente enviar fotografías del trabajo realizado. Existen herramientas tecnológicas que nos permiten realizar todas esas actividades de una manera más fácil, rápida e incluso mejor presentada.

Otro gran error es que, en las reuniones con aplicaciones para realizar videoconferencias, el profesor comparte o proyecta diapositivas y los estudiantes deben copiar a manos las mismas, para posteriormente tomar fotografías del trabajo realizado y presentarlo al docente.

También se puede mencionar que se ha enviado trabajos que fácilmente pueden ser realizados y presentados mediante un procesador de textos; pero se han dado casos de estudiantes que han realizado el trabajo a mano, para después ser fotografiado y pegar la imagen obtenida en el procesador de textos. Esto aparece

como una utilización inadecuada de la tecnología, debido a la innecesaria acción de realizar una doble actividad.

Casos como estos evidencian que hay una dificultad o un rechazo para el uso de herramientas tecnológicas en la educación; por lo cual, para la realización del presente trabajo de investigación, se motivará a los estudiantes realizar las actividades con el apoyo de diferentes herramientas tecnológicas.

Planteamiento del problema

La Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro, es una institución con 158 años de existencia; se encuentra ubicada en la calle Sucre Oe2-39 entre Flores y Guayaquil, en barrio San Marcos en pleno Centro Histórico de la Ciudad de Quito, Provincia de Pichincha. Es una institución educativa de la congregación religiosa de los Sagrados Corazones, que busca brindar una educación de calidad, inspirados en la pedagogía del Evangelio para potenciar la experiencia de Dios y el compromiso con los más pobres; brindando una educación holística de calidad en concordancia con los estándares de calidad del Ministerio de Educación (Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro, 2018).

Dentro de la visión institucional, nos encontramos con factores como: elevar el nivel académico, alcanzar la certificación en el idioma inglés, manejo de tecnologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje y formar líderes capaces de servir a los demás, a la luz del Evangelio y asumiendo los desafíos de la sociedad actual; todo dentro de los próximos 5 años (Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro, 2018).

La presente investigación, se enfoca en el manejo de tecnologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje; al estar mencionadas en una visión a futuro, significa que se han planteado estrategias para alcanzar esta meta, pero es todavía un proceso inconcluso. Aunque la institución cuenta con recursos tecnológicos como red de internet inalámbrico, laboratorio de informática y proyectores en cada uno de los grados y cursos. Los estudiantes de la institución son en su mayoría de clase media y clase media baja, por lo que es común que en sus

hogares tengan también acceso a recursos tecnológicos, dispositivos electrónicos y acceso a internet.

La problemática no está en el acceso a la tecnología, sino en la convergencia entre las herramientas tecnológicas y las estrategias pedagógicas. Esto nos habla de un mal uso o de un uso inadecuado de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación no estará centrada en los docentes, ni en su capacidad de combinar tecnología y educación, sino en los estudiantes y sus competencias digitales; ya que si un docente, aunque esté capacitado y calificado, pretende utilizar herramientas tecnológicas en el acto educativo, no va a lograr buenos resultados si los estudiantes no hablan el mismo lenguaje.

Si tenemos los recursos para innovar en la educación, pero su aplicación no es adecuada; estamos generando antes que una solución, un problema y este problema es que existirán deficiencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Delimitación de la investigación

Tema: Las herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hipótesis: El uso de herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica provocan mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta de investigación: ¿Puede el uso de herramientas tecnológicas como estrategias pedagógicas mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

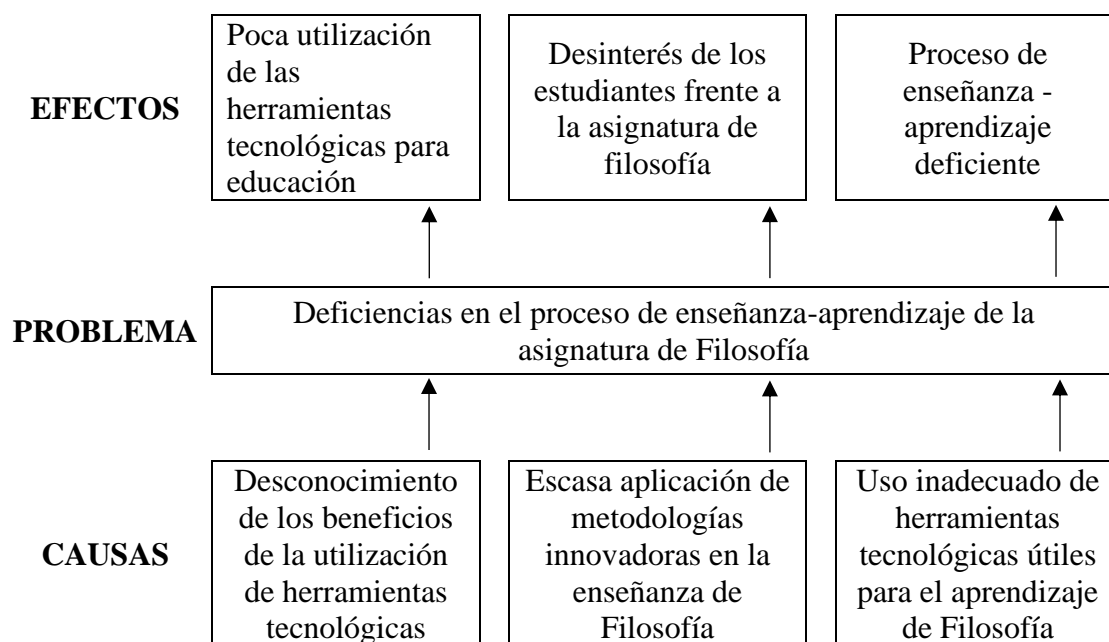
Problemática: Deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Filosofía

Población de estudio: Estudiantes de 2º año de Bachillerado General Unificado, de la asignatura de Filosofía en la Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro.

Lugar de estudio: Quito, Ecuador

Duración de la investigación: Ciento cincuenta días, que corresponden al segundo quimestre del año lectivo 2019-2020.

Tabla 1. Árbol de problemas



Elaborado por: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Después de la delimitación de la hipótesis y el problema de investigación, se obtiene los objetivos a partir del análisis con el árbol de problemas (Tabla 1).

Objetivos

Objetivo General

Implementar estrategias innovadoras basadas en el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Describir los beneficios del uso de herramientas tecnológicas, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mediante fundamentación a través de investigación bibliográfica.
- Emplear herramientas tecnológicas que permitan innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Filosofía.
- Determinar si las herramientas tecnológicas aplicadas, son adecuadas para los estudiantes de segundo de bachillerato, con base en su nivel de aceptación.

CAPÍTULO I – MARCO TEÓRICO

La estrategia para determinar los temas y subtemas que sigue la presente investigación, es la red de inclusión conceptual.

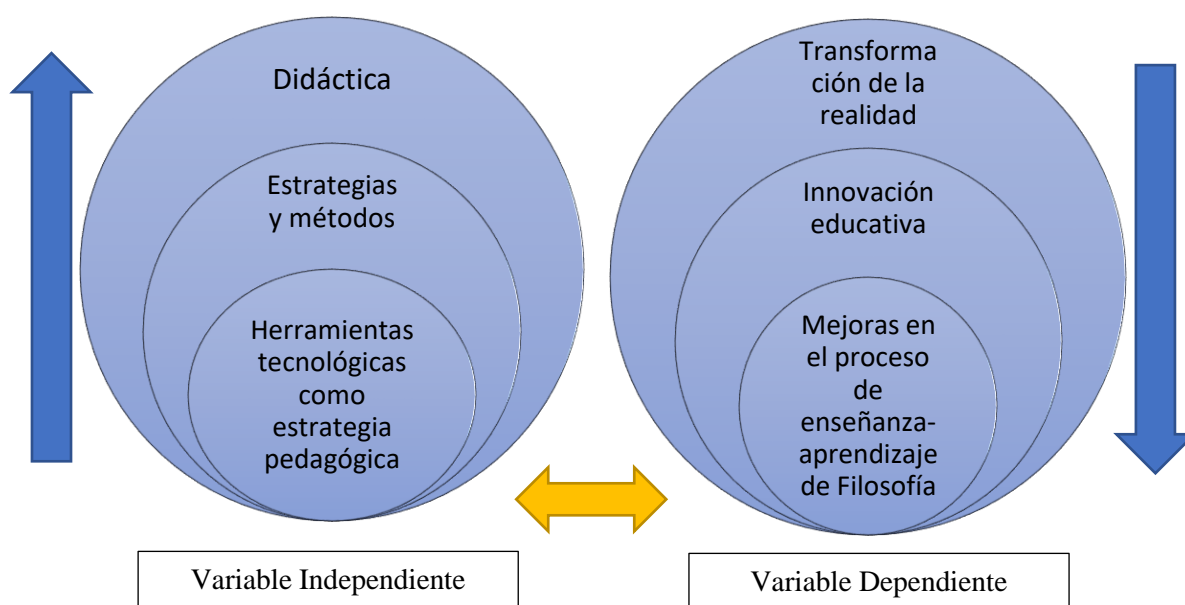


Gráfico N° 1. Red de inclusión conceptual

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor

El presente marco teórico se desarrolla partir de la red de inclusión conceptual (Gráfico N° 1), desde el cual se desarrollan los temas y subtemas del, en función de cada una de las variables.

Para el sustento bibliográfico de la variable independiente: Las herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica, se iniciará definiendo lo que es la didáctica y sus aportes al proceso pedagógico, continuando con estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje, basados en la didáctica; para

finalmente hablar de estrategias y de las herramientas tecnológicas, con sus aplicaciones, ventajas y algunos ejemplos.

La variable independiente: mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, parte de la transformación de la realidad y de lo que podemos hacer para lograrlo, teniendo a la educación como una vía para alcanzar dicho objetivo. Después tenemos a la innovación educativa, siendo esta la manera de transformar el acto educativo, esperando obtener mejoras. Finalmente se hablará de las mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde dos ejes: con base en mejorar las prácticas educativas que ya existen y aplicar prácticas educativas novedosas basadas en la tecnología.

Con base en las prácticas educativas que ya se conocen, se habla de un cambio de paradigma educativo, dejando atrás a la educación tradicional y utilizando pedagogías activas; aquí se incluye también a la enseñanza de la Filosofía con sus respectivas recomendaciones. Las prácticas novedosas implican la inclusión de herramientas tecnológicas en la educación. Ambos ejes buscan mejoras en la educación.

Didáctica

Se puede hablar de una definición de la didáctica, según Rivilla y otros (2009), es una disciplina pedagógica, comprometida con el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje; el mismo que por sus características socio-comunicativas, debe responder a las necesidades del entorno, para conseguir mejores seres humanos. De esta manera, la didáctica actúa como un apoyo para que la educación, pueda alcanzar sus objetivos; los mismos que van en función de la transformación de la persona y de la realidad.

La didáctica como ciencia, guía a la y orienta la práctica educativa, fomentando la exploración de la realidad del aula, para encontrar soluciones efectivas de los problemas que afectan e impiden el desarrollo óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje; que incluye emocional y físicamente a profesores y estudiantes. Cada uno de ellos, desde su rol, el docente como guía y el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje; buscan el mismo objetivo que es

alcanzar el éxito educativo. Ambos actores del proceso, son capaces de aprender el contenido de las asignaturas y los métodos para conseguirlo; con la facultad de realizar un análisis crítico de los mismo, favoreciendo el diálogo y la retroalimentación. Esta interacción se da dentro de las instituciones educativas, en donde se pretende desarrollar conocimientos y habilidades útiles para la vida práctica, con una formación integral y el alcance de una autonomía, para que el estudiante sea capaz de aprender por sí mismo, en la vida posterior a la experiencia educativa formal, en función de sus aspiraciones individuales y colectivas. (Abreu, Gallegos, Jácome, & Martínez, 2017).

La Didáctica investiga y genera un conjunto de métodos más adecuados y los procedimientos más pertinentes, para el óptimo desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje; esperando que el desempeño del docente, logre resultados satisfactorios en el proceso educativo, al saber escoger el mejor camino para la formación emocional e intelectual de los estudiantes. Por lo tanto, el docente debe saber escoger procesos metodológicos de calidad; teniendo como indicador la capacidad de transformación y formación del estudiante, que el proceso educativo puede lograr (Rivilla, y otros, 2009).

Estrategias y métodos

El estudiante debe obtener aprendizajes a partir de la interrelación entre lo afectivo, lo cognitivo, las interacciones sociales y la comunicación; para lo cual se necesita utilizar estrategias y métodos adecuados; los mismos que son dados por la didáctica (Montes de Oca Recio & Machado, 2011).

Todas las acciones que se realizan en el acto educativo, todas las técnicas y métodos, así como las estrategias pedagógicas que se utilicen; tienen la obligación de estar enfocadas en el desarrollo y el aprendizaje del estudiante; ya que el objeto de la educación es formar personas capaces de interrelacionarse e integrarse a la sociedad, con un conocimiento suficiente para resolver problemas y un interés continuo para seguir aprendiendo. Estas acciones que se realizan en favor del estudiante, encuentran su base y fundamento en la didáctica, que se encarga de presentar vías para enseñar de manera correcta.

La aplicación de una estrategia conlleva una serie de acciones, en las cuales es importante la toma de decisiones, como seleccionar el contenido a ser aprendido y el conocimiento a ser aplicado para la resolución de tareas asignadas al estudiante. También se requiere, por una parte, la elección de métodos y técnicas para el procesamiento de información; y por otra, la planificación, evaluación y regulación de las actividades empleadas para el desarrollo de conocimientos (Montes de Oca Recio & Machado, 2011).

El éxito de una estrategia, depende de cómo haya sido aplicada, es decir la forma en la que los estudiantes aprenden; por lo tanto, una estrategia puede ser modificada según como se vaya operando en el proceso. Esto implica que la estrategia debe ser evaluada continuamente según como sea necesario para alcanzar los objetivos educativos planteados (Montes de Oca Recio & Machado, 2011).

Para la aplicación de una estrategia, es valorable la opinión personal; ya que esta encamina la manera en la que el docente enseña y el estudiante aprende, mediante la selección, aplicación y evaluación de actividades a realizar; con el objetivo de lograr aprendizajes esperados. Esto indica también que una estrategia debe ser flexible, no es una receta que se debe seguir con precisión, sino que puede ser modificada en la medida que sea evidente que el acto educativo no está encaminado hacia los objetivos deseados. Lo anteriormente dicho nos lleva a una continua toma de decisiones, incluso sobre la marcha, todo sea para lograr los resultados esperados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias pedagógicas

La educación es un hecho que abraza gran parte de la vida del ser humano, y de su éxito o fracaso depende la manera en la que la persona se inserta en la sociedad. La educación recibida termina marcando la vida de las personas, esta es una razón de peso por la cual la educación no puede ser tomada a la ligera, si queremos un progreso en la educación, estamos obligados a brindar una educación de calidad; para lo cual necesitamos valernos de estrategias pedagógicas que nos

ayuden a mejorar como docentes. Se puede definir a las estrategias pedagógicas de la siguiente manera:

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación. (Gamboa, García, & Beltrán, 2013)

Dicho lo anterior, una estrategia pedagógica facilita la labor docente y el aprendizaje del estudiante; por lo cual debe ser escogida según las necesidades propias de cada contexto educativo. Cada acción realizada y cada recurso seleccionado, debe crear un escenario propicio para que el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayude a lograr los objetivos deseados. Toda estrategia empleada, supone que debe ayudar en nuestra labor docente y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Entonces, al tomar una herramienta tecnológica, como estrategia pedagógica; significa que la aplicación de dicha herramienta en educación, nos ayudará en nuestra labor como docente, ya que facilitará el aprendizaje de los estudiantes.

En la actualidad, gracias a la tecnología; se abre un mundo de posibilidades en cuanto a estrategias pedagógicas se refiere. Las acciones realizadas y los recursos seleccionados para la ejecución del proceso educativo, pueden estar apoyadas de tecnologías educativas. Es importante saber aprovechar estas oportunidades que están al alcance de todos.

Ejemplo de estrategias pedagógicas con ayuda de herramientas tecnológicas

Ya se ha analizado de que se tratan las estrategias pedagógicas, es importante analizar algunas acciones que se pueden realizar mediante la utilización de

herramientas tecnológicas, para aquello vamos a tomar en cuenta el siguiente aporte (García-Valcárcel, 2007):

- **Tutoría online**

La tutoría es importante para orientar al alumno dentro un curso en desarrollo, al dirigirlo dentro del mismo, un rumbo y acompañarlo. Esta forma de tutoría tiene la gran ventaja de flexibilidad en tiempos de atención a los alumnos y permite una mayor interactividad entre los actores del proceso educativo.

El acompañamiento siempre es importante en la labor docente, ya que ayuda a encaminar al estudiante a resolver las posibles dudas que aparecen en el aprendizaje; de la misma manera, favorece una retroalimentación dentro del proceso y realizar esta acción de una manera virtual u online, deja atrás la dificultad de no poder encontrarse en un espacio físico a una determinada hora.

Al igual que toda estrategia, tendrá sus ventajas y desventajas. Dentro de las segundas podemos se puede encontrar que se exige al docente, un mayor tiempo para responder a las necesidades de cada alumno, así como de una continua revisión de la mensajería, lo cual implica mayor esfuerzo y paciencia por parte del docente.

Esta exigencia extra que conlleva la aplicación de una tutoría online, es el precio a pagar por el afán de alcanzar mejoras en la educación; por tal motivo requiere un mayor compromiso por parte del profesor. Las ventajas que trae esta estrategia, son superiores a esta desventaja, por lo cual vale la pena aplicarla en nuestro entorno educativo.

- **Foros de discusión online como herramientas de trabajo colaborativo**

Los foros son una herramienta bastante utilizada actualmente, por permitir y propiciar la interacción y la colaboración en el aprendizaje en línea; ya que permiten el diálogo, el debate y la discusión sobre diferentes temas, mediante la presentación de ideas y posturas subjetivas o propias.

Es importante propiciar el aprendizaje colaborativo y participativo, ya que en la educación actual el estudiante es y debe ser siempre el protagonista de la

educación; por tal razón, utilizamos este tipo de herramientas como estrategia para fortalecer este tipo de aprendizaje para el estudiante. La discusión permite a los estudiantes compartir sus ideas y puntos de vista, contrastarlas y compararlas con el aporte de sus compañeros y así, llegar a obtener sus propias conclusiones y obtener un aprendizaje significativo.

Dentro de las desventajas que esta estrategia conlleva, es que muchos estudiantes no se comprometen a realizar la actividad de una manera eficiente, para propiciar un aprendizaje colaborativo, sino que se limitan a cumplir la tarea; a esto podemos agregarle que el docente necesita dedicar una gran cantidad de tiempo para analizar y revisar cada uno de los aportes expuestos por los estudiantes.

Esta estrategia exige un gran esfuerzo de estudiantes y docentes, pero de la misma manera, los beneficios que trae a la educación son positivos; por eso es deber del docente, motivar a los estudiantes a participar en este tipo de espacios que permiten la interacción entre docente – estudiante y estudiante – estudiante; permitiendo que obtenga un protagonismo al exponer sus ideas y pensamientos.

- **Internet como fuente de información para el profesor y los alumnos**

No podemos negar el hecho de que el internet se ha vuelto una herramienta fundamental en nuestras vidas, a tal punto que poseemos más de un dispositivo mediante el cual podemos acceder a internet con un sinnúmero de propósitos. Es por eso que debemos redescubrir todas las ventajas que el internet nos puede traer en la educación.

El internet se ha vuelto una herramienta muy útil ya que podemos encontrar experiencias y casos relacionados con las diferentes temáticas estudiadas, documentación teórica, materiales didácticos, software educativo, herramientas para el diseño, portales de diferentes países... (García-Valcárcel, 2007)

Todo esto puede servir como una guía para el docente, en el momento de seleccionar los contenidos, estrategias y actividades que serán utilizadas en la labor docente cotidiana. Toda esta riqueza debe ser aprovechada, no significa que vayamos a copiar para nuestras clases, todo lo que aparece en internet; sino que

podemos adaptar estos aportes a nuestras clases, según nuestros objetivos educativos.

El uso de internet, también significa flexibilidad en el momento de enseñar, debido a que existen varias fuentes de un determinado tema, por lo cual podemos permitir que los estudiantes naveguen por informaciones de calidad y tratando de evitar que naufraguen en el exceso de información que supone Internet. En esta tarea, la motivación del propio profesor por la materia y su creatividad son factores decisivos para elaborar propuestas de aprendizaje atractivas (García-Valcárcel, 2007).

Las dificultades en la investigación a través de internet, surgen por la falta de estrategias de búsqueda de información en la red que lleva a perder mucho tiempo para encontrar recursos de interés, la necesidad de valoración de la calidad de la información (los alumnos a veces no son conscientes de la falta de control en este sentido, pudiendo dar por válida información que no tiene garantías ni fiabilidad científica) (García-Valcárcel, 2007).

Por lo tanto, es importante para el docente, saber guiar a los estudiantes en la manera correcta de investigar a través de internet, no sólo sugiriendo que vayan sólo a fuentes confiables, sino que nosotros debemos sugerirles esas fuentes confiables. Entre más delimitemos la búsqueda a realizar por el estudiante, tendrán menores oportunidades a naufragar navegando por internet.

Herramientas tecnológicas

Cuando necesitamos realizar una tarea de cualquier tipo, utilizamos una herramienta como un medio de apoyo o de ayuda para cumplir con nuestro cometido. Por eso utilizamos herramientas para facilitar las labores cotidianas que realizamos en nuestro diario vivir.

Una herramienta tecnológica está basada en la tecnología la misma que según la RAE (Real Academia Española, s.f.) se entiende como el conjunto de teorías y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Por lo tanto, se puede definir a una herramienta tecnológica, como un recurso o técnica, destinada a facilitar una labor a ser realizada.

Al ser una investigación en el campo educativo, cabe recalcar que nos limitaremos a hablar acerca de las herramientas tecnológicas en educación; lo que nos da a entender que iniciaremos un proceso en el cual implementaremos la tecnología como un medio auxiliar o complementario para la educación.

Herramientas tecnológicas en educación

En varios ámbitos del diario vivir del ser humano, se utilizan herramientas tecnológicas; por ejemplo: salud, construcción, negocios, mercadeo, deporte, entre otros; por lo que la educación no tiene por qué privarse de los beneficios que el uso de la tecnología conlleva.

Al hablar de herramientas tecnológicas en educación, nos referimos a la tecnología que conduce a la educación en línea, a través de internet; como el principal instrumento convincente. (Mbuva, 2015)

Como se puede ver, las herramientas tecnológicas en educación; son un medio para llevar la educación. Son un apoyo para el proceso educativo, aprovechando los beneficios que la tecnología nos puede brindar en el campo educativo.

En la actualidad estamos rodeados de tecnología, por lo que ha surgido el término del nativo digital que nos dice lo siguiente:

Es un término para describir a los estudiantes que han crecido con la tecnología y por tal razón, son poseedores de una habilidad innata para adaptarse a los lenguajes del entorno digital. Las herramientas tecnológicas han ocupado un lugar esencial en sus vidas y dependen de ellas para todo tipo de actividades cotidianas como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse (García, Portillo, Romo, & Benito, 2007).

Como se puede observar en la presente definición, son personas que ya nacieron dentro de un entorno en dónde la tecnología está presente en su vida

cotidiana y posiblemente no podrían concebir o imaginarse una vida sin esta tecnología.

Como complemento de esta idea de nativos digitales, se necesita también analizar la idea de “inmigrantes digitales”:

Son quienes se han adaptado a la tecnología y han aprendido sus lenguajes, pero con “un cierto acento”. Estos inmigrantes surgen de un proceso de tecnificación del entorno, generado por las TIC; con el cual deben convivir cotidianamente. Son personas que no son nativos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad dominada por la tecnología. (García, Portillo, Romo, & Benito, 2007)

En pocas palabras, migrantes digitales son todos los que no nacieron con la tecnología, sino que poco a poco tuvieron que adaptarnos a ella, aprender a utilizar los recursos tecnológicos que hoy en día existen, hasta llegar al punto de utilizarlos tan bien como si fuesen nativos digitales.

Es importante contrastar estos 2 términos (nativos e inmigrantes digitales), aunque ambos son capaces de utilizar y vivir con la tecnología; los primeros nacieron con la tecnología y los segundos, aprendieron a utilizarla y se adaptaron a ella. Dentro del proceso educativo, existe una inevitable relación tanto nativos digitales, que serían los estudiantes; como migrantes digitales, que serían los docentes.

Esta relación entre nativos e inmigrantes digitales, obliga a hablar el mismo idioma del mundo digitalizado, en este caso el idioma de las herramientas tecnológicas; por lo que tanto estudiantes como docentes, deben ser capaces de utilizar herramientas tecnológicas dentro del proceso educativo.

El hecho de que los estudiantes hayan nacido como nativos digitales, no implica que quieran utilizar la tecnología en todos los ámbitos de sus vidas, ya que se ha visto estudiantes que se resisten a utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y prefieren utilizar métodos más tradicionales, como realizar resúmenes, organizadores gráficos, cuestionarios; todos hechos a mano. Y todo esto no se debe sólo al desconocimiento de la

existencia de herramientas digitales para realizar todas las actividades mencionadas anteriormente, de una manera más rápida, eficaz y más ordenada; sino que después de sugerir y capacitarlos en el uso de herramientas con características intuitivas, han manifestado que se les dificulta utilizarlas, no entienden su funcionamiento o simplemente se resisten al cambio.

La afirmación de que, el simple hecho de haber nacido en una época de auge tecnológico, implique que las personas de manera automática dominarán esta tecnología, parece ser errónea con todo lo dicho anteriormente.

Como dice Alfonso Vásquez (2015) en su trabajo acerca del mito del nativo digital, nos encontramos frente a un serio problema al que debemos enfrentarnos en la actualidad, el cual es un problema de actitud. Existe gente adulta con entusiasmo e interés en las teorías de la información, frente a jóvenes apáticos e indispuestos frente a este nuevo mundo que se les avecina.

Entonces no vivimos en un mundo en el que hay jóvenes capaces de dominar la tecnología de una manera casi automática, sino que necesitamos de una continua formación y un continuo aprendizaje para ser capaces de dominar esta tecnología presente en el mundo actual.

Esta indiferencia de algunos de los jóvenes, hace que se vean orientados a utilizar la tecnología en otros campos distintos al de la educación, ligados a sus intereses personales; pero esto no implica que se deba prohibir el uso de la tecnología ya que la misma está presente en todas partes. Es por eso que el docente debe darle la importancia necesaria cuando se educa utilizando herramientas tecnológicas, a la vez que es su deber orientar a los estudiantes en el correcto uso de la tecnología para fines educativos, despertando su interés y motivándolos.

Utilizar herramientas tecnológicas en la educación, no es algo que se pueda tomar a la ligera, es necesario analizar ciertos factores, como afirma (Villalobos Gordilo, 2017):

Al momento de integrar la tecnología en la educación debemos de estar conscientes de que es un proceso gradual y se encuentra relacionado con

diversos factores, que van desde la disponibilidad de los recursos hasta la correcta utilización de las herramientas al momento de aplicarlas.

Cabe recordar que las herramientas tecnológicas están a nuestra disponibilidad en varios portales y páginas en internet. Existen una gran variedad de herramientas tecnológicas por lo que su utilización debe ser contextualizada; es decir debemos utilizar las herramientas tecnológicas acordes a las necesidades de nuestra realidad educativa, recordando que el objetivo de utilizar una herramienta tecnológica no es complicar la labor docente, sino facilitarla.

Se debe conocer la disponibilidad de los recursos tecnológicos con los que se cuenta, tanto los docentes, como los estudiantes y las instituciones educativas en las que laboramos. De acuerdo con la realidad y el contexto propios, es que se puede decidir qué tipo de herramienta tecnológica está en las posibilidades de ser utilizada para el acto educativo en cada realidad particular.

Otro factor que se debe tomar en cuenta es la correcta utilización de una determinada herramienta tecnológica; debido a que, si se va a utilizar alguna que, hasta hace poco era desconocida para nosotros; entonces es muy probable que lo sea también para nuestros estudiantes. El utilizar una herramienta tecnológica nueva, no debe implicar una limitación; al contrario, plantea un desafío que debe ser resuelto al enseñar a los estudiantes la correcta utilización de dicha herramienta tecnológica.

Dentro de la utilización de una determinada herramienta tecnológica para educación, también se debe resolver si dicha herramienta es adecuada para la actividad de aprendizaje que se quiere llevar a cabo.

Después de realizar una visión hacia lo que implica una herramienta tecnológica en la educación y tomando en cuenta que utilizarlas de manera correcta incidirá en el éxito o fracaso de una actividad educativa, se verá algunas de las ventajas que implica la utilización de herramientas tecnológicas en educación.

Ventajas del uso de herramientas tecnológicas en educación

Ya se ha hablado acerca de lo que implica la utilización de herramientas tecnológicas en la educación, de tal manera que; utilizadas de forma correcta, pueden traer algunos beneficios en el proceso educativo.

Partiendo desde una visión a la clase tradicional en el aula, tenemos una educación lineal entre el docente y el estudiante, es unidireccional y el profesor los sabe todo y transmite este conocimiento a los estudiantes, los mismos que son sujetos relativamente pasivos en el proceso. (Mbuva, 2015)

En este tipo de aprendizaje, no hay mayor participación del estudiante; el mismo que se limita a trabajar con la información proporcionada por el docente y se dedica a realizar las actividades propuestas por el docente. El estudiante sólo recibe órdenes e información en el proceso educativo y se limita a aportar con la información solicitada por el docente.

Con la inclusión de la tecnología en el campo educativo, ocurrieron cambios en la educación, como afirma Mbuva (2015), con la llegada de la tecnología, la enseñanza logró una importante transformación y los estudiantes han encontrado en la tecnología, un apoyo para el aprendizaje. También la tecnología ha favorecido un proceso de constante retroalimentación, entre docente y estudiantes.

Actualmente, se puede incluir a la tecnología como un tercer elemento dentro del proceso educativo; funcionando como un puente o un intermediario entre el docente y el estudiante.

Una enseñanza y un aprendizaje efectivos, surgen de un ambiente de en el cual, tanto los estudiantes como el docente tienen el mismo derecho de aportar con sus conocimientos, dentro de un proceso horizontal; alcanzando beneficios para ambos; especialmente para el estudiante, que debe ser el protagonista de la educación. Con las herramientas tecnológicas como mediadoras del proceso educativa, el estudiante puede favorecerse tanto de los aportes que éstas le brindan, como de los que el docente hace a través de ellas (Mbuva, 2015).

En este proceso de enseñanza – aprendizaje, el estudiante es el elemento principal; contrario a la educación tradicional en donde el docente lo es. Las herramientas tecnológicas han cambiado la forma y el contenido que aprenden.

Pero no sólo los estudiantes obtienen beneficios con el uso de herramientas tecnológicas en la educación, sino que los docentes también tienen la apertura hacia un nuevo campo y un sinnúmero de recursos tecnológicos que pueden utilizar como apoyo para la educación.

Los profesores del mundo actual se encuentran con una educación asistida por el internet y las herramientas tecnológicas, las mismas que sirven como apoyo para ejecutar la labor docente, que es el de guiar y apoyar a los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje (Mbuva, 2015). Este tercer elemento que es la tecnología, actúa como apoyo para el docente; quien a su vez debe ser un apoyo para que el estudiante pueda alcanzar el éxito en su educación, fomentando así un aprendizaje autónomo.

Después de hablar acerca de los beneficios que pueden traernos las herramientas tecnológicas, se procederá con analizar algunas de las mismas.

Ejemplos de herramientas tecnológicas para educación

Como ya se ha dicho en la presente investigación, existen un sinnúmero de herramientas tecnológicas que podemos utilizar en educación, por lo cual es imprescindible saber escoger la herramienta más apropiada, para un determinado tema o una determinada actividad dentro del proceso educativo; es decir la herramienta tecnológica que escojamos, debe ir en función de las necesidades educativas que tengamos.

Por lo tanto, desde este punto se enunciarán las herramientas tecnológicas que se han utilizado en la presente investigación.

- **Zoom**

Zoom es una herramienta tecnológica que permite crear videoconferencias en tiempo real, con los estudiantes, de esta manera puede haber una interacción entre docente y estudiante de manera instantánea y zoom vendría a ser el puente entre la interacción docente – estudiante.

Dentro de los beneficios que trae la utilización de zoom, tenemos esta opinión publicada por la Universidad de San Francisco en la misma página de *Zoom* (Zoom Video Communications, inc., 2020):

Zoom fue una maravillosa solución, porque fue muy fácil de usar para los estudiantes y la facultad. No es una plataforma dependiente, no hay retrasos para asegurarse de que el audio funcione apropiadamente. *Zoom* simplemente funciona, ha transformado mi programa.

La facilidad de uso de *Zoom* y su utilidad, trae grandes beneficios para ser una herramienta tecnológica educativa muy útil para clases virtuales, es por eso que fue seleccionada como base para la presente investigación.

Una desventaja evidente en la utilización de *Zoom*, es que en la versión gratuita; las reuniones grupales tienen un límite de tiempo de 40 minutos. (Zoom Video Communications, inc., 2020). Pero esta deficiencia, puede ser solucionada con una correcta planificación en el tiempo, ya que es posible volver a conectarse a la misma reunión después de que esta haya finalizado.

Zoom nos trae varias funciones que nos permiten dinamizar las clases virtuales, entre ellas tenemos las siguientes (Zoom Video Communications, inc., 2020):

- Reuniones de *Zoom* para escritorio y dispositivos móviles, funciones de vídeo conferencia, permiten grabar las reuniones, compartir pantalla y vídeos; y colocar fondos virtuales para evitar interrupciones.
- Funciones de colaboración web que permiten mensajería privada y grupal, levantar la mano y controles de anfitrión.
- Tiene la opción de utilizar el chat de zoom, crear grupos, compartir información y archivos en tiempo real. También existe la opción de pantalla digital en vivo, con la posibilidad de realizar anotaciones.

- **Formularios de Google**

En inglés conocido como *Google Forms*, en español como formularios de *Google*, es una herramienta gratuita que nos permite realizar, cuestionarios, encuestas y evaluación de una manera rápida; gracias a que permite visualizar un resumen estadístico de las respuestas.

A continuación, detallaremos algunas de las funciones que nos permite esta herramienta tecnológica (Google, 2020):

- Permite recibir las respuestas enseguida, recopilando información de manera rápida lo cual puede ser útil para realizar sondeos y obtener datos personales.
- Podemos realizar encuestas personalizadas, cambiar los colores o el estilo de las mismas y crear formularios originales.
- Contiene una variedad de preguntas como tipo test, desplegables, opción múltiple; además permite agregar vídeos desde *YouTube*.
- Las respuestas obtenidas se recopilan de forma automática y ordenada, con gráficos y datos de las respuestas en tiempo real.

Todas estas funciones, hacen de *Formularios Google*; una herramienta bastante útil para la gestión educativa, además de tener la oportunidad de realizar evaluaciones y determinar estadísticamente las preguntas más frecuentes con respuestas incorrectas, lo que permitirá conocer los temas que deban ser reforzados de una manera oportuna.

- **Mindomo**

Es un software que permite realizar mapas mentales de una manera rápida, efectiva, práctica y también colaborativa.

La realización de mapas mentales, requiere el desarrollo de destrezas, como se menciona en la misma página de *Mindomo* (Expert Software Applications srl., 2020):

Para crear mapas conceptuales, los alumnos exploran la información, deciden por sí mismos cuales son los puntos claves también descubren como esos nuevos conocimientos se conectan con lo que ya saben. De esa forma, ellos pueden perfeccionar su pensamiento crítico.

La realización de mapas mentales permite desarrollar el pensamiento crítico, lo cual resulta positivo para el aprendizaje del estudiante; esta herramienta tecnológica permite la realización de mapas mentales de una manera más dinámica y efectiva.

Las ventajas de utilizar esta herramienta tecnológica, la convierten en una herramienta muy útil, como podemos observar en una opinión de Daniel Viklund, profesor de TIC; que aparece en la misma página de *Mindomo* (Expert Software Applications srl., 2020), quien afirma que *Mindomo* permite practicar la habilidad de comprender como se relacionan los conceptos, siendo la misma una habilidad esencial para todos los estudiantes.

Una desventaja que puede resultar limitante al utilizar *Mindomo*, es que sólo permite realizar 3 mapas mentales de manera gratuita, por lo que deberíamos borrar un mapa realizado anteriormente, para tener la posibilidad de realizar uno nuevo. (Expert Software Applications srl., 2020)

- ***Genial.ly***

La presente herramienta, tiene una gran versatilidad ya que tienen una variedad de funciones útiles para la educación. Como dice la descripción de la misma página (Genially, 2020) es una herramienta para crear experiencias de comunicación interactivas; con la finalidad de educar, enganchar y comunicar a los destinatarios y dar vida a los contenidos.

Esta herramienta tecnológica permite tanto a estudiantes como a docente, crear contenidos educativos, cualquier tipo de recurso didáctico, presentación, juego, imagen interactiva, infografía, mapas, procesos temporales... (Genially, 2020).

La versión gratuita permite crear contenidos ilimitados, los mismos que pueden ser compartidos en redes sociales, blogs y enviar el enlace de la

presentación; pero con la desventaja de que los contenidos creados no pueden ser descargados. (Genially, 2020)

- *Canva*

Canva es una herramienta, útil para crear contenido visual de una manera rápida, sencilla y eficiente; puede ser utilizada en diferentes campos, incluso la educación, ya que brinda a los estudiantes experiencias de aprendizaje valiosas y auténticas que reflejen los desafíos a los que se enfrentarán en el mundo; las herramientas intuitivas facilitan la comunicación visual para que los estudiantes puedan dedicar más tiempo a interactuar y a incorporar sus aprendizajes. (Canva, 2020)

La idea de utilizar esta herramienta tecnológica en educación, es que los estudiantes sean capaces de crear contenido de calidad, de una manera sencilla e intuitiva. Eso significa que los estudiantes serán capaces de crear contenido, sin una mayor capacitación sobre el funcionamiento de la herramienta; sino que ellos podrán aprender sus funciones, a medida que van experimentando con la misma.

Esta herramienta nos permite crear: presentaciones, infografías, horarios de clases, ilustraciones, posters, mapas mentales, periódicos...; agregado a esto, existen una gran cantidad de íconos, tipografías y permite colocar enlaces de vídeo. (Canva, 2020). Como podemos ver esta herramienta nos permite ser creativos, ya que la versatilidad que representa, da cabida a realizar cualquier actividad que consideremos necesaria para generar un aprendizaje, dentro del proceso educativo.

Dentro de las desventajas que presenta *Canva*, tenemos que su versión gratuita no permite utilizar algunas plantillas, tipografías e imágenes; para lo cual es necesaria la versión de pago. (Canva, 2020). Pero esta debilidad puede pasar desapercibida, ya que la aplicación permite subir imágenes que podemos encontrar en la web, e incluso imágenes creadas por nosotros mismos.

- ***Padlet***

Padlet es una herramienta tecnológica que nos permite crear y compartir contenidos, los mismos que pueden ser organizados como una pizarra o un mural; permitiendo el trabajo colaborativo y la realización de portafolios. (Padlet, 2020)

Esta herramienta nos permite dar a conocer imágenes, archivos, opiniones, fotografías; también permite interactuar con los contenidos, mediante comentarios o reacciones.

Padlet tiene ciertas características que la hacen una herramienta intuitiva, colaborativa y fácil de utilizar (Padlet, 2020); esto se debe a que es bastante simple para publicar y crear contenido, lo pueden utilizar personas de cualquier edad y cualquier nivel de habilidad en el uso de herramientas tecnológicas, permite realizar trabajo colaborativo con otros y tiene un diseño agradable.

Dentro de las desventajas que esta herramienta tecnológica presenta, tenemos que hay un límite de “*padlets*” que pueden ser creados de manera gratuita; además los archivos que se pueden subir con las publicaciones, son de tamaño limitado. (Padlet, 2020)

A partir de este punto se abordará, los temas referentes a la variable dependiente, como consta en el Gráfico N° 1.

Transformación de la realidad

Al hablar de realidad, se refiere al mundo tal y como es; con sus habitantes, sus problemáticas, las interacciones sociales, la interacción con la naturaleza. Es importante conocer esta realidad, ya que nosotros vivimos en ella y somos partícipes de lo que sucede. Como dice (García M. , 2014, pág. 53):

“leer” la realidad con sus procesos sociales cultiva la capacidad de intervenir sobre ella, la cual potenciada por la modernidad y sus brazos tecnológicos e informáticos permite convertir una idea o visión estratégica en una acción de cambio que trasciende el universo de la comunicación y las marcas. Una transformación.

Al ser parte de esta realidad, existe una interacción con la misma y al conocerla, da cabida a la posibilidad de emitir un juicio de valor sobre ella, generando un sentimiento de conformidad o desconformidad, según un criterio propio. La desconformidad con la realidad, impulsa al ser humano a buscar cambios; pero para ello primero es imperativo conocer esa realidad, porque solamente de esa manera, se puede determinar acciones que busquen una transformación a favor del desarrollo. La realidad es cambiante y potenciada por la modernidad, la cual brinda herramientas tecnológicas que pueden resultar útiles para la generación de estrategias en favor de alcanzar cambios positivos en la realidad.

Como estrategias para transformar la realidad y el mundo, la Organización de las Naciones Unidas (2015); propone 17 objetivos para transformar nuestro mundo, los cuales son llamados los objetivos de desarrollo sostenible; los mismos que fomentan el desarrollo en áreas como: salud, educación, economía, desarrollo sostenible, respeto a la naturaleza y respeto mutuo.

El cuarto objetivo trata de lo siguiente (Organización de las Naciones Unidas, 2015): “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. Se argumenta que la educación permite movilidad socioeconómica ascendente, por lo cual es indispensable que todo el mundo tenga acceso a la misma.

Dentro de este objetivo de desarrollo sostenible, se sugiere que los gobiernos den prioridad a las prácticas educativas, especialmente a los grupos marginados o vulnerables; también alienta al sector a invertir en recursos para el desarrollo de herramientas pedagógicas.

La postura de la ONU (2015), es la de siempre garantizar el acceso a la educación; aún en esta época de pandemia causada por el COVID-19, por eso su postura es que a través de la UNESCO ha realizado alianzas estratégicas, con la finalidad de diseñar e implantar soluciones innovadoras. Se pretende ayudar a los países a hacerle frente a las lagunas de contenido y conectividad, y a facilitar las oportunidades de aprendizaje inclusivo para los niños y los jóvenes durante este período de alteración educativa repentina y sin precedentes.

Educación en tiempos de pandemia

Actualmente vivimos un acontecimiento difícil de sobrellevar para la humanidad, que es la pandemia del COVID-19; la misma que ha cambiado el estilo de vida de muchas personas alrededor del mundo.

En nuestro país, el día 12 de marzo del 2020; se emitió un comunicado en el que se anunciaba la suspensión de todas las actividades académicas para los estudiantes, a partir del viernes 13 de marzo, en las instituciones educativas fiscales, municipales, fiscomisionales y particulares de todo el territorio nacional, para precautelar la salud de la comunidad educativa. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

Esta medida emergente obligó a que se cambiara una modalidad de educación presencial, a una modalidad virtual y a distancia; presentando varios inconvenientes al educar de una manera diferente para la cual no estábamos preparados.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2020); impulsa la educación abierta en todo el territorio ecuatoriano, la misma que es definida de la siguiente manera:

es una forma de educación escolarizada ordinaria que desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, la que no exige asistencia regular del estudiante a la institución educativa y demanda un proceso autónomo con el acompañamiento, seguimiento y retroalimentación de uno o varios docentes o tutores de grado o curso. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020)

Al no tener la presencia del estudiante en el aula de clases, se ve como imperativa la necesidad de cambiar los métodos de enseñanza que utilizamos como docentes; de la misma manera el trabajo del estudiante debe ser autónomo, pero siempre con la guía y la retroalimentación del docente. Este cambio repentino de metodología traerá consigo, dificultades a las cuales tenemos que enfrentarnos para ofrecer una educación de calidad.

Desde la opinión de Cabrera (2020), un docente español, consciente de esta realidad actual, nos habla acerca de múltiples problemas que han quedado en evidencia dentro del sistema educativo. Finalizar cursos de una manera atípica, con evaluaciones no programadas (probablemente virtuales), mediante una educación en red, con plataformas de los centros educativos incapaces de dar abasto a la demanda y tanto docentes como alumnos enfrentados a un aprendizaje en línea sin recursos suficientes.

Con base en lo expuesto, se puede ver que son problemas educativos que afectan, tanto a docentes como estudiantes; se ha generado un nuevo ambiente educativo, que aparece como extraño; diferente al que estábamos acostumbrados y estos cambios, no han sido tomados de manera positiva por la incertidumbre generada.

Según Tam & El-Azar (2020) Podría haber 3 maneras en que la pandemia del coronavirus podría reconfigurar el sistema educativo:

- La educación, al verse presionada a cambiar, podría liderar innovaciones sorprendentes
- Las asociaciones educativas público-privadas podrían crecer en importancia
- La brecha digital podría ampliarse

Dentro del primer elemento nos encontramos frente a una necesidad por modernizarse y aprender a utilizar tecnología para aplicar en educación, de una manera acelerada en vista a que se ha generado una necesidad inmediata para llevar a cabo una educación de manera virtual.

En el segundo punto podemos entender que queda en evidencia frente a las autoridades, la necesidad de modernizar la educación a través del uso de tecnología como apoyo; impulsando el desarrollo en las instituciones educativas y posiblemente al proveer de insumos tecnológicos, a quienes no los poseen.

Finalmente, el tercer punto se refiere a que se podría ampliar la brecha digital ya que no todas las personas e instituciones, cuentan con los mismos recursos

tecnológicos o recursos financieros para adquirir recursos tecnológicos o garantizar la conectividad a internet.

Después del análisis previo; se puede concluir que es posible salir adelante con la educación en línea como alternativa para educar durante este tipo de emergencia; para lo cual es importante tomar en cuenta algunos aspectos importantes, como que se referencia a continuación:

Los investigadores han presentado datos que sugieren que más del 85% de los educadores que imparten cursos en línea sienten que los estudiantes aprenden tanto como lo harían en las aulas. El error más grande, dicen los expertos, es tratar de hacer que el aprendizaje en línea sea "lo mismo" que el aprendizaje en el aula, cuando en realidad debería ser muy diferente (Abreu J. L., 2020).

La educación en línea es una alternativa efectiva y factible para educar en estos tiempos, pero debemos buscar estrategias para que la educación en línea pueda estar a la altura que la educación presencial como la conocemos; sin embargo debemos tomar en cuenta que no se trata de traducir o trasladar la educación presencial a un entorno virtual, sino se trata de buscar una reconfiguración de la educación con base en un nuevo contexto para lo cual necesitaremos nuevas herramientas y estrategias educativas, es decir necesitamos innovación en la educación.

Innovación en educación

Según la UNESCO (2014) citado en (Representación de la UNESCO en el Perú, 2016, pág. 3) “la innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos”.

Como se puede observar, la innovación en la educación busca solucionar los problemas que pueden existir en la misma; como ejemplo de ello, seguir utilizando métodos de la educación tradicional y aprendizaje pasivo. La

innovación consiste en estrategias planificadas que permitan cambiar la educación, para conseguir un aprendizaje activo, basado en interacción y construcción del conocimiento.

Hablar de innovación en educación, constituye un cambio que incide en algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad. Puede ocurrir a nivel de aula, de institución educativa y de sistema escolar (Representación de la UNESCO en el Perú, 2016).

No importa en cuál de los niveles educativos se empiece a innovar, lo importante es ponerse en marcha para lograr una educación diferente y se puede empezar desde la acción docente. No es indispensable esperar a que las instituciones educativas generen innovación a través de planes institucionales, o que los gobiernos la generen por medio de políticas gubernamentales; desde el nivel micro curricular de la educación, también se puede innovar.

Mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Mejorar la educación, es algo que se escucha siempre; desde el momento en que nos formamos para ser docentes y se continúa repitiendo ya en nuestra labor; por tal motivo, se entiende que nuestro compromiso como docentes, debe ser siempre mejorar la educación desde nuestro contexto educativo.

A partir de este punto de la investigación, para hablar de mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, se abordará 2 situaciones: encontrar en soluciones a problemas antiguos y soluciones a nuevos retos. Para las soluciones a problemas antiguos, es importante hablar de la necesidad del paso de la pedagogía tradicional a la pedagogía activa y sus nuevas formas en las que podemos encontrarla. Para las soluciones a los nuevos retos se hará un enfoque en el desarrollo tecnológico y las competencias digitales que son necesarias para la adaptación a la sociedad de red.

Paso de pedagogía tradicional a pedagogías activas

Siempre es necesaria una guía para alcanzar mejoras en la educación; la cual podemos encontrarla en la Pedagogía, asistida por la Didáctica; para aclarar estos términos, vamos a observar las siguientes definiciones: “La pedagogía es la ciencia que estudia la educación a través de distintos enfoques, y la didáctica, como disciplina pedagógica, aporta técnicas y métodos que facilitan de forma práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Casafont & Casas, 2017)

Como vemos no existe una única manera de enseñar, sino que dependerá del enfoque que utilicemos; también existe una variedad de técnicas y métodos que permitirán llevar un proceso de enseñanza-aprendizaje, según nuestras necesidades y acordes a nuestro contexto. Para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, nos hallamos frente a la necesidad de cambiar de modelo pedagógico, por lo que vamos a pasar de una pedagogía tradicional a una pedagogía activa.

Dentro de la pedagogía tradicional, encontramos al educador como ente principal de la educación; teniendo las características de ser quien educa, quien sabe, quien habla... En segundo lugar, tenemos al educando, que es quien no sabe y por eso debe ser educado, el que escucha y debe adquirir el conocimiento. (Casafont & Casas, 2017). Todo esto, hace que la educación sea un proceso repetitivo y monótono cuyo fin es perpetuar un modelo pedagógico que ha durado varias décadas.

Con la pedagogía activa, al contrario que la pedagogía tradicional; tenemos a la persona que aprende, como centro del proceso de aprendizaje. Con esta pedagogía se busca que el estudiante sea el protagonista, al lograr que tenga un mayor nivel de consciencia, regulación y autonomía del propio proceso; el aprendizaje ya no se basa en transmisión de conocimientos sino en un diálogo. (Casafont & Casas, 2017). Alcanzar un proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización de la pedagogía activa, significará una mejora en el mismo; ya que estaremos cambiando drásticamente la manera de enseñar y la participación de los actores de la educación.

Para la aplicación de pedagogías activas, podemos apoyarnos de la teoría del constructivismo, la cual puede ser útil para que el estudiante sea capaz de crear sus propios conocimientos. Esta teoría pedagógica defiende que aprender es construir mediante un proceso crítico, reflexivo y subjetivo del alumno, que está influido por factores afectivos, sociales y cognitivos (Casafont & Casas, 2017).

De esta manera procuraremos tener un aprendizaje que esté centrado en el alumno, de manera que él sea quien construye los conocimientos de una manera crítica y desde su perspectiva del mundo; de esta manera no está repitiendo simplemente lo que el docente le enseña, sino que está logrando crear sus propios conocimientos, acerca de un determinado tema.

Fomentar un aprendizaje autónomo y con base en el descubrimiento, son prioridades para las pedagogías activas, por eso vamos a analizar los beneficios que este tipo de aprendizaje puede traernos:

El aprendizaje a través de la interacción activa con el ambiente fomenta la manipulación de la realidad y facilita el pensamiento deductivo y el pensamiento inductivo. El aprendizaje por descubrimiento fomenta la investigación espontánea y facilita el reordenamiento de las ideas para adaptarlas al esquema cognitivo del alumno. Y, por último, el aprendizaje por interacción social se logra por medio de actividades colaborativas contextualizadas (Casafont & Casas, 2017).

Recordemos que, aunque queremos fomentar el aprendizaje autónomo y propiciar el autodescubrimiento; el estudiante nunca va a estar sólo, sino que tendrá el acompañamiento del docente como guía en el proceso de aprendizaje. El docente debe ser quien cree los espacios y actividades necesarias para fomentar la interacción con el ambiente, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje colaborativo; todo esto podemos realizarlo en el aula, en casa o a través de herramientas tecnológicas y recursos digitales.

El conectivismo y la pedagogía del ciberespacio

Conectivismo es un término utilizado por George Siemens, Siemens (2004), citado por Hermann (2015) y se define como una teoría de aprendizaje para la era digital, la misma que permitirá explicar cómo se dan las dinámicas de enseñanza y aprendizaje para la sociedad red.

Esta teoría pretende explicar los cambios que debe tener la educación en una sociedad como la que vivimos en la actualidad, en la que existen una variedad de dispositivos tecnológicos mediante los cuales podemos acceder a internet y obtener información útil para la vida, sea para actividades de ocio o científico-académicas.

El conectivismo como teoría pedagógica, nos ayudará a guiar una educación acorde a las necesidades del mundo actual, de tal manera que sepamos aprovechar los beneficios que la tecnología trae para la educación, para lo cual analizaremos el siguiente texto:

Entre los aportes relevantes que tiene el *conectivismo* y pueden ser utilizados como un modelo o esquema formativo para explicar la educación mediada por tecnologías está la reflexión de que el aprendizaje ya no sólo sucede en espacios educativos físicos, centralizados y formales, sino también en espacios informales, intangibles y distribuidos, como es el caso de los entornos digitales abiertos y con estos las redes sociales. (Hermann Acosta, 2015)

Es un hecho que la educación debe adaptarse y cambiar para estar a la par con los avances tecnológicos, por eso es imprescindible reconocer que la tecnología puede ser de gran ayuda al servir como herramienta para mediar el aprendizaje; el mismo que va más allá del espacio físico del aula, ya que podemos fomentar el aprendizaje a través de medios digitales, teniendo a las herramientas tecnológicas como apoyo para alcanzar este objetivo.

El conectivismo nos sirve como referencia para comprender cómo se da el conocimiento cuando se opera o se usa las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje y que están determinados por conectar nodos, datos,

enlaces e información (Hermann Acosta, 2015). Es importante entender que el conectivismo nos guía a los docentes en la tarea de lograr que los estudiantes adquieran conocimiento, a través de una interacción dinámica y activa, con los distintos medios tecnológicos que tenemos a nuestro alcance.

Junto al conectivismo, debemos entender a la pedagogía del ciberespacio; que se define como la teoría educativa que permita brindar respuestas específicas y metodológicas, en torno a comprender los usos de las redes sociales en los procesos formativos (Hermann Acosta, 2015). A diferencia del modelo pedagógico conectivista que simplemente sienta las bases teóricas para un aprendizaje en la sociedad de red; la teoría de la Pedagogía del ciberespacio, va más allá y brinda propuestas metodológicas que podemos utilizar para entender la manera en la que podemos utilizar a la tecnología como herramienta de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Existen varios elementos que conforman todo el proceso de la obtención de aprendizajes por medio de la pedagogía del ciberespacio, los cuales detallamos a continuación:

- a) datos: constituye aquellas estructuras numéricas y lingüísticas que se encuentran atomizadas en la realidad,
- b) información: es la suma de datos que han entrado en un nivel de organización y estructuración,
- c) conocimiento: integra la suma de datos e información, pero apunta al logro de resultados del aprendizaje y
- d) aprendizaje: como la suma interrelacionada de datos, información y conocimientos que no sólo se queda en los resultados educativos en el aula, sino que tiene la capacidad de transferirse en situaciones y contextos reales (Hermann 2014 en Hermann Acosta 2015)

Como una descripción del proceso, tenemos que todo inicia con la obtención de datos, que pueden ser obtenidos en la red; a través de buscadores, wikis, documentos en páginas web, artículos científicos. De manera seguida, el estudiante debe procesar los datos obtenidos, seleccionando los que le serán útiles para sus actividades de aprendizaje. Posteriormente, con la utilización de esa información obtenida, puede utilizarla para la realización de las tareas requeridas.

Finalmente, se considera que hay un nuevo aprendizaje, cuando el estudiante sea capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales y podrá repetirlo las veces que lo necesite.

Después de este análisis, podemos afirmar que este tipo de aprendizaje es una pedagogía activa; ya que tiene al estudiante como el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, sin olvidar que el rol que tiene el docente aquí, es el de guiar y motivar a los estudiantes para la consecución de objetivos.

Hermann Acosta (2015) nos dice, si bien los jóvenes usuarios de medios tienen un buen manejo de las tecnologías digitales, no quiere decir que éstos utilicen estos recursos para potenciar el acto formativo; lo que se obtiene en la red internet en primera instancia son datos e información que con la mediación educativa se puede llegar a desarrollar conocimientos y aprendizajes. En consecuencia, es el docente quien debe propiciar esa mediación educativa, para que el estudiante logre desarrollar los conocimientos y aprendizajes deseados.

Las herramientas tecnológicas para mejorar la educación

La utilización de herramientas tecnológicas, permite que la educación se transforme de manera positiva para los centros escolares, profesores, alumnos y padres. Los recursos tecnológicos propician la adquisición de aprendizajes, gracias a los ambientes simulados por la experimentación y el contacto directo. (Hermosa del Vasto, 2015)

Debemos saber aprovechar los beneficios que traen consigo el uso de las herramientas tecnológicas en la educación, pero para ello todos los actores implicados en el proceso educativo, deben familiarizarse con la tecnología; ya que esto significa una nueva manera de interacción y aprendizaje.

Indudablemente, el uso de herramientas tecnológicas; contribuyen para mejorar la educación. La UNESCO nos dice lo siguiente:

Como parte del desarrollo de las TIC, la importancia del aprendizaje electrónico sigue creciendo en todo el mundo. De hecho, algunos planificadores de la educación lo consideran una de las pocas vías relativamente irrestrictas para la innovación en la enseñanza y el aprendizaje. (UNESCO, 2015)

El uso de herramientas tecnológicas en la educación, tiene un importante crecimiento en el mundo; por lo tanto, debemos continuar la incursión en este campo, debido a que abren la posibilidad de generar cambios positivos en la educación. La tecnología, utilizada de una manera correcta, significa una innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; ya que se está llevando la educación a un campo más allá del físico y tenemos apoyo de herramientas como el internet. Para lograr este cometido es indispensable que tanto, docentes como estudiantes, desarrollen nuevas competencias para una nueva manera de enseñar y aprender.

Competencias digitales

Con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es indispensable que tanto docentes como estudiantes, desarrollen ciertas competencias tales como la utilización de recursos tecnológicos dentro y fuera del aula de clases, es decir para mejorar las enseñanzas en clases y para crear redes colaborativas entre docentes, los mismos que compartirán recursos tecnológicos con sus colegas. (Fernández-Cruz & Fernández-Díaz, 2016)

Mejorar la educación mediante las herramientas tecnológicas, implica docentes capacitados en competencias digitales; al mismo tiempo que se puede tener un continuo aprendizaje de nuevas competencias, al compartir los conocimientos con colegas docentes, de manera directa e incluso de manera indirecta a través de redes de docentes que podemos encontrar en la red.

Las competencias que el docente debe alcanzar, pueden ser las siguientes (Fernández-Cruz & Fernández-Díaz, 2016):

- Comprender las tecnologías, integrando competencias tecnológicas en los planes de estudios.
- Utilizar los conocimientos con vistas a añadir valor a la sociedad y a la economía, aplicando dichos conocimientos para resolver problemas complejos y reales.
- Producir nuevos conocimientos y sacar provecho de éstos.

En pocas palabras, las competencias que debe desarrollar el docente, estarán en función de generar y ayudar a generar nuevos conocimientos; los mismos que deben ser útiles y aplicables en la sociedad y el entorno próximo, todo a través de la utilización de herramientas tecnológicas en educación.

Estas competencias digitales que el docente debe adquirir para generar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se las puede distribuir por niveles, los mismos que significan un mejor uso de las herramientas tecnológicas, tal y como se describen a continuación (Tejada & Pozos, 2018):

- Las Competencias Básicas, como un primer nivel de acercamiento e integración de las competencias digitales en la actividad docente, se refieren a la alfabetización básica en competencia digital del profesorado para comenzar a conocer y comprender las TIC e identificar sus potencialidades educativas.
- Las Competencias de Profundización, pensadas para ir más allá de esta alfabetización básica e intentar adentrarse, a través de la experimentación y exploración intensiva de las TIC y aplicándolas en su actividad docente con un nivel de dominio mayor y más estable de éstas, lo que le permitirá al docente, ampliar su repertorio estratégico para su aplicación didáctica, identificando, además, su efectividad según distintas variables y contextos de aprendizaje.
- Las Competencias de Generación del Conocimiento concebidas como máximo nivel de desarrollo de la competencia digital del docente, donde lo que se potencia, es la creación del conocimiento orientado a la creatividad

y la innovación del hecho educativo con alcances a niveles más amplios hacia el contexto social.

Las competencias deseadas van desde el conocimiento y familiarización con herramientas educativas, pasando por la aplicación y la experimentación con herramientas tecnológicas en el ámbito educativo; para finalmente llegar a ser creadores de conocimiento, de tal manera que el docente sea capaz de elaborar y compartir sus propios recursos creados con la ayuda de las herramientas tecnológicas.

También los estudiantes requieren adquirir competencias digitales dentro de este mundo globalizado, ya que deben ser capaces de afrontar los problemas que existen en el mundo actual; y si consideramos que la tecnología está frente a nosotros como una herramienta para ayudarnos a resolver problemas, es necesario que los estudiantes sepan dominar estas herramientas.

Según la autora Hermosa del Vasto (2015), el estudiante debe desarrollar ciertas competencias digitales, las mismas que contribuyan a que el estudiante llegue a ser:

- Competente para utilizar tecnologías de la información.
- Buscador, analizador y evaluador de información.
- Solucionador de problemas y toma de decisiones.
- Usuario creativo y eficaz de herramientas de productividad.
- Comunicador, colaborador, publicador y productor.
- Ciudadano informado, responsable y capaz de contribuir a la sociedad.

Todas estas competencias mencionadas, el estudiante tiene que alcanzarlas con la ayuda del docente; para lo cual el docente dentro de sus actividades planificadas, debe fomentar a que el estudiante alcance estas cualidades o competencias deseadas, que de manera resumida; estaríamos hablando de que el estudiante debe ser capaz de utilizar las herramientas tecnológicas, buscar información, solucionar problemas, crear contenido y trabajar de una manera colaborativa.

Aporte del aula invertida a las competencias digitales

En la presente investigación, no se utiliza estrictamente el modelo del aula invertida, pero tiene aportes interesantes que pueden ser útiles para optimizar el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por eso se revisará algunos conceptos.

El aula invertida o *flipped classroom*, es un modelo innovador en la educación, que pretende dar un giro a la educación, para lo cual se transmite la información a los estudiantes fuera de clase y el tiempo de clase se lo utiliza para que los alumnos se ejerciten (Prieto Martin, 2017). Invertir el aula, se puede entender en todo el sentido de la palabra, ya que debe significar un cambio rotundo en los procesos de enseñanza-aprendizaje y se cambia el trabajo que normalmente se realiza en el aula, ahora se lo realizará en casa y viceversa.

Dentro de las tareas a realizar en casa tenemos por parte del profesor: transmisión de información de manera asíncrona, detección de problemas de transmisión, rediseño de materiales y actividades de clase, retroinformación o retroalimentación a los alumnos (Prieto Martin, 2017). El rol del docente cambia, ya no se trata sólo de transmitir información de una manera magistral; sino que debe crear contenidos que el estudiante pueda revisar una y otra vez con la finalidad de obtener aprendizajes.

El alumno en casa, tendrá las siguientes tareas a realizar: exploración y asimilación inicial, generación de informes de comprensión para el profesor (Prieto Martin, 2017). Todas estas actividades el estudiante las va a realizar en casa, antes de clases; con la finalidad de que sea capaz de analizar la información presentada por el profesor y de esa manera llegue a clases ya con un conocimiento y el profesor pueda resolver sus dudas.

En clase, profesor y estudiantes en conjunto se encargarán de realizar las siguientes actividades: retroinformación colectiva a los alumnos, práctica y detección de problemas para la aplicación y la transferencia, discusión de problemas y dificultades (Prieto Martin, 2017). En esta parte se realizará un trabajo conjunto entre profesor y estudiantes, en donde el profesor comprobará los

aprendizajes, corregirá posibles errores de comprensión y propiciará un aprendizaje colaborativo entre los estudiantes; para posteriormente realizar actividades de aplicación de los nuevos conocimientos, de tal manera que el profesor pueda guiar a los estudiantes en el trabajo de clase y así superar las dificultades de aprendizaje, en tiempo real.

Las actividades iniciales, que ahora se realizan en casa; pueden ser apoyadas por herramientas tecnológicas en la educación. Uno de los principales recursos que se utiliza en el aula invertida, son los vídeos; los mismos que se puede entregar a los estudiantes o se puede compartir mediante enlaces de *YouTube*, e incluso se puede utilizar herramientas que facilitan la selección de secciones de vídeo, como *Edpuzzle*, o a su vez utilizar editores de vídeo como *Camstasia* (Prieto Martin, 2017).

Es importante que sepamos transmitir de una manera interactiva, la información que va a ser estudiada por el estudiante. Si no encontramos vídeos sobre la temática necesitada, tenemos la opción de crearlos o utilizar recursos diferentes, como pueden ser presentaciones de *Power Point*, e incluso herramientas digitales como *Genially* o *Canva*; herramientas que fueron nombradas en capítulos anteriores.

Después de la transmisión de conocimientos, es importante verificar la comprensión de los temas, para lo cual también se puede utilizar herramientas tecnológicas para realizar un cuestionario comprobatorio; para esta tarea se puede utilizar *Google Forms*, con la finalidad de identificar los temas que pudieron haber presentado mayor dificultad de comprensión y de esa manera reforzar los conocimientos en clase (Prieto Martin, 2017).

Existe una variedad de herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para realizar las actividades, no sólo la primera parte de la transmisión de conocimientos; sino también la interacción en tiempo real entre docente y estudiante, ya que debido a la epidemia que atraviesa la humanidad, los gobiernos se han visto forzados a cambiar la modalidad de estudios (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020). Es importante recordad que en esta misma

investigación se presentaron herramientas tecnológicas que nos pueden ser útiles para educación sincrónica y trabajo colaborativo, como *Zoom Meetings*.

Para la evaluación en esta metodología, es importante que el docente sea consciente de los resultados de aprendizaje que se desea de los estudiantes y se recomienda que los estudiantes realicen actividades de enseñanza y aprendizaje, ligadas con los niveles de razonamiento superior de la Taxonomía de Bloom (Prieto Martin, 2017).

Nuevas competencias digitales según la taxonomía de Bloom

Existen varias competencias que debe desarrollar el estudiante en la era digital, por lo cual nos apoyaremos en la taxonomía de Bloom, que es una herramienta fundamental para establecer objetivos de aprendizaje. Recientemente, en el 2008; el doctor Andrew Churches actualizó la revisión de la taxonomía de Bloom, para ponerla a tono con las nuevas realidades de la era digital. En ella, complementó cada categoría con verbos y herramientas del mundo digital que posibilitan el desarrollo de habilidades para Recordar, Comprender, Aplicar, Analizar, Evaluar y Crear. (López, 2015)

A continuación, detallaremos las herramientas del mundo digital que pueden ser utilizadas, para desarrollar cada una de las habilidades propuestas por López (2015):

- Recordar: Relatar y realizar exámenes mediante procesadores de texto, consultar definiciones en wikis, glosarios y mediante la realización de mapas mentales, consulta de datos en foros e investigación mediante motores de búsqueda.
- Comprender: Resumir mediante procesadores de texto y mapas mentales, recolectar información en blogs y wikis, explicar mediante publicaciones en la web, realizar búsquedas avanzadas en Google, mostrar mediante presentaciones multimedia de audio y vídeo.

- **Aplicar:** Ilustrar mediante editores gráficos, simular con apoyo de software, demostrar usando conferencias de audio y vídeo, entrevistas con podcast y Audacity, jugar en simuladores en línea.
- **Analizar:** Encuestas con software y foros de discusión, elaboración de mapas mentales, informar mediante publicación en blogs y páginas web, graficar mediante herramientas de graficación en línea.
- **Evaluar:** Debatir mediante salas de conversación, mensajería, correo electrónico; participar en paneles de discusión, informar mediante wikis y páginas web; trabajo en redes sociales, colaborar en foros y *twitts*, moderar en foros y discusiones.
- **Crear:** Producir películas y vídeo, presentar utilizando *Power Point*, narrar historias con podcast, programar, creación de blogs, utilización de juegos, elaboración de publicidad, dibujar.

Recordemos que, en la taxonomía de Bloom se estructuran los distintos procesos de aprendizaje y se ordenan desde las habilidades de orden inferior a las habilidades de orden superior. (Parra, 2017). Por lo tanto, para que haya mejoras significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje; debemos procurar que se realicen las actividades de los niveles superiores (analizar, evaluar, crear); pero sin dejar de lado las actividades de los niveles inferiores (recordar, comprender, aplicar). Las herramientas tecnológicas pueden ser de gran ayuda para complementar en casa, las actividades que no son posible realizarlas en clase.

Mejoras en el proceso de enseñanza de Filosofía

La Filosofía es una asignatura obligatoria del currículo ecuatoriano, debido a los aportes que puede brindar a la formación de los estudiantes. Dentro de lo que se pretende que el estudiante aprenda, es a argumentar; pero no basta que lo haga sólo de una manera práctica, sino que debe conocer las reglas y las formas de argumentar, para lo que es necesario que primero sepa razonar y pensar correctamente. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019)

En pocas palabras, mediante el estudio de la Filosofía de manera obligatoria; se busca que los estudiantes sepan reflexionar acerca de su interacción con la realidad y las maneras de transformarla, a través de unas reglas de pensamiento que pueden servir como una guía para alcanzar este objetivo.

Con la enseñanza de la Filosofía en el Ecuador, se pretende que los estudiantes adquieran ciertas competencias; relacionadas con la reflexión de su entorno próximo, tal y como especifica en Ministerio de Educación del Ecuador (2019):

- Reivindicación del pensamiento filosófico latinoamericano, junto a la búsqueda de justicia y liberación de los pueblos.
- Capacidad para pensar y pensarse con base en sus necesidades e identidad, promoviendo nuevas vías de reflexión y análisis; para comprender la realidad y transformarla.
- Cuestionar mediante argumentación lógica, todo tipo de creencias infundadas, falacias y sofismas; relacionados con los grandes problemas humanos, de la sociedad y la naturaleza; incluyendo una idea de solidaridad para alcanzar la felicidad, el placer y los desafíos del poder.

Para lograr una correcta enseñanza de la Filosofía, debemos analizar algunos inconvenientes o problemas que pueden darse en la práctica de la misma; para lo cual nos guiaremos parafraseando el siguiente texto:

Incapacidad para relacionar los valores morales en situaciones de la vida real entre estudiantes, ausencia de apoyo para enseñar, ausencia de experiencia en entrega de lecciones entre profesores, falta de interés por parte de los estudiantes, incapacidad para explicar acerca de cuestiones morales entre estudiantes, problemas en manejo de lenguaje entre estudiantes, presencia de docentes sin antecedentes en educación sobre el campo de la moral y la incapacidad de entender y dominar los valores morales por parte de los estudiantes. (Zulkifli & Hashim, 2020).

Como podemos observar, las problemáticas al enseñar Filosofía son varias y en pocas palabras; lo que se debe lograr es conseguir docentes hábiles en la enseñanza de la Filosofía, que comprendan el objetivo del estudio de la asignatura

y que sean capaces de despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura.

Dentro de las recomendaciones para la enseñanza de la filosofía, podemos analizar el siguiente texto de Aguilar (2019):

La enseñanza de la filosofía debe ser realizada por profesores calificados en la disciplina, quienes conozcan sus fundamentos, sus planteamientos de modo sistemático y quienes además tengan conocimientos de pedagogía, de psicología y de didáctica para que puedan enseñarla y practicarla. Quienes tengan apertura de pensamiento, propicien el diálogo con tendencia a guiar, a facilitar y no a imponer doctrinas como algo fijado o establecido.

Al enseñar Filosofía, la labor del docente no debe ser diferente a las otras disciplinas, el docente debe ser un guía para el estudiante; siendo capaz de generar diálogos y discusiones, ayudando al estudiante a reflexionar sobre diferentes temas, sin imponer pensamientos ni ideologías.

Para la enseñanza de Filosofía es imprescindible utilizar metodologías activas y críticas, dando el protagonismo principal al estudiante, para que éste se involucre directamente. Realizar actividades que motiven el aprendizaje significativo y que favorezcan un verdadero aprendizaje autónomo y desarrollador de todas las potencialidades del ser humano. (Aguilar, 2019)

Existen una variedad de actividades propuestas por Aguilar (2019), que podemos realizar para alcanzar lo mencionado en el párrafo anterior; las cuales mencionamos a continuación:

- Planteamiento de problemas morales
- Análisis de corrientes de pensamiento, frases, postulados y problemáticas filosóficas.
- Debates o mesas de discusión
- Sociodramas o simulaciones
- Enseñar a dudar y preguntar
- Enseñar a justificar, argumentar y analizar

- Proponer estudios de casos
- Realizar lectura crítica y comentario de textos filosóficos
- Aplicar la técnica del aprendizaje basado en problemas

Siguiendo todas estas recomendaciones, podremos realizar una enseñanza de Filosofía de calidad, sin olvidar que el docente debe ser el moderador y motivador del aprendizaje; logrando que el estudiante sea el protagonista al realizar actividades que generen aprendizajes significativos.

Después de hacer una mirada hacia la didáctica de la Filosofía, también es importante conocer el contenido que se enseñó durante la investigación; el mismo que va ligado con la ética y la política. Este tipo de enseñanza de Filosofía, tiene un carácter práctico, ya que si bien se basa en teorías Filosóficas; está enfocada a su aplicación dentro de la práctica ética y política.

Según Hoyos (2014) la universalidad de la Ética pretende disolver al sujeto, por eso queda decir del sujeto, lo siguiente:

Los derechos, las leyes y las estructuras sociales son creadas y desenvueltas por los sujetos en su interacción; que, en consecuencia, no son ni eternos, ni inmutables, sino efectos de consensos provisionales. Hay dimensiones de la experiencia propia que no deben ser sometidas a consenso, como: lo bello, lo bueno, en qué creer.

Si tomamos en cuenta que el objetivo de enseñar filosofía es el de formar el pensamiento crítico de cada uno de los estudiantes, no podemos basarnos en verdades absolutas ni imponer dogmas o doctrinas; sino que debemos fomentar el análisis de cada una de las propuestas mencionadas anteriormente, de tal manera que el estudiante sea capaz de decidir qué es lo bueno y lo malo; con base en el entorno que lo rodea.

Aunque es importante diferenciar que la formación del estudiante, tendrá por un lado una formación política y ciudadana, con la ética, por una parte; y por otro lado está la formación individual: estética, religiosa, científica (Hoyos, 2014).

Por más que se pretenda desarrollo del pensamiento crítico del estudiante, éste no debe ser ni relativo, ni subjetivo; sino que debe ir en función de la sociedad en la que se está formando; por lo que es esencial el entender su deber dentro de la sociedad, como una persona útil y de participación activa, que cumpla las leyes generadas mediante un consenso. Por otra parte, se encuentra la formación individual del estudiante, aquí entran gustos, creencias y conocimientos; los cuales pueden ser escogidos por el estudiante, con base en las influencias que reciba de la sociedad que la rodea y en el entorno en el cual ha sido criado.

Para finalizar el presente apartado, tenemos como reflexión que dentro de la enseñanza de la Filosofía debemos tomar en cuenta: cómo se enseña, ligado a la didáctica de la Filosofía, en donde tenemos métodos de enseñanza y una formación mínima que debe tener el docente, añadido a esto una predisposición de los estudiantes; y, por otra parte qué se enseña; referido a los contenidos, tomando en cuenta que no se debe limitar a una limitación y comprensión de contenidos, sino que se debe fomentar un pensamiento crítico y una filosofía aplicada.

CAPÍTULO II - DISEÑO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se analiza el diseño metodológico de la presente investigación, la misma que está basada en el uso de herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Filosofía. Se pretende demostrar si la utilización de herramientas tecnológicas, mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo cual se determinará varios parámetros que sirvan como indicadores para evidenciar estas mejoras; de la misma manera se busca evidenciar la aceptación que tiene el uso de herramientas tecnológicas para la educación, dentro de la población estudiantil.

Paradigma y tipo de investigación

Paradigma asumido

Para la presente investigación, se utilizó el enfoque cualitativo mixto porque es más adecuado para los objetivos planteados y los resultados esperados. Un enfoque mixto de la investigación, permite la recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio para responder a un planteamiento del problema. (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014)

La investigación tiene las siguientes características, propias del paradigma cualitativo: orientada hacia el proceso, orientada hacia el descubrimiento exploratorio y descriptivo; cercano a los datos desde la perspectiva de los sujetos que entraron en el proceso de investigación. (Ortiz Arellano, 2013)

La investigación es orientada hacia el proceso porque, se describe las herramientas utilizadas durante las clases, además de la selección de herramientas tecnológicas con base en las necesidades inmediatas de los estudiantes.

Es orientada hacia el descubrimiento exploratorio y descriptivo, porque se analizará las actividades realizadas, apoyadas por una herramienta tecnológica, para obtener un aprendizaje requerido.

Es cercana a los datos desde la perspectiva del sujeto, porque se determinará el nivel de aceptación de las herramientas tecnológicas, utilizadas por los estudiantes involucrados en la investigación.

Como aporte del paradigma cuantitativo tenemos que nos permite recolectar datos necesarios sobre los atributos, conceptos o variables de las unidades de muestreo/análisis o casos, así como de los participantes o el grupo de participantes. (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014)

Los datos cuantitativos obtenidos, en la etapa de interpretación de resultados, son sometidos a un análisis crítico, para que de esa manera sea posible determinar el cumplimiento de los objetivos del estudio. Por lo tanto, el propósito de la integración de datos, será lograr una explicación de los resultados obtenidos.

Una ventaja que tenemos al realizar una investigación mixta, es que podemos realizar una combinación de datos cualitativos y cuantitativos. Varias veces, los datos obtenidos de forma cualitativa, pueden ser codificados como números y los datos obtenidos de forma cuantitativa pueden ser analizados como texto. También los datos pueden ser transformados de cuantitativos a cualitativos y viceversa. (Fakis, Hilliam, Stoneley y Townend, 2013 y Axinn y Pearce, 2006); citado por Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista (2014).

Modalidad y tipos de investigación

La modalidad de la investigación es aplicada, debido a que, con base en los conocimientos teóricos investigados, se realiza una aplicación práctica con la finalidad de comprobar el cumplimiento de los objetivos e hipótesis planteados.

Los tipos de investigación utilizados son el descriptivo y el correlacional. Es de tipo descriptivo cuando se utiliza la indagación bibliográfica, para determinar los beneficios que la utilización de herramientas tecnológicas trae al proceso de enseñanza-aprendizaje. Es de tipo correlacional porque se realiza una relación entre las 2 variables, la utilización de las herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica y las mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de datos

Contexto de estudio

La enseñanza de la Filosofía está presente dentro del currículo nacional ecuatoriano, para estudiantes de 1° y 2° de Bachillerato. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

La Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro, tiene esta asignatura dentro de su currículo y se dicta de manera presencial. Pero los acontecimientos mundiales que se han dado en la actualidad, han forzado a cambiar de modalidad de estudios; por lo tanto todas las asignaturas se dictan de manera virtual mientras dure la pandemia del Covid-19.

Por lo tanto, mediante la presente investigación se busca implementar y evaluar, estrategias pedagógicas basadas en herramientas tecnológicas, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de este contexto, el mismo que espero que no sirva solamente para esta época en particular, sino en la mejora de este proceso educativo en cualquier situación, apoyada por el uso de herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica.

Población y muestra

El estudio se realizó con los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones centro. Están divididos en 2 paralelos, A y

B; el primero tiene 32 estudiantes y el segundo 20, lo cual nos da una población total de 52 estudiantes. Las edades de los estudiantes están entre los 16 y los 20 años de edad, por lo cual tenemos una población homogénea en este aspecto.

El estudio se realizó con todos y cada uno de los estudiantes mencionados, por lo tanto; la población y la muestra son los mismos.

Diseño de la investigación

- **Análisis**

Impulsado y motivado por la maestría en curso, se ha tomado la iniciativa personal de aplicar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro.

Debido a la pandemia mundial del coronavirus, los docentes nos vimos obligados a cambiar la modalidad de trabajo, por lo cual el trabajo de las aulas se tuvo que llevar a una educación 100% virtual. Se procedió al envío y recepción de tareas y trabajos a los estudiantes, los trabajos se realizaban de manera tradicional, sin suficiente apoyo de herramientas tecnológicas, debido a que no estábamos preparados para un cambio repentino de la modalidad de estudios.

Las clases en esta modalidad empiezan con el envío y recepción de tareas y actividades a los estudiantes, se observa el desempeño de los estudiantes en cuanto a las actividades realizadas y su capacidad para utilizar las herramientas tecnológicas.

Esta fase se evalúa la pertinencia de la aplicación de las herramientas tecnológicas en la educación, se empieza con una observación a los estudiantes, sobre las actividades realizadas y los recursos utilizados.

Al finalizar esta fase se realizó un diagnóstico del nivel de aceptación de los estudiantes ante la metodología y los recursos utilizados. Todo esto se lo realiza con la ficha de observación (Anexo 1).

Dentro de las mayores dificultades en esta fase, se halla que la comunicación con los estudiantes mediante correo electrónico, no es óptima y los estudiantes se limitan a seguir instrucciones de los documentos de apoyo; pero sin mucho éxito y una deficiente comprensión de los temas.

- **Diseño**

Con base en el diagnóstico previo, en el que los estudiantes ya experimentaron el uso de herramientas tecnológicas sin mucho éxito, surge la necesidad de buscar estrategias innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Inicia un proceso de investigación de herramientas que pueden ser aplicables para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Filosofía. Se aplican las primeras herramientas, entre ellas Zoom; la misma que favorece la comprensión de los estudiantes, por medio de la tutoría online.

Se diseñan estrategias pedagógicas basadas en el uso de herramientas tecnológicas para la educación, lo primordial en esta etapa es la planificación curricular (Anexo 7), en la que se integran los recursos tecnológicos que serán utilizados.

Es pertinente realizar adaptaciones para el cambio de modalidad de estudios, tomando en cuenta que las diferentes actividades planificadas se deben ejecutar totalmente de manera virtual, por lo tanto, la selección de herramientas tecnológicas, las actividades realizadas y las tareas enviadas; deben ser prudentes y necesarias.

- **Desarrollo**

Esta fase se la toma como de prueba, utilizando el ensayo y error; en la que se aplican ya herramientas tecnológicas acordes a la metodología propuesta. Con base en estas herramientas tecnológicas se observa la aceptación de los estudiantes, la competencia que tienen para utilizarlas y la calidad de la metodología utilizada.

Dentro de esta etapa se realizan correcciones con base en las herramientas tecnológicas utilizadas, se descarta algunas que no constan en la presente investigación y se mejora la adaptación de otras.

También se programa todas las sesiones de Zoom, se elabora los insumos necesarios para el desenvolvimiento de las clases, como documentos guías y recursos utilizando algunas de las herramientas tecnológicas.

- **Implementación**

En esta fase se ejecutan clases en modalidad virtual (Anexo 6), con el apoyo de las herramientas tecnológicas seleccionadas y siguiendo la planificación elaborada. Esta fase es más dinámica, ya que las actividades realizadas en clase son interactivas con la aplicación de metodologías activas, fomentando la participación de los estudiantes; también las tareas se las realizan con el apoyo de la tecnología, para que los estudiantes sean creadores de contenido.

La implementación de la presente fase, se lleva a cabo con la planificación realizada en el diseño (Anexo 7) y se la ejecuta durante las 6 semanas que dura el parcial 6, dentro del periodo educativo ecuatoriano actual.

- **Evaluación**

Se evalúa los aprendizajes obtenidos, la aceptación de las herramientas utilizadas por parte de los estudiantes y la metodología utilizada; todo esto después de las mejoras implementadas. Todo esto se realiza mediante un cuestionario de evaluación y encuestas proporcionadas a los estudiantes (Anexo 4); después de haber aplicado las herramientas tecnológicas en las clases de Filosofía. También en esta etapa se realiza la interpretación de los datos obtenidos y se obtienen los resultados de la investigación.

Cronograma de actividades

El cronograma de actividades (Tabla 2), sirve como referencia para observar todo el proceso realizado durante la investigación. Ha sido un proceso secuencial en el que existía una retroalimentación para hacer correcciones en el

paso de una etapa a otra, con el objetivo de obtener los mejores resultados posibles.

Tabla 2. Cronograma de Actividades

	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
ANÁLISIS						
Observación						
Diagnóstico						
DISEÑO						
Adaptación de planificación curricular						
Selección de herramientas tecnológicas						
DESARROLLO						
Aplicación de herramientas tecnológicas (ensayo y error)						
Observación de las actividades realizadas por los estudiantes						
Elaboración de los insumos						
IMPLEMENTACIÓN						
Aplicación de la planificación micro curricular con herramientas tecnológicas						
EVALUACIÓN						
Evaluación						
Encuesta						
Interpretación de datos						
Obtención de resultados						

Elaborado por: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Operacionalización de variables

Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente

Variable independiente: Herramientas tecnológicas como estrategias pedagógicas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos
Una estrategia pedagógica es todo lo que el docente hace para facilitar el acto educativo; compuesto por técnicas, escenarios e	Acceso a las herramientas	Acceso a internet	Seleccione los dispositivos mediante los cuales puede acceder a internet
	Herramientas como estrategia para	Conocimiento de las herramientas	Seleccione las herramientas tecnológicas que ya había utilizado
		Utilidad de las herramientas	

instrumentos. En este caso las herramientas tecnológicas se disponen a favor del docente, para cumplir todo lo dicho sobre las estrategias pedagógicas.	facilitar el acto educativo	Agrado de uso	Seleccionar que tan útil fue utilizar cada una de las herramientas
		Facilidad de uso	Seleccionar que tan agradable fue utilizar cada una de las herramientas
		Apoyo en la comprensión	Seleccionar que tan sencillo fue utilizar cada una de las herramientas
			Seleccionar que tanto ayudaron en la comprensión cada una de las herramientas

Elaborado por: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente

Variable dependiente: Mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos
Transformación de la educación mediante la aplicación de modelos teóricos y recursos tecnológicos para favorecer el aprendizaje activo y colaborativo.	Mejoras en la praxis	Mejoras en el aprendizaje	¿Cree que las h.t. mejoraron el aprendizaje de Filosofía?
		Mejoras en la metodología	¿Cree que la metodología mejoró el aprendizaje de Filosofía?
	Participación del estudiante	Motivación para aprender	¿Cree que las h.t. mejoraron la motivación por aprender?
		Adquisición de conocimientos	¿Cree que las h.t. ayudaron a adquirir nuevos conocimientos?
	Aprendizajes del estudiante	Adquisición de habilidades	¿Cree que las h.t. ayudaron a adquirir habilidades útiles?
	Aportes significativos	¿Cuál considera el principal aporte de las h.t.?	

Elaborado por: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Procedimiento de recolección de la información

Para la recolección de datos del diagnóstico, se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de la ficha de observación (Anexo 1).

La observación es un aporte que obtenemos de la investigación cualitativa y es un recurso válido. En la investigación cualitativa necesitamos saber cómo observar, tomando en cuenta que es distinto de ver; la observación investigativa requiere el uso de todos los sentidos y saber interpretar lo que observamos. (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014).

Para recolectar datos de los resultados en la presente investigación, se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento del cuestionario (Anexo 4).

Como validación de la encuesta aplicada; se utiliza lo que dice Días de Rada (2015), “es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta a los investigados sobre los datos que desea obtener y posteriormente reúne esos datos individuales para ser analizados de forma agregada”.

La encuesta (Anexo 4), permite obtener datos de cada uno de los participantes de la investigación, para posteriormente obtener los resultados totales de la misma a través de una correcta interpretación de dichos datos. La encuesta consta de 11 preguntas cerradas, que arrojarán datos cuantitativos; los mismos que durante su análisis serán interpretados como texto para que el resultado sea de carácter cualitativo. La encuesta también posee una pregunta abierta, que arrojará datos cualitativos que requieren sistematización e interpretación.

CAPÍTULO III - RESULTADOS

Diagnóstico

Para la realización del diagnóstico, se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de la ficha de observación (Anexo 1).

La observación como punto de partida en la presente investigación es de suma importancia, ya que nos permite conocer un estado inicial de los estudiantes con respecto al uso de herramientas tecnológicas. Su aplicación permite identificar y la ausencia o existencia de requerimientos mínimos necesarios para adaptar el trabajo a las competencias tecnológicas esperadas. (Fernández, 2014).

La ficha de observación (Anexo 1), fue llenada a lo largo de varios días del mes de febrero, en ocasiones con observación completa, ya que el observador interactuaba totalmente con los participantes (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014); y en otras ocasiones mediante una observación pasiva o indirecta, al observar la interacción de los estudiantes con los recursos, al analizar la manera como entregaban las tareas y las opiniones que emitían acerca de las actividades realizadas.

La ficha de observación (Anexo 1), constaba de 10 criterios que nos sirven como punto de partida para la investigación, los mismos que sirven para determinar algunas competencias de los estudiantes. Se calificó bajo puntajes de la siguiente manera: Nulo (1), significa que no se ha observado un mínimo nivel del criterio enunciado; Muy Poco (2) significa que se observa un mínimo nivel del criterio enunciado; Medianamente (3), significa que se observa cierto cumplimiento del criterio, pero no es suficiente; Suficiente (4), significa que se ha observado un nivel suficiente en el criterio.

De los datos obtenidos se obtiene lo siguiente:

- Los estudiantes acostumbran a utilizar dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana, especialmente teléfonos inteligentes.
- Los estudiantes manifiestan utilizar dispositivos tecnológicos en gran parte del día, para actividades académicas y de ocio.
- Son pocos los estudiantes que han utilizado herramientas tecnológicas y de apoyo para educación.
- Sobre el tipo de herramientas utilizadas en educación, sólo han sido las más comunes como *Power Point* y ocasionalmente Formularios de *Google*.
- Varios estudiantes muestran interés por utilizar herramientas tecnológicas a la educación, el resto se muestran reacios y prefiere continuar utilizando métodos tradicionales.
- Los estudiantes si utilizar internet para realizar consultas e investigaciones, siendo un punto fuerte este criterio.
- En su mayoría, los estudiantes afirman ser capaces de obtener conocimientos académicos mediante vídeos de *Youtube*.
- La mayoría de estudiantes utilizan correo electrónico propio y otros pocos utilizan el correo de algún familiar.
- Al realizar como prueba, el registro en una plataforma virtual, muchos de ellos tienen problemas para ingresar y utilizarla de forma intuitiva; se generan problemas como pérdida de credenciales, contraseñas y les cuesta dificultad enviar tareas por este medio.
- Los estudiantes no conocen herramientas tecnológicas útiles para realizar infografías y mapas mentales de manera online.

Como interpretación del presente diagnóstico, podemos obtener que los estudiantes si están familiarizados con el uso de dispositivos tecnológicos, pero es muy poco el conocimiento que ellos tienen, acerca de herramientas que podemos utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Principales insuficiencias detectadas

- Los estudiantes hay utilizado mínimamente herramientas de apoyo para la educación, entre las cuales se nombran Formularios de Google y Microsoft Power Point
- Algunos estudiantes no muestran interés en utilizar herramientas tecnológicas para la educación y prefieren continuar con métodos y técnicas de la educación tradicional.
- Los estudiantes tienen problemas para utilizar herramientas tecnológicas y plataformas virtuales, de manera intuitiva, o no se interesan por conocer cómo funcionan.
- Los estudiantes no saben de la existencia de aplicaciones de software que sirven para realizar infografías y mapas mentales en línea.

Propuesta de solución

Ante el problema detectado: deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Filosofía; se plantea como propuesta la implementación de herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la implementación de las herramientas tecnológicas, es necesario realizar una investigación bibliográfica sobre los beneficios que éstas pueden traer a la educación y también se investiga herramientas tecnológicas que se pueden aplicar para la asignatura seleccionada. Después de la investigación y la selección de las herramientas tecnológicas, se aplica las mismas dentro del proceso educativo de la asignatura de Filosofía. Como uno de los propósitos es mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el resultado debe ser medible y se lo realizó mediante la aplicación de una encuesta de satisfacción a los estudiantes para determinar la percepción de los mismos, acerca de las herramientas tecnológicas utilizadas y los resultados en el proceso educativo.

Todo lo antes dicho, está en concordancia con el objetivo de la presente investigación: Implementar estrategias innovadoras basadas en el uso de herramientas tecnológicas, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

También cada uno de los objetivos específicos se relacionan con cada acción que se realizó en la intervención. La relación queda de la siguiente manera:

- Describir los beneficios del uso de herramientas tecnológicas, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; mediante fundamentación a través de la literatura. La acción a la cual dirige este objetivo, es investigar herramientas tecnológicas y sus beneficios en el momento de ser aplicadas en el acto educativo.
- Emplear herramientas tecnológicas que permitan innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Filosofía. Frente a este objetivo, la segunda acción realizada, fue la de aplicar herramientas tecnológicas en las clases de Filosofía, desde la planificación micro curricular, hasta la práctica educativa y la evaluación.
- Determinar si las herramientas tecnológicas aplicadas, son adecuadas para los estudiantes de segundo de bachillerato, con base en su nivel de aceptación. La acción para el cumplimiento de este tercer objetivo, es la aplicación de una encuesta de satisfacción a todos los estudiantes que participaron en el proceso. Con este instrumento se midió la pertinencia del uso de las herramientas tecnológicas en las clases de Filosofía, para comprobar si ayudaron o no a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Después de todo lo dicho, la propuesta junto con sus acciones está encaminadas para solucionar el problema inicial y de esta manera superar las deficiencias del proceso de enseñanza-aprendizaje de Filosofía, con el apoyo de herramientas tecnológicas.

Validación teórica por parte de los especialistas.

Los especialistas que han revisado la presente propuesta, están familiarizados, tanto en educación con el apoyo de herramientas digitales y en la enseñanza de Filosofía.

El primero de ellos tiene una licenciatura en Filosofía y Pedagogía, además de una maestría en Innovación Educativa; se ha desempeñado como profesor de secundaria y como secretario del Consejo de Nacional de Educación de los Sagrados corazones; por lo tanto, es un experto familiarizado con el tema de la presente investigación.

El segundo investigador posee una licenciatura en Filosofía y pedagogía, también una maestría en neuropsicología y educación; dentro del campo laboral ha ejercido como docente de secundaria, secretario de educación superior en la antigua Senecyt, docente de planta en institutos tecnológicos y docente de la UNAE extensión oriente; por lo tanto, este experto también está familiarizado con los temas relacionados a la investigación.

Ambos expertos evaluaron la propuesta investigativa, con base en la ficha de valoración de especialistas (Anexo 2); aplicada sobre la planificación micro curricular (Anexo 7).

Mediante la ficha de valoración de especialistas (Anexo 2), se obtiene los siguientes resultados.

- De la autovaloración del especialista: De acuerdo con los datos tabulados (Anexo 3), el primer investigador reconoce tener un alto grado de relación

con los 4 criterios; conocimientos teóricos sobre la propuesta, experiencia en trabajo profesional relacionado con la propuesta, referencias de propuestas similares y participación en una investigación similar. Mientras que el segundo investigador reconoce resultados similares, sólo con la diferencia de que, en cuanto a participación en investigaciones similares, considera tener una relación media.

- De la valoración de la propuesta: Siguiendo los datos de la tabla de tabulación (Anexo 3), se obtiene que: En el primer criterio, estructura de la propuesta, el primer investigador dice que es bastante aceptable, mientras que el otro lo considera muy aceptable. Esto quiere decir que la estructura presentada es muy buena y no requiere de cambios.

En el criterio de claridad de redacción, ambos consideran que es bastante aceptable. Al ser bastante aceptable quiere decir que la redacción es buena, pero se puede mejorar.

En cuanto a la pertinencia del contenido de la propuesta, ambos consideran que es bastante aceptable. Esto quiere que los contenidos están bien seleccionados, pero se podría realizar un ajuste.

Con respecto a la coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir los resultados esperados, ambos consideran que consideran que es muy aceptable; por lo tanto, no requiere acciones para mejorar.

De los resultados obtenidos, se puede concluir que; los expertos están calificados para emitir su criterio frente a la propuesta. Con base en el criterio emitido, los resultados están entre muy aceptable y bastante aceptable; lo cual significa que la propuesta queda validada mediante la opinión de expertos.

De acuerdo con la valoración de los expertos, se ha sugerido mejoras leves en la claridad de la redacción y la pertinencia de, contenido de la propuesta; por lo cual se seguirá adelante, tomando en cuenta estas observaciones.

Estos especialistas aprueban el diseño e implementación de la propuesta, debido a que permitirá obtener buenos resultados, acordes con la finalidad de la investigación.

Validación de la aplicación práctica de la propuesta

Para la obtención de los resultados se aplicó una encuesta (Anexo 4); la misma que, aunque es de carácter cuantitativa, se realizará un análisis de datos cuantitativo y posteriormente un análisis cualitativo, propio del método mixto. (Hernández Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014).

La encuesta fue aplicada a los 52 estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro. Las edades de los estudiantes están comprendidas entre 16 y 20 años; siendo el grupo mayoritario el de los estudiantes de 16 años de edad, que representan el 55, 8%; seguidos de los estudiantes de 17 años que representan el 38,5% del total de estudiantes. El resto de estudiantes representan las edades restantes, siendo el 5,7% restante.

Referente al género, la mayoría de los participantes son de género femenino, siendo el 73,1% del total de estudiantes; el 26,9% restantes, son de género masculino.

Agregado a esta información, es importante conocer la posibilidad de conectividad que tienen los estudiantes, para lo cual tenemos los siguientes resultados, tabulados en el Anexo 5:

Seleccione los dispositivos mediante los cuales puede acceder a internet (puede escoger más de una opción)

52 respuestas

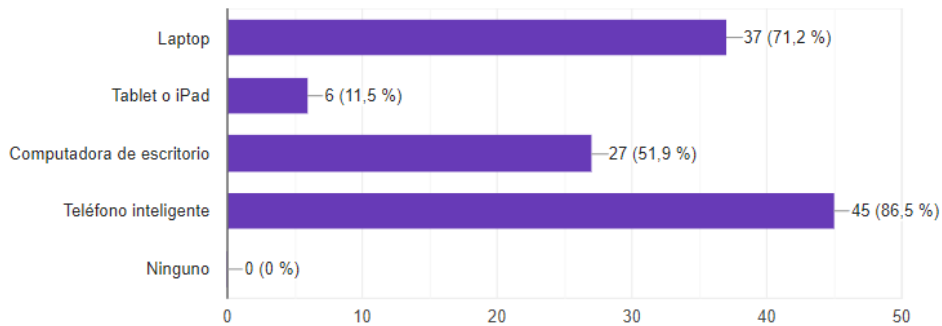


Gráfico N° 2. Dispositivos para acceso a internet

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Como podemos observar en el gráfico N° 2, no hay ningún estudiante que no tenga posibilidades de acceso a internet (0%); y la mayoría de estudiantes (86,5%) pueden acceder a internet mediante un teléfono inteligente, seguido de los estudiantes que tienen acceso a internet mediante una laptop o computadora portátil (71,2%), vemos que también hay estudiantes que tienen una computadora de escritorio (51,9%) y tan solo el 11,5% de los estudiantes, puede acceder a internet por medio de una Tablet o iPad. Recordemos que estos datos no son sumativos y que existen estudiantes que tienen la posibilidad de ingresar a internet, desde más de un dispositivo.

Dentro de la investigación son importantes estos datos, aunque no está contemplado en los objetivos; nos da un indicio de que todos los estudiantes tuvieron los recursos necesarios para participar en la investigación y que de ninguna manera esto constituye una limitante u obstáculo.

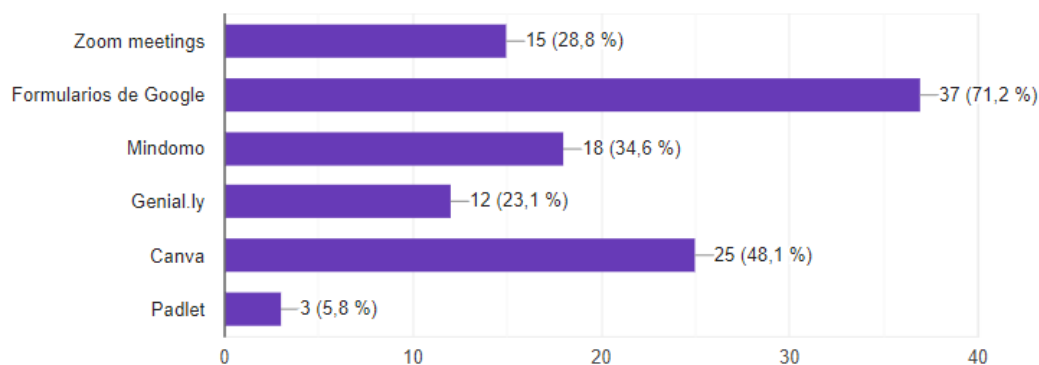


Gráfico N° 3. Herramientas tecnológicas utilizadas antes de la investigación

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor

En el gráfico N°3. tenemos las principales herramientas tecnológicas utilizadas en la presente investigación y pretendemos determinar las que ya habían sido utilizadas por los estudiantes. Dentro de las herramientas utilizadas, la única que ya había sido utilizada anteriormente por la mayoría de los estudiantes, es Formularios de *Google* (71,2%). Tenemos después a *Canva*, que ya había sido utilizada por un 48,1% de los estudiantes, *Mindomo* con el 34,6 % de los estudiantes, *Zoom meetings* había sido utilizada por el 28,8% de los estudiantes y *Padlet* había sido utilizada apenas por el 5,8% de los estudiantes.

La interpretación de estos datos es que los estudiantes no utilizaban herramientas tecnológicas para educación, antes del punto de partido de la investigación, debido a que sólo en una de ellas existe una mayoría absoluta, en todas las demás tenemos porcentajes de menos de la mitad de utilización. Se puede concluir que la única herramienta utilizada por los estudiantes es Formularios de *Google*.

Desde este punto del análisis e interpretación de los datos, se necesita transformar los datos cuantitativos, de modo que puedan ser analizados como texto; para que sea posible una interpretación cualitativa de lo que nos quiere decir. El criterio para la selección de los resultados, será la moda; es decir la opción que fue escogida por el mayor número de los encuestados.

También para la transformación a texto se utilizó diferentes frases como indicadores según cada número: muy (5), bastante (4), medianamente (3), poco (2) y muy poco o nada (1).

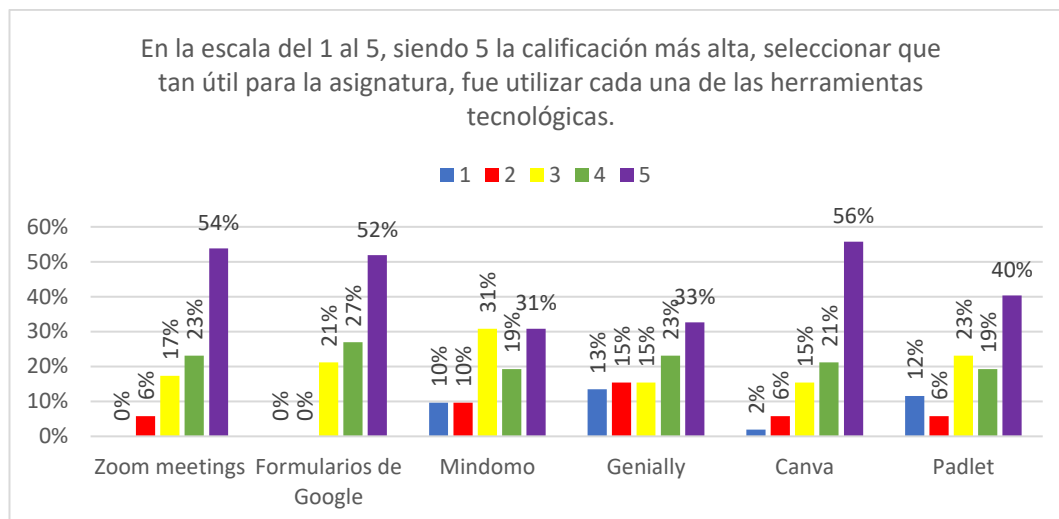


Gráfico N° 4. Utilidad de las herramientas tecnológicas

Elaborado por: Autor

En el gráfico podemos ver qué tan útiles consideran los estudiantes a cada una de las herramientas. El 54% de los estudiantes califican con un 5, que es el valor más alto a la herramienta *Zoom meetings*, mientras que el 23% de los estudiantes le dan un menor grado de utilidad.

En cuanto a la herramienta Formularios de *Google*, el 52% de los estudiantes la consideran muy útil, seguido por el 27% de los estudiantes que le dan un menor grado de utilidad.

Para la herramienta *Mindomo*, el 31% de estudiantes la consideran muy útil; pero el 31% también la consideran medianamente útil ya que la ponderan con un 3. Podemos decir que el balance para el uso de esta herramienta también es positivo.

Con *Genially* obtenemos que el 33% de los estudiantes la consideran muy útil, seguido con un 23% de los estudiantes que le otorgan un menor grado de utilidad.

Para *Canva*, el 56% de los estudiantes le dan el grado más alto de utilidad; mientras que el 21% le dan una ponderación menor.

En la herramienta *Padlet*, obtenemos que el 40% de los estudiantes le dan el mayor grado de utilidad, seguido por el 23% de estudiantes que le otorgan una calificación de 3 sobre 5 en utilidad. A pesar de esto el resultado es positivo también.

Al interpretar los datos del Gráfico No. 3, en el que se habla acerca de que tan útiles, los estudiantes consideran cada una de las herramientas utilizadas; podemos ver que se han obtenido resultados favorables. Los estudiantes consideran que *Zoom*, Formularios de *Google*, *Canva* y *Padlet*, son muy útiles para el desarrollo de la asignatura; mientras que *Mindomo* es considerado bastante útil. De esta interpretación, se puede inferir que, los estudiantes creen que todas las herramientas tecnológicas aplicadas, son útiles para la asignatura de Filosofía.

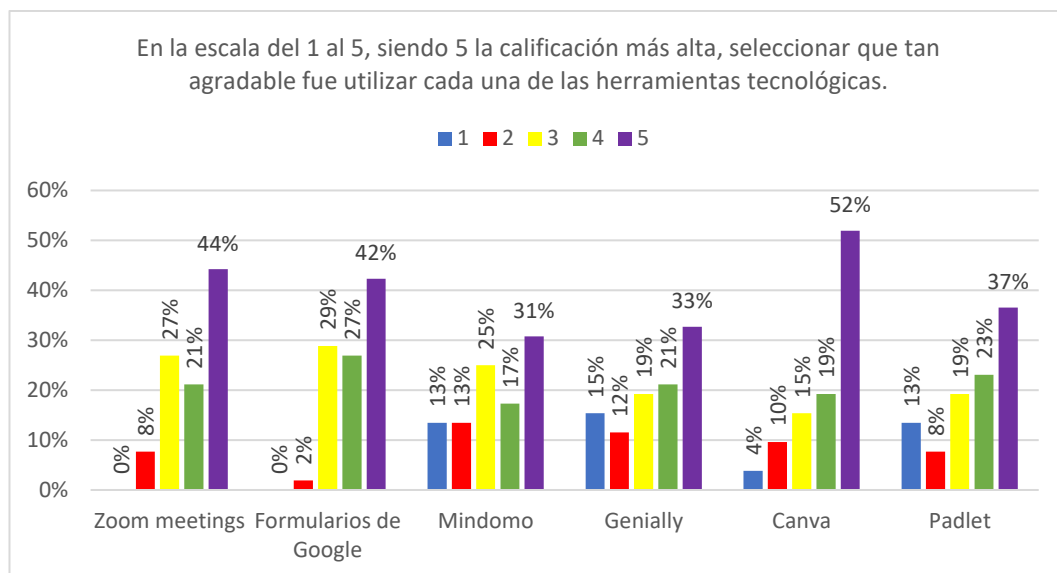


Gráfico N° 5. Nivel de agrado frente al uso de las herramientas
Elaborado por: Autor

El presente gráfico muestra el nivel de agrado que los estudiantes presentan frente al uso de cada una de las herramientas tecnológicas, siendo 5 la ponderación más alta, contra 1 que es la más baja.

Para el uso de *Zoom meetings*, el 44% de los estudiantes tuvieron agrado al utilizar la herramienta, seguido por el 27% que colocaron una calificación de 3 y un 21% que consideran un agrado de 4. Podemos decir que estos resultados son positivos.

El 42% de los estudiantes manifiesta que es muy de su agrado utilizar Formularios de *Google*, seguido de un 29% que calificó con 3 y un 27% que le dio una calificación de 2. También podemos hablar de un balance positivo.

En *Mindomo* se mantiene la tendencia en la cual hay el mayor número de estudiantes que manifiestan mucho agrado hacia su uso, seguido del 25% que le otorga una calificación de 3 y un 17% que califican con 4. Es positivo el resultado.

Para *Genially* tenemos que, el 33% de los estudiantes manifiestan que es de mucho agrado utilizar esta herramienta, seguido del 21% que le dan una ponderación menor. Sin embargo, esta herramienta tiene un desagrado del 15% por lo que estos estudiantes han calificado con el valor de 1.

Con *Canva* obtenemos que la mayoría de estudiantes, es decir el 52%, manifiestan agrado por esta herramienta, seguidos de un 19% que le dan una calificación menor.

Para la herramienta *Padlet*, el 37% de los estudiantes, manifiestan el mayor agrado hacia el uso de esta herramienta, seguido por el 23% que le dan una calificación menor.

Para la interpretación del Gráfico N° 4, se determinó el nivel de agrado que muestran los estudiantes, frente al uso de cada una de las herramientas tecnológicas. Los estudiantes consideran que las 5 herramientas son muy agradables para utilizar. De acuerdo con los datos, se puede inferir que los estudiantes consideran que todas las herramientas tecnológicas aplicadas, son agradables de utilizar.

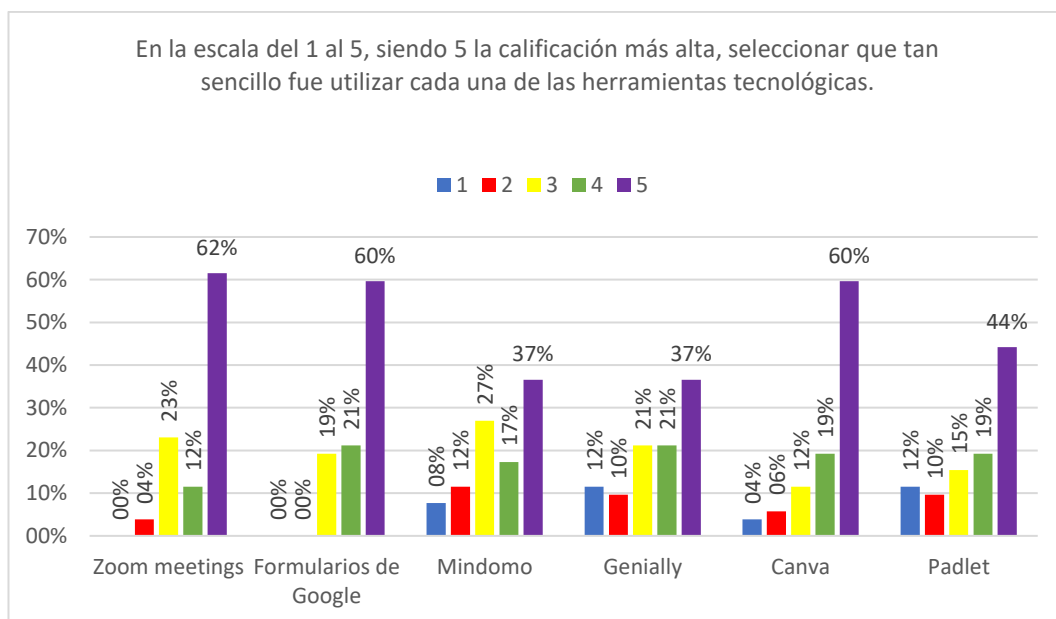


Gráfico N° 6. Sencillez al utilizar las herramientas

Elaborado por: Autor

En el gráfico, se muestran los datos sobre qué tan sencillo consideran los estudiantes utilizar una determinada herramienta tecnológica.

El 62% de los estudiantes consideran que es muy sencillo utilizar *Zoom meetings*, seguido por el 23% de estudiantes que le otorgan una calificación de 3.

Para Formularios *Google* obtenemos que, el 60% de estudiantes consideran sencillo su uso, seguido por el 21% que le dan una ponderación menor.

Con *Mindomo* podemos ver que, el 37% de estudiantes consideran que es fácil de usar, seguido del 27% que le dan una calificación de 3 y el 17% le otorgan una calificación de 4. Podemos ver que la mayoría de estudiantes le dan una calificación positiva.

Genially es considerada muy fácil de usar por el 37% de los estudiantes, seguido por el 21% de estudiantes que consideran una menor calificación.

El 60% de los estudiantes consideran que *Canva* es muy fácil de utilizar, seguido por el 19% que le dan una calificación menor.

Padlet es una herramienta muy sencilla de utilizar para el 44% de los estudiantes, seguido por el 19% de estudiantes que le dan una calificación de 4.

Después del análisis del Gráfico No. 5, se realizó la interpretación de los datos obtenidos. Según el indicador de la moda, todas las herramientas son consideradas muy fáciles de utilizar. De este análisis podemos interpretar que los estudiantes consideran que todas las herramientas tecnológicas aplicadas, son sencillas de utilizar.

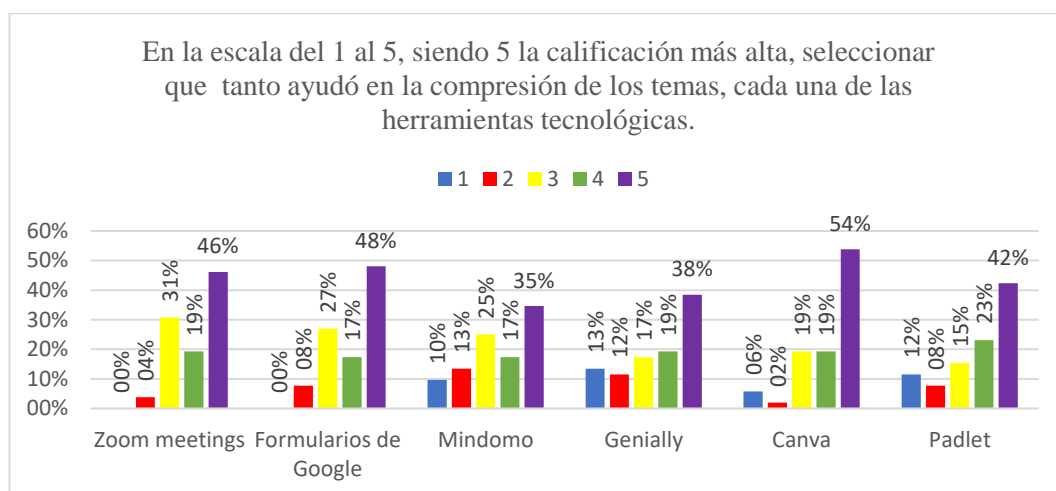


Gráfico N° 7. Ayuda de las herramientas tecnológicas en la comprensión de temas.

Elaborado por: Autor

Las herramientas tecnológicas también deben ayudar a la comprensión de los temas, por lo cual vamos a verificar, en qué medida cada una de las herramientas, ayudan a este objetivo.

El 46% de los estudiantes consideran que *Zoom meetings* ayudaron mucho a la comprensión de los temas, seguido por el 31% de estudiantes que le dieron una calificación de 3 y 19% de estudiantes una calificación de 4.

Con Formularios de *Google* tenemos que el 48% de los estudiantes le dieron una calificación de 5, el 27% de estudiantes una calificación de 3 y el 17% una calificación de 4.

Mindomo es considerada una herramienta que ayuda mucho a la comprensión de los temas, por el 35% de los estudiantes, seguido del 25% que otorgaron una calificación de 3 y el 17% de 4.

Para *Genially*, el 38% de los estudiantes consideran muy útil para la comprensión de los temas, seguido del 19% que le dan una ponderación menor.

Canva es considerado muy útil para la comprensión de los temas por el 54% de los estudiantes, seguido del 19% que le dan una calificación menor.

El 42% de los estudiantes consideran que *Padlet* es muy útil para la comprensión de los temas, seguido por el 23% que le dan una calificación menor.

El gráfico No. 6, nos ayuda a interpretar que los estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas utilizadas, resultaron muy útiles para la comprensión de los temas. Por lo tanto, se puede inferir que los estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas aplicadas, ayudaron a la comprensión de los temas.

Para el análisis de los datos presentados a continuación, se seguirá utilizando la moda, es decir la opción que fue escogida el mayor número de veces por los encuestados.

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas mejoraron el aprendizaje de Filosofía?
52 respuestas

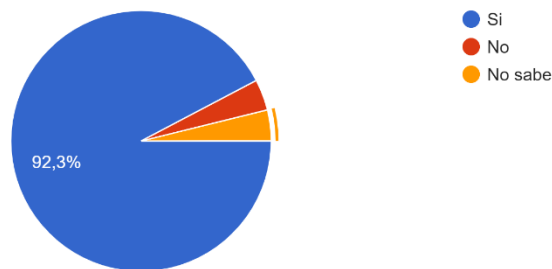


Gráfico N° 8. Mejoras en el aprendizaje de Filosofía con base en las herramientas tecnológicas

Elaborado por: Autor

En el presente gráfico vemos la apreciación de los estudiantes, donde el 92,3%; piensan que el uso de herramientas tecnológicas mejoró el aprendizaje de Filosofía. Esto es un resultado positivo, debido a que ayuda a comprobar uno de los principales objetivos de la presente investigación.

De acuerdo con el análisis del gráfico N°. 7, se puede interpretar que; los estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas utilizadas, mejoraron el aprendizaje de Filosofía.

¿Cree que la metodología utilizada, mejoró el aprendizaje de Filosofía?
52 respuestas

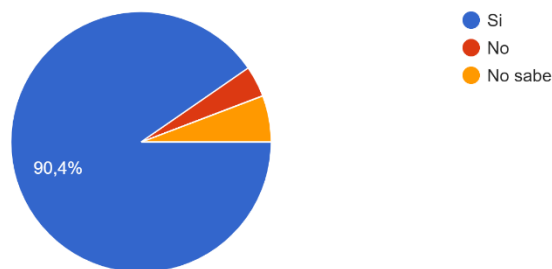


Gráfico N° 9. Mejoras en el aprendizaje de Filosofía con base en la metodología

Elaborado por: Autor

Agregado a esto tenemos que el 90.4% de los estudiantes, consideran que la metodología utilizada, favorece a mejorar el aprendizaje de Filosofía. Esto es porque no sólo las herramientas por sí solas son capaces de mejorar la educación, sino también la manera en la que son empleadas.

Con base en el análisis del gráfico N° 8, cabe interpretar que la mayoría de los estudiantes consideran que, la metodología aplicada mejoró el aprendizaje de Filosofía.

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, aumentaron la motivación en la asignatura de Filosofía?
52 respuestas

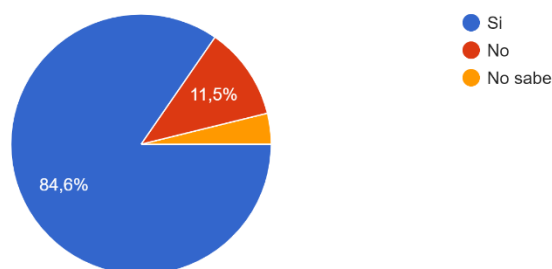


Gráfico N° 10. Aumento de motivación de los estudiantes

Elaborado por: Autor

El 84,6 % de los estudiantes consideran que el uso de herramientas tecnológicas aumentó la motivación del aprendizaje de Filosofía, contrario al 11,5% que consideran que no fue así. Esto es un resultado positivo, debido a que la falta de motivación en la asignatura, también causa desinterés; y al aumentar la motivación también aumentará el interés por la asignatura y por aprender.

A partir del análisis del Gráfico N°9, se interpretó que los estudiantes consideran que la aplicación de herramientas tecnológicas, aumentaron la motivación en la asignatura de Filosofía.

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar nuevos conocimientos?

52 respuestas

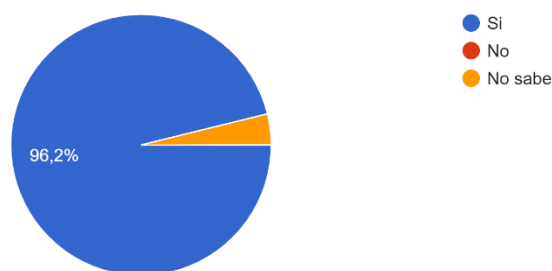


Gráfico N° 11. Desarrollo de nuevos conocimientos

Elaborado por: Autor

El 96,2% de los estudiantes, creen que el uso de herramientas tecnológicas, contribuyeron para la adquisición de nuevos conocimientos. No nos referimos sólo a conocimientos específicos de la asignatura de Filosofía, sino también a las competencias que los estudiantes fueron capaces de desarrollar con la utilización de las herramientas tecnológicas designadas.

Del análisis del gráfico N° 10, se puede inferir que los estudiantes consideran que el uso de herramientas tecnológicas, ayudaran a desarrollar nuevos conocimientos.

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar habilidades útiles para la vida?

52 respuestas

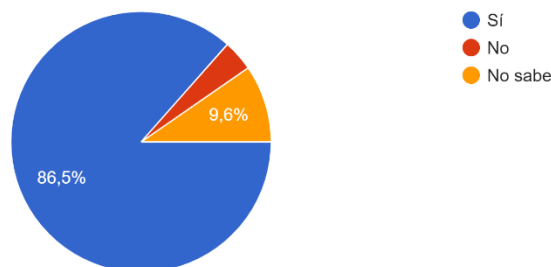


Gráfico N° 12. Desarrollo de habilidades útiles para la vida
Elaborado por: Autor

El 86,5% de los estudiantes, consideran que la utilización de herramientas tecnológicas, ayudaron a desarrollar habilidades útiles para la vida.

En base con el análisis del gráfico N° 11, se puede inferir que los estudiantes consideran que el uso de herramientas tecnológicas, ayudaron a desarrollar habilidades útiles para la vida.

En la siguiente parte del análisis de datos, tenemos una pregunta abierta, la misma que dice: **¿Cuál considera el principal aporte que el uso de herramientas tecnológicas le dieron al aprendizaje de Filosofía?** A continuación, se presentará un resumen sistematizado, en base con los indicadores enunciados en la tabla N°. 4 sobre la operacionalización de la variable dependiente.

- Mejoras en el aprendizaje de Filosofía: Dentro del aprendizaje de Filosofía también resultaron útiles las herramientas tecnológicas debido a que han contribuido a un aprendizaje más rápido, efectivo y entretenido. La facilidad de aprender sobre la filosofía de manera entretenida. Algunas de estas aplicaciones han ayudado mucho en el aprendizaje de filosofía ya que, al utilizar estos medios, han hecho menos pesado el aprendizaje de contenidos y el aprendizaje práctico al elaborar productos, también ayuda a la comprensión de los temas. El uso de herramientas tecnológicas también ayudó a entender temas nuevos, manejar conceptos y ordenar

ideas. Estas herramientas también contribuyeron a un aprendizaje y trabajo colaborativo, aprendiendo desde casa, con el apoyo de varias herramientas que hicieron la clase más dinámica, participativa y didáctica.

- **Mejoras en la metodología:** El uso de herramientas tecnológicas significó mejoras significativas en el aprendizaje, debido a que la metodología le proporcionó un giro al aprendizaje común, con actividades diferentes de lo cotidiano; haciéndolo más entretenido, dinámico e interactivo; y posibilitando el descubrimiento de muchas cosas nuevas. Otro punto positivo es que las herramientas utilizadas promovieron la interacción entre pares y el aprendizaje cooperativo, a la vez que la experiencia de aprendizaje se volvía más didáctica y creativa. El uso de recursos interactivos, como los vídeos, propicia una comprensión más rápida de los temas, agregado a que se permite visualizarlos de una manera personalizada y sin interrupciones. Y por último el uso de herramientas tecnológicas fomentaron la investigación y aumentaron el interés en las clases.
- **Motivación por aprender:** Los estudiantes afirmaron que, el uso de herramientas tecnológicas, los motivaron a aprender la utilización de nuevas aplicaciones tecnológicas de manera que resulten útiles para sus actividades académicas. También se puede decir que el uso de herramientas tecnológicas ha abierto la mente y el interés por investigar, ya que no conocían que se podían realizar una variedad de actividades con el uso de herramientas tecnológicas. También los estudiantes afirman que el uso de herramientas tecnológicas facilitó la realización de las tareas y los trabajos.
- **Adquisición de nuevos conocimientos:** Las aplicaciones utilizadas fueron bastante didácticas, ayudando a aprender y memorizar algunos temas, al ayudar a organizar de una mejor manera las ideas. La realización de actividades que requerían del uso del pensamiento crítico, favoreció la comprensión y el entendimiento de los temas
- **Adquisición de habilidades:** El uso de herramientas tecnológicas también ayudó a desarrollar habilidades ya, que favorecen el desarrollo de la

creatividad y el aprendizaje autónomo. El uso de las herramientas aprendidas será útil en el futuro, como en la universidad y también han facilitado realizar trabajos de otras asignaturas ya que han ayudado a entender conceptos y a utilizar las aplicaciones. Los trabajos han sido más fáciles y novedosos de realizar y las habilidades adquiridas no sirven solo para las clases, sino para desarrollar otros intereses personales.

A manera de recapitulación del análisis e interpretación de los resultados, los estudiantes afirman sobre todas las herramientas tecnológicas utilizadas, lo siguiente: son útiles para la asignatura de Filosofía, utilización es un apoyo para la asignatura de Filosofía, son agradables de utilizar, son sencillas de utilizar, ayudaron a la comprensión de los temas.

En cuanto a la relación entre las herramientas tecnológicas utilizadas y los resultados de aprendizaje, los estudiantes afirman lo siguiente: mejoraron las clases de filosofía, mejoraron la metodología, aumentaron la motivación en la asignatura de filosofía, ayudaron en la adquisición de conocimientos y ayudaron en la adquisición de habilidades útiles para la vida.

Discusión de los resultados

En la presente investigación se buscaron estrategias para dar solución al problema: deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Filosofía. La estrategia utilizada fue la aplicación de herramientas tecnológicas para eliminar estas deficiencias mencionadas. Con base en los resultados obtenidos, se determinó que todas las herramientas tecnológicas aplicadas, cumplieron con los indicadores establecidos en la tabla de operacionalización de la variable dependiente (Tabla 4); por lo cual se entiende que hubo mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Filosofía.

Todo lo anteriormente dicho, ayuda a la comprobación de la hipótesis: El uso de herramientas tecnológicas como estrategia pedagógica provocan mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Continuando con el objetivo de la investigación: implementar estrategias innovadoras, basadas en el uso de herramientas tecnológicas para mejorar el

proceso de enseñanza-aprendizaje; se puede decir que también se ha cumplido. Se implementó herramientas tecnológicas determinadas en base a investigación y se consiguió mejorar el acto educativo, tal y como se ha mencionado en los resultados.

Por lo tanto, si hay una transformación entre el estado inicial, en el cual existían deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje por la ausencia de estrategias innovadores; y el resultado final en el cual se ha demostrado que la utilización de herramientas tecnológicas en la educación, ayudan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La investigación bibliográfica permite describir varios de los beneficios que significa utilizar herramientas tecnológicas en educación, ya que existe una gran cantidad de publicaciones relacionadas con el tema. El uso de las herramientas tecnológicas, representan una estrategia pedagógica ya que son parte de los recursos utilizados y se las emplea para llevar a cabo el acto educativo. Estas herramientas implican innovación en el momento de utilizarlas, ya que responden a la necesidad de adaptación a la sociedad de red, con el desarrollo de competencias tecnológicas y a la solución de problemas antiguos, con el objetivo de pasar de una pedagogía tradicional a una pedagogía activa. El aporte para cambios metodológicos también es muy importante ya que permiten que el estudiante pase de ser receptor y consumidor de conocimiento, a ser creador; a través de un aprendizaje activo y colaborativo, en donde será el protagonista de su propia educación.
- El empleo de herramientas tecnológicas para la educación, supone innovación porque cambia la manera de enseñar y de aprender, a la vez que es capaz de llevar el acto educativo a lugar diferente al aula tradicional, rompiendo las barreras del tiempo y del espacio. Lo antes mencionado ha sido aplicado en la asignatura de Filosofía, en donde se ha combinado los métodos propios de la didáctica de la Filosofía con herramientas tecnológicas educativas; favoreciendo el debate, el aprendizaje colaborativo, el intercambio de información y el análisis crítico de la realidad. Todo este proceso, ha logrado que el aprendizaje sea

más atractivo para el estudiante, aumentando su motivación por la asignatura de Filosofía; por el hecho de que la utilización de las herramientas tecnológicas, llama la atención del estudiante desde el momento de aprender a utilizarlas, hasta la aplicación de las mismas; permitiendo una interactividad que favorece el desarrollo de competencias digitales en el estudiante.

- Desde la perspectiva de los estudiantes de segundo de bachillerato, se ha determinado que las herramientas tecnológicas utilizadas, son adecuadas para la intervención realizada; debido a que ayudaron a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Filosofía y fueron bien recibidas. Esta conclusión se obtiene con base en los indicadores de utilidad, facilidad de uso, sencillez de uso, aportes al aprendizaje, adquisición de conocimiento, adquisición de habilidades útiles para la vida. El éxito de la aplicación de las herramientas tecnológicas; radica en la adecuada selección de las mismas, en relación a las necesidades educativas del contexto, esto quiere decir que no se debe escoger un recurso de manera arbitraria.

Recomendaciones

- Es importante seguir investigando sobre herramientas tecnológicas para educación, así como nuevos métodos, nuevas estrategias, nuevas aplicaciones; para mantenerse actualizados en conocimientos y competencias. Todo este esfuerzo se debe encaminar en favor de buscar mejoras continuas en la educación, dejando atrás metodologías obsoletas y buscando nuevas alternativas para motivar el aprendizaje de los estudiantes.
- Se recomienda continuar la aplicación de diferentes estrategias pedagógicas, apoyadas en herramientas tecnológicas; con el propósito de mantener una constante innovación educativa. Esta transformación debe surgir de cada uno de los docentes y saber aprovechar los recursos que tiene y las oportunidades que se presentan para educar de una manera distinta.

- Las herramientas aplicadas en la presente investigación, no son las únicas ni tampoco se puede afirmar que son absolutamente las mejores, pero funcionaron para el contexto educativo en el que fueron empleadas. Esto sirve como indicio para buscar las herramientas tecnológicas que mejor se adapten al gusto y necesidad de cada docente, tomando en cuenta que cada contexto educativo tiene características diferentes que lo hacen único; por lo tanto, lo que puede funcionar para unos, puede no resultar exitoso para otros.

Como reflexión final queda la siguiente pregunta: ¿somos docentes innovadores, que buscamos las mejores estrategias y herramientas para alcanzar una educación de calidad, acorde a las necesidades del mundo actual?

Bibliografía:

- Abreu, J. L. (2020). Tiempos de Coronavirus: La Educación en Línea como Respuesta a la Crisis (Times of Coronavirus: Online Education in Response to the Crisis). *Daena: International Journal of Good Conscience*, 15(1), 1-15.
- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J., & Martínez, R. (2017). La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10(3), 81-92.
- Aguilar, F. (2019). Didáctica de la Filosofía. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(38), 129-150.
- Aguilar, F. (2019). Didáctica de la Filosofía: Origen, Problemas y Desaciertos. *Experiencias Educativas Iberoamericanas, Reflexiones desde la perspectiva de la profesión docente*, 34-52.
- Amar, V. (2006). Planteamientos críticos de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación en la sociedad de la información y de la comunicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 27, 79-87.
- Cabrera, L. (2020). Efectos del coronavirus en el sistema de enseñanza: aumenta la desigualdad de oportunidades educativas en España. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13(2), 114-139. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.2.17125>
- Canva. (2020). *Canva*. Recuperado el 17 de julio de 2020, de https://www.canva.com/es_es/educacion/
- Casafont, R., & Casas, L. (2017). *Educarnos para Educar*. Barcelona: Paidós.
- Díaz de Rada, V. (2015). *Manual de trabajo de campo de la encuesta:(presencial y telefónica)*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Expert Software Applications srl. (2020). *mindomo*. Recuperado el 14 de julio de 2020, de <https://www.mindomo.com/es/mind-maps-for-education>
- Expert Software Applications srl. (2020). *Mindomo*. Recuperado el 14 de julio de 2020, de <https://www.mindomo.com/es/edu/pricing.htm>
- Fernández, S. (2014). Desarrollo de una ficha de observación para el análisis y evaluación de experiencias educativas en mundos virtuales. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*(2), 69-82.

- Fernández-Cruz, F. J., & Fernández-Díaz, M. J. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 24(26), 97-105.
- Furman, M. (2016). Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia: documento básico. *XI Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires: Santillana.
- Gamboa, M. C., García, Y., & Beltrán, M. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples. *Revista de investigaciones UNAD Bogotá*, 101-128.
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. *SPDECE*.
- García, M. (2014). Transformar la realidad. *Escritos en la Facultad*, 1(100), 51-57.
- García-Valcárcel, A. (2007). Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria, una reflexión desde la experiencia y la investigación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 125-148.
- Genially. (2020). *Genially*. Recuperado el 16 de julio de 2020, de <https://www.genial.ly/>
- Google. (2020). *Google*. Recuperado el 7 de julio de 2020, de https://www.google.com/forms/about/?utm_source=gaboutpage&utm_medium=formslink&utm_campaign=gabout
- Hermann Acosta, A. (2015). Prácticas educativas abiertas en entornos digitales: uso de las redes sociales en los Jóvenes Usuarios de Medios. Recuperado el 13 de agosto de 2020, de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Ahermann/Hermann_Acosta_Andres_TFM.pdf
- Hermann, A. (2015). La Universidad en el contexto de la sociedad red: Hacia un proyecto educativo plurar y descentralizado. *Sophia*, 125-145.
- Hermosa del Vasto, P. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 121-132.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.
- Hoyos, G. (2014). Entre Filosofía y Pedagogía. En D. Paredes, *Los Filósofos y la educación. Formación, didáctica y filosofía de la educación* (págs. 11-32). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

- López, J. (2015). *La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones*. Recuperado el 22 de julio de 2020, de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>
- Mbuva, J. (2015). Examining the Effectiveness of Online Educational Technological. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 15(2), 113-127.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los niveles de educación obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 1*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (24 de julio de 2020). *Ministerio de Educación*. Recuperado el 9 de agosto de 2020, de ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (12 de marzo de 2020). *Ministerio de Educación del Ecuador*. Recuperado el 24 de julio de 2020, de <https://educacion.gob.ec/comunicado-oficial-suspension-de-las-actividades-academicas-para-los-estudiantes-para-precautelar-la-salud-de-la-comunidad-educativa/>
- Montes de Oca Recio, N., & Machado, E. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Humanidades Médicas*, 11(3), 475-488.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Naciones Unidas*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2020, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Ortiz Arellano, E. (2013). Epistemología de la investigación Cuantitativa y Cualitativa: Paradigmas y Objetivos. *Revista de Claseshistoria*(12), 1-23.
- Padlet. (2020). Recuperado el 17 de julio de 2020, de <https://padlet.com/premium/upgrade?back=1>
- Padlet. (2020). *Padlet*. Recuperado el 17 de 7 de 2020, de <https://padlet.com/support/whatispadlet>
- Pantoja, A., & Huertas, A. (2010). Integración de las TIC en la asignatura de Tecnología de educación secundaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 225-237.
- Parra, F. (2017). La taxonomía de Bloom en el modelo Flipped Classroom. *Publicaciones didácticas*, 86(1), 176-179.
- Prieto Martin, A. (2017). *Flipped Learning. Aplicar el Modelo de Aprendizaje Inverso*. Madrid: NARCEA.

- Real Academia Española. (s.f.). *Real Academia Española*. Recuperado el 9 de 7 de 2020, de <https://dle.rae.es/tecnolog%C3%ADa>
- Representación de la UNESCO en el Perú. (2016). *Texto 1 Innovación Educativa Serie "Herramientas de apoyo para el trabajo docente"*. Lima: CARTOLAN.
- Rivilla, A., Mata, F., Arroyo, R., Blásquez, F., De Vicente, P., Fernández, M., . . . Lucero, M. (2009). *Didáctica General*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Senplades. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida*. Quito.
- Tam, G., & El-Azar, D. (2020). 3 ways the coronavirus pandemic could reshape education. Recuperado el 24 de julio de 2020, de <https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/>
- Tejada, J., & Pozos, K. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: hacia la profesionalización docente con TIC. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 22(1), 25-51.
- UNESCO. (2015). *Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos*. París.
- Unidad Educativa Sagrados Corazones Centro. (2018). *SSCC-Centro*. Obtenido de <http://www.sccc-centro.edu.ec/index.php?u=&n=&idm=253>
- Universidad Tecnológica Indoamérica. (2017). *Proyecto Maestría en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales*. Ambato.
- Vásquez, A. (2015). El mito del nativo digital, repensando el paradigma prenskyano. *Entre textos*, 1-11.
- Villalobos Gordilo, M. (2017). Herramientas Tecnológicas en Educación. *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/321070484_Herramientas_Tecnologicas_en_la_Educacion
- Zoom Video Communications, inc. (2020). Recuperado el 14 de julio de 2020, de <https://zoom.us/pricing>
- Zoom Video Communications, inc. (2020). *Zoom*. Recuperado el 14 de julio de 2020, de <https://zoom.us/es-es/customer/education.html>
- Zoom Video Communications, inc. (2020). *Zoom Video Communications, inc.* Recuperado el 14 de julio de 2020
- Zulkifli, H., & Hashim, R. (2020). Philosophy for Children (P4C) in Improving Critical Thinking in a Secondary Moral Education Class. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(2), 29-45.

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de Observación Diagnóstica

La presente ficha se utilizó en el análisis diagnóstico de la propuesta para determinar la pertinencia de la misma, e identificar las mayores dificultades en el punto de partida.

Asunto:

Grupo:

Fecha:

Puntajes: 1. Nulo
2. Muy poco
3. Medianamente
4. Suficiente

No.	Criterio	1	2	3	4	Observaciones
1.	Los estudiantes utilizan dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana					
2.	Los estudiantes manifiestan utilizar dispositivos electrónicos en gran parte el día					
3.	Los estudiantes manifiestan haber utilizado previamente, herramientas tecnológicas como LMS					
4.	Los estudiantes han utilizado previamente herramientas tecnológicas en la educación					
5.	Los estudiantes muestran interés y entusiasmo al proponerles el uso de herramientas tecnológicas en educación					
6.	Los estudiantes realizan consultas mediante buscadores en internet					
7.	Los estudiantes son capaces de aprender mediante vídeos de Youtube					
8.	Los estudiantes manejan correo electrónico					
9.	Los estudiantes son capaces registrarse y utilizar una plataforma de manera intuitiva					
10.	Los estudiantes conocen herramientas para realizar mapas mentales e infografías online					

Anexo 2. Ficha de valoración de especialistas

Esta tabla corresponde a la ficha de valoración por parte de los especialistas, tal y como se sugiere en el manual de estilo.

Título de la Propuesta:

1. Datos Personales

Nombres y Apellidos:

Grado Académico:

Experiencia en el área:

2. Autovaloración del Especialista

Fuentes de Argumentación de los conocimientos	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta			
Experiencias en el trabajo profesional relacionado con la propuesta			
Referencias de propuestas similares en otros contextos			
Investigaciones sobre temas relacionados a la propuesta			
TOTAL			
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta					
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)					
Pertinencia del contenido de la propuesta					
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados					
Observaciones:					

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

Anexo 3. Tabulación de especialistas

La presente tabla corresponde a la tabulación de los especialistas que analizaron la propuesta para su validación teórica.

Apellidos	Nombres	Grado Académico	Autovaloración del especialista				Valoración de la propuesta				Observaciones
			Conocimientos teóricos sobre la propuesta	Experiencias en el trabajo profesional relacionado con la propuesta	Referencias de propuestas similares en otros contextos	Investigaciones sobre temas relacionados a la propuesta	Estructura de la propuesta	Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	Pertinencia del contenido de la propuesta	Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados	
Rubio Heras	Edisson Gustavo	Máster en tecnología e innovación educativa	Alto	Alto	Alto	Alto	Bastante aceptable	Bastante aceptable	Bastante aceptable	Muy aceptable	Las herramientas favorecen el aprendizaje colaborativo dentro y fuera del aula
Castillo Mantuano	Néstor Antonio	Máster en neuropsicología y educación	Alto	Alto	Alto	Medio	Muy aceptable	Bastante aceptable	Bastante aceptable	Muy aceptable	La propuesta ayuda a establecer un diálogo filosófico para elaborar conceptos

Anexo 4. Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes

El presente anexo muestra todas las preguntas del cuestionario aplicado en la encuesta de satisfacción a los estudiantes, con el objetivo de verificar el éxito de la investigación.

Sección 1 de 3

Datos personales

Descripción del formulario

Nombre y apellido

Texto de respuesta corta

Curso

1. 2º A
2. 2º B

Edad

Texto de respuesta corta

Sexo

1. Masculino
2. Femenino

Herramientas tecnológicas



Descripción (opcional)

Seleccione los dispositivos mediante los cuales puede acceder a internet (puede escoger más de una opción)

- Laptop
- Tablet o iPad
- Computadora de escritorio
- Teléfono inteligente
- Ninguno



Seleccione las herramientas tecnológicas que ya había utilizado antes de iniciar las clases en línea *

- Zoom meetings
- Formularios de Google
- Mindomo
- Genial.ly
- Canva
- Padlet



En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan útil para la asignatura, fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas. *

	1	2	3	4	5
Zoom meetings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindomo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Padlet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan agradable fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas. *

	1	2	3	4	5
Zoom meetings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindomo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Padlet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan sencillo fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas. *

	1	2	3	4	5
Zoom meetings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindomo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Padlet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tanto ayudó en la comprensión de los temas, cada una de las herramientas tecnológicas. *

	1	2	3	4	5
Zoom meetings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Formularios de ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mindomo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Genial.ly	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Canva	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Padlet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sección 3 de 3

Enseñanza y aprendizaje



Descripción (opcional)

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas mejoraron el aprendizaje de Filosofía? *

- Sí
- No
- No sabe

¿Cree que la metodología utilizada, mejoró el aprendizaje de Filosofía? *

- Sí
- No
- No sabe

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, aumentaron la motivación en la asignatura de Filosofía? *

- Sí
- No
- No sabe

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar nuevos conocimientos? *

- Sí
- No
- No sabe

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar habilidades útiles para la vida? *

- Sí
- No
- No sabe

¿Cuál considera el principal aporte que el uso de herramientas tecnológicas le dieron al aprendizaje de Filosofía? *

Texto de respuesta corta
.....

Anexo 5. Tabulación de la encuesta

El presente anexo muestra los datos obtenidos en la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de segundo de bachillerato.

Totalidad de encuestados: 52

Por curso:

2° A	2° B	Total
32	20	52

Por sexo:

Masculino	Femenino	Total
14	38	52

Por edad:

16 años	17 años	18 años o más	Total
29	20	3	52

Seleccione los dispositivos mediante los cuales puede acceder a internet

Laptop	37
Tablet o iPad	6
Computadora de escritorio	27
Teléfono inteligente	45
Ninguno	0

Seleccione las herramientas tecnológicas que ya había utilizado antes de iniciar las clases en línea

Zoom Meetings	15
Formularios de Google	37
Mindomo	18
Genially	12
Canva	25
Padlet	3

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan útil para la asignatura, fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas.

	1	2	3	4	5
Zoom Meetings	0	3	9	12	28
Formularios de Google	0	0	11	14	27
Mindomo	5	5	16	10	16

Genially	7	8	8	12	17
Canva	1	3	8	11	29
Padlet	6	3	12	10	21

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan agradable fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas.

	1	2	3	4	5
Zoom Meetings	0	4	14	11	23
Formularios de Google	0	1	15	14	22
Mindomo	7	7	13	9	16
Genially	8	6	10	11	17
Canva	2	5	8	10	27
Padlet	7	4	10	12	19

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tan sencillo fue utilizar cada una de las herramientas tecnológicas.

	1	2	3	4	5
Zoom Meetings	0	2	12	6	32
Formularios de Google	0	0	10	11	31
Mindomo	4	6	14	9	19
Genially	6	5	11	11	19
Canva	2	3	6	10	31
Padlet	6	5	8	10	23

En la escala del 1 al 5, siendo 5 la calificación más alta, seleccionar que tanto ayudó en la comprensión de los temas, cada una de las herramientas tecnológicas.

	1	2	3	4	5
Zoom Meetings	0	2	16	10	24
Formularios de Google	0	4	14	9	25
Mindomo	5	7	13	9	18
Genially	7	6	9	10	20
Canva	3	1	10	10	28
Padlet	6	4	8	12	22

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas mejoraron el aprendizaje de Filosofía?

SI	NO	NO SABE
48	2	2

¿Cree que la metodología utilizada, mejoró el aprendizaje de Filosofía?

SI	NO	NO SABE
47	2	3

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, aumentaron la motivación en la asignatura de Filosofía?

SI	NO	NO SABE
44	6	2

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar nuevos conocimientos?

SI	NO	NO SABE
50	0	2

¿Cree que las herramientas tecnológicas utilizadas, le ayudaron a desarrollar habilidades útiles para la vida?

SI	NO	NO SABE
45	2	5

¿Cuál considera el principal aporte que el uso de herramientas tecnológicas le dio al aprendizaje de Filosofía?

Uso de herramientas tecnológicas

Actividades interactivas

Herramientas útiles para diferentes asignaturas

Mejoras en los métodos de estudio

Investigación en internet

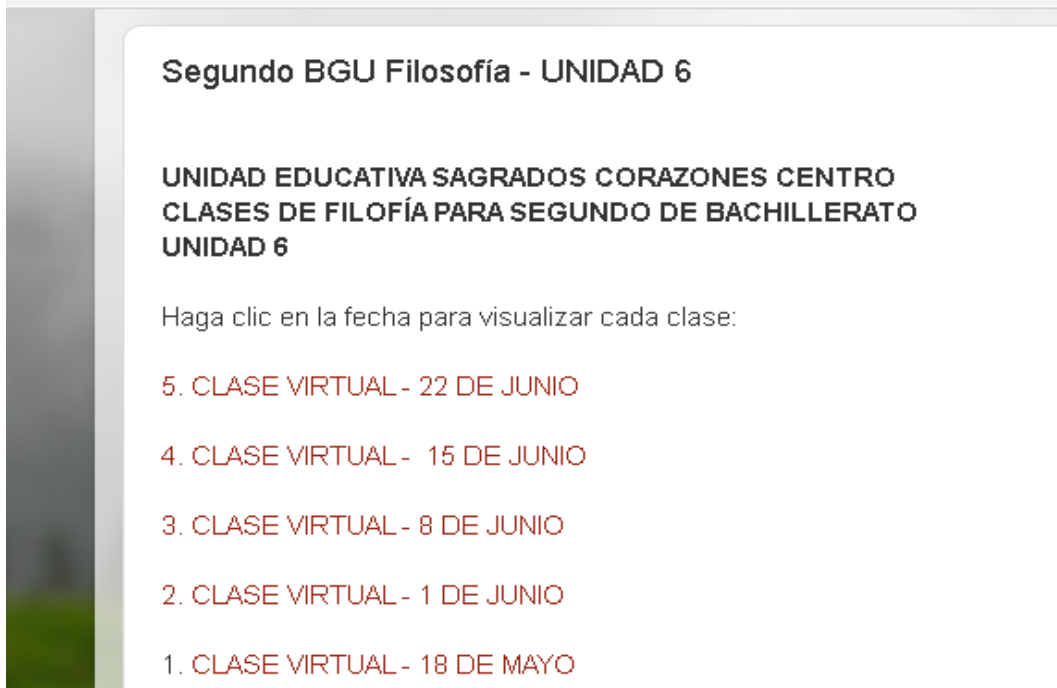
Aplicación de herramientas tecnológicas

Aprendizaje responsable y autónomo

Anexo 6. Evidencias de insumos creados

El presente anexo, contiene algunos ejemplos de las actividades e insumos creados para el desarrollo de las clases virtuales, utilizando herramientas tecnológicas.

 <https://fernandosscc.blogspot.com/p/segundo-bgu-filosofia-unidad-6.html>



Segundo BGU Filosofía - UNIDAD 6

**UNIDAD EDUCATIVA SAGRADOS CORAZONES CENTRO
CLASES DE FILOFÍA PARA SEGUNDO DE BACHILLERATO
UNIDAD 6**

Haga clic en la fecha para visualizar cada clase:

5. CLASE VIRTUAL - 22 DE JUNIO
4. CLASE VIRTUAL - 15 DE JUNIO
3. CLASE VIRTUAL - 8 DE JUNIO
2. CLASE VIRTUAL - 1 DE JUNIO
1. CLASE VIRTUAL - 18 DE MAYO

Gráfico N° 13. Índice de todos los insumos realizado en Blogger.com

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor

1. Enlaces clases virtuales

2° A Bachillerato - Filosofía

<https://us04web.zoom.us/j/154347297?pwd=dHJVVQ2xVTHFTdWlwVWmVaRlcxZmhkUT09>

ID de reunión: 154 347 297

Contraseña: 685489

2° B Bachillerato - Filosofía

<https://us04web.zoom.us/j/915590765?pwd=am4xczcySWWhUclRFWVG01OEJJMGN5Zz09>

ID de reunión: 915 590 765

Contraseña: 938422

Gráfico N° 14. Enlaces de las clases virtuales realizadas mediante Zoom

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor



Gráfico N° 15. Recurso interactivo elaborado mediante genial.ly

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor




Gráfico N° 16°. Mapa mental elaborado en mindomo.com

Autor: Fernando Oñate

Fuente: Autor

Anexo 7. Planificación micro curricular

Este anexo corresponde a la planificación que fue aplicada durante la etapa de implementación, también podemos observar cómo se han integrado herramientas tecnológicas en las actividades a realizar durante las clases,

 <p style="text-align: center;">Unidad Educativa SAGRADOS CORAZONES - CENTRO "Contemplar, Vivir y Anunciar el Amor Misericordioso de Dios encarnado en Jesús" Plan de Unidad Didáctica</p>	Año Lectivo:					
	2019-2020					
					UNIDAD Nº 6	
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTE: Lic. Fernando Oñate	ÁREA/ ASIGNATURA:	GRADO:	TIEMPO		DURACIÓN	
	Estudios Sociales /Filosofía	Segundo	SEMANAS	PERIODOS	INICIO	FINAL
		BGU	6	12	20-05-2020	30-06-2020
2. PLANIFICACION						
TÍTULO DE LA UNIDAD	OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD					
Éticas modernas y la relación entre la ética y la política.	O.CS.F.5.1.4. Interpretar las experiencias humanas por medio del análisis de las dimensiones ética, estética y política, la felicidad y el placer, para examinar y distinguir los principios y las implicaciones que se anudan en ellas en la vida cotidiana y en los grandes proyectos históricos.					
CRITERIOS DE EVALUACION	I.CS.F.5.6.1. Comprende los fundamentos filosóficos de la ética, las nociones del bien y el mal, las nociones cristianas de la virtud y el pecado y las reflexiones del kantismo y el utilitarismo, mediante el análisis de casos reales del sistema político y la sociedad. (J.1., J.3., I.4.)					

DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS (Actividades)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
CS.F.5.4.8. Debatir la relación y la pertinencia de la ética en la política y la política en la ética en función de un ejercicio ciudadano responsable.	Relación entre ética y democracia	EXPERIENCIA Análisis de titulares sobre corrupción en periódicos digitales REFLEXIÓN Visualización de vídeo sobre la relación entre ética y democracia CONCEPTUALIZACIÓN Presentación de la relación entre ética y democracia utilizando genial.ly APLICACIÓN Elaboración de una nube de palabras sobre ética y democracia, utilizando genial.ly	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos de apoyo • Internet • Herramientas tecnológicas • Recursos digitales 	-Debate la relación y pertinencia de la ética en la política y la política en la ética en función de un ejercicio ciudadano responsable. -Valora el sistema político democrático desde la ética socio-histórica que lo hace posible mediante el desarrollo de un discurso y alternativas de participación en este sistema.	Técnica: Nube de palabras Instrumento: Rúbrica de evaluación
CS.F.5.4.9. Valorar el sistema político democrático desde la ética socio-histórica que lo hace posible mediante el desarrollo de	Ética de mínimos y de máximos	EXPERIENCIA Conversación en grupos de Zoom, sobre como tomar las mejores decisiones políticas REFLEXIÓN Visualización de vídeo sobre la ética de mínimos y máximos CONCEPTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos de apoyo • Internet • Herramientas tecnológicas • Recursos digitales 	Valora el sistema político democrático desde la ética socio-histórica que lo hace posible mediante el desarrollo de un discurso y alternativas de participación en este sistema.	Técnica: Infografía Instrumento: Rúbrica de evaluación

un discurso y alternativas de participación en este sistema.		Análisis de texto sobre la ética de mínimos y de máximos APLICACIÓN Elaboración de una infografía sobre la ética de máximos y ética de mínimos			
CS.F.5.4.12. Diferenciar el tratamiento del placer en Epicuro y Onfray como representantes de distintas épocas históricas mediante la elaboración de argumentos basados en lecturas seleccionadas.	Ética teleológica	EXPERIENCIA Elaboración de un mural el grupo sobre la finalidad del ser humano REFLEXIÓN Observación de vídeo sobre la ética deontológica CONCEPTUALIZACIÓN Lectura sobre el utilitarismo APLICACIÓN Participación en un mural con ejemplos sobre el utilitarismo en padlet.com	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos de apoyo • Internet • Herramientas tecnológicas • Recursos digitales 	Diferencia el tratamiento del placer en Epicuro como representantes de distintas épocas históricas mediante la elaboración de argumentos basados en lecturas seleccionadas	Técnica: Mural Instrumento: Rúbrica de evaluación
CS.F.5.4.7. Analizar y contrastar las posiciones ético-	Ética Deontológica	EXPERIENCIA Conversatorio en grupos sobre la finalidad y el deber del ser humano REFLEXIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos de apoyo • Internet 	Analiza y contrasta las posiciones ético-filosóficas del kantismo y el	Técnica: Organizador gráfico

filosóficas del kantismo y el utilitarismo en función de comprender la construcción social y simbólica de la acción humana.		Visualización de vídeo sobre la ética del deber CONCEPTUALIZACIÓN Análisis de lectura sobre la ética del deber kantiana APLICACIÓN Elaboración de un cuadro mapa sobre las éticas modernas utilizando mindomo.com	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas tecnológicas Recursos digitales 	utilitarismo en función de comprender la construcción social y simbólica de la acción humana.	Instrumento: Rúbrica de evaluación
Evaluación de las destrezas		Evaluación de las destrezas utilizando formularios de google			Técnica: Prueba escrita Instrumento: Formulario de Google
3. ADAPTACIONES CURRICULARES					
ESPECIFICACIÓN DE LA NECESIDAD EDUCATIVA			ESPECIFICACIÓN DE LA ADAPTACION A SER APLICADA		
-Coeficiente intelectual extremo inferior -Trastorno depresivo mayor moderado -Trastorno de déficit de atención con hiperactividad -Artritis reumatoide juvenil			-Estimular éxitos alcanzados, disminuir la cantidad de tareas, realizar evaluación diferenciada. -Lograr equilibrio entre lo académico y emocional, dar instrucciones claras, motivar mediante actividades dinámicas -Estar pendiente del estado de salud, no enviar tareas a mano, proporcionar más tiempo para la entrega de tareas.		
4. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA APA			5. OBSERVACIONES		

<p>-Editorial Don Bosco (2016). <i>"Filosofía 2° BGU"</i>. Editorial Don Bosco. Quito</p> <p>-Santillana (2017). <i>"Filosofía Bachillerato BGU 2"</i>. Editorial Santillana. Quito</p>		
ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente: Lic. Fernando Oñate	Jefe de área: Lic. Luis Portilla	RECTORA: Dra. Inés Revelo
FIRMA:	FIRMA:	FIRMA:
FECHA: 15-05-2020	FECHA: 15-05-2020	FECHA: 15-05-2020