

AULA VIRTUAL PARA MOTIVAR LA CLASE DE FILOSOFÍA EN DÉCIMO
GRADO DESDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Trabajo para optar al título de
Licenciado en Filosofía

Modalidad: Proyecto pedagógico didáctico

Presentado por

Walter Andrés Tarazona Reyes

Código: 2010132033

Director

Fredy Hernán Prieto Galindo

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Humanidades
Departamento de Ciencias Sociales
Licenciatura en Filosofía
Bogotá D.C
2018

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) e Internet como proyecto comunicativo global se han convertido en un nuevo espacio/entorno social en el que se tiene la posibilidad de participar e interactuar asimétricamente, son una especie de *polis* griega en donde confluyen diferentes actividades no solo comunicativas también financieras, culturales, laborales, científicas y educativas. Estos nuevos entornos virtuales han transformado la manera como nos manifestamos, relacionamos e interactuamos en el mundo y lograron personalizar la educación con la promoción de espacios, contenidos e interacción en clase que dinamizan mediante diversos materiales y herramientas el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo y aplicación de las aulas virtuales ofrecen herramientas de motivación necesarias para que la incursión de las TIC dentro de las clases de filosofía le permitan al alumno la adquisición de contenidos en un ambiente de motivación y crecimiento académico constante y entreguen al docente un herramienta útil de comunicación de sus saberes.

Este documento propone el aula virtual como recurso pedagógico para incentivar la motivación de los estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía, aplicando el modelo de Aprendizaje Significativo. Para efectos de esta investigación se diseñó el curso “*Filosofía Antigua grado 10*”, un curso gratuito en el subdominio: *milaulas.com*, en el texto se presenta en detalle el diseño y la implementación como complemento de clases presenciales de filosofía antigua. Igualmente, se describe la apariencia del sitio en relación con la motivación, y el diseño de las actividades y los recursos sugeridos para motivar el aprendizaje.

Se destaca que la utilización del aula virtual aumenta la posibilidad de transformar los contenidos de la clase en materiales significativos de aprendizaje, y asimismo ayuda a establecer nuevos canales de comunicación que benefician el acompañamiento del proceso formativo del aprendiz al interior y exterior de la clase. Se resalta del mismo modo a lo largo del documento el rol del docente y su influencia en la promoción de estrategias que contribuyan a incentivar la motivación de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Abstrac

Information and communication technologies (TIC) and the Internet as a global communicative project have become a new space / social environment whose exist the possibility to participate and interact asymmetrically. These new virtual environments have transformed the way we manifest, relate and interact in the world and they managed to personalize education by promoting spaces, content and interaction within the class that make it dynamic through the use of various materials and tools within the teaching process and learning.

The development and application of virtual classrooms offers the necessary motivation tools in order for the incursion of TIC within philosophy classes allows students to acquire content in a growth environment in terms of academics and motivation and offering the teacher a useful tool for communicating their knowledge.

This document proposes the virtual classroom as a pedagogical resource to encourage the motivation of the students of grade 10 towards the philosophy class, applying the model of Significant Learning. For the purposes of this research, the course “*Filosofía Antigua for 10^o*” was designed, a free course in the subdomain: milaulas.com. In the text, the design and implementation is presented in detail as a complement of classroom lectures of ancient philosophy. Likewise, the appearance of the site is described attached to motivation, and the activities design and suggested resources to motivate learning. It is emphasized that the virtual classroom use increases the possibility of transforming the contents of the class into meaningful learning materials, and also helps to establish new communication channels that benefit the accompaniment of the apprenticeship process inside and outside the class. The role of the teacher and its influence on the promotion of strategies that contribute to encourage the motivation of meaningful learning in students is highlighted in the same way throughout the document.

Agradecimientos

Ofrezco mis más sinceros agradecimientos a:


A mis padres por hacerme lo que soy, por su amor, apoyo, comprensión, paciencia y permanente ayuda incondicional.

A mis hermanas por su ejemplo.

A mi director, el Mg. Fredy Hernán Prieto Galindo por sus conocimientos, disposición y apoyo constante.

A la Universidad Pedagógica Nacional, su Facultad de Humanidades y todos los docentes de la licenciatura en filosofía, quienes me entregaron todo su conocimiento y experiencia aportando de manera significativa a mi vida personal y profesional.

Y a todas aquellas personas que me acompañaron de una u otra forma a lo largo de este proceso de formación.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela Superior de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 5 de 52	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Aula virtual para motivar la clase de filosofía en décimo grado desde el aprendizaje significativo
Autor(es)	Tarazona Reyes, Walter Andrés
Director	Prieto Galindo, Fredy Hernán
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 50p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	MOTIVACIÓN; APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO; AULA VIRTUAL; FILOSOFÍA; ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN COLOMBIA

2. Descripción
<p>Este documento es una tesis de pregrado para la licenciatura en filosofía de la Universidad Pedagógica Nacional donde se expone una propuesta pedagógica para la enseñanza de la filosofía en grado décimo desde el uso de aulas virtuales para incentivar la motivación de los estudiantes hacia la clase, todo ello teniendo como fundamento pedagógico el modelo del Aprendizaje Significativo. Así pues el propósito fue crear un aula virtual como recurso pedagógico complementario para la clase de filosofía antigua desde la investigación teórica de la necesidad de la motivación en el proceso de aprendizaje y los beneficios del uso de las TIC en la educación.</p> <p>Pudo determinarse que la asignatura de filosofía en grado 10 descarta las ventajas del uso de estos nuevos recursos debido a la escasa investigación y aplicación. Con esto se indicó la importancia del diseño y planeación de nuevos entornos o espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje escolar de la filosofía desde un modelo pedagógico distinto al tradicional que oriente la implementación</p>

3. Fuentes
<ul style="list-style-type: none"> - Alvear Saravia, A. E., y Mora Pedreros, P. A. (2013). Herramientas web 2.0 y estilos de aprendizaje: un aporte a los AVA desde una experiencia investigativa en dos cursos de filosofía. <i>Trilogía</i>, 77-92. - Area, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. Em J. De Pablos, <i>Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet</i> (p. 391 - 424). Málaga: Aljibe. - Barbera, E. y Badía, A. (Septiembre de 2017). <i>Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red</i>. Recuperado de: http://www.rieoei.org/deloslectores/1064Barbera.PDF. - Barriga Arceo, F. D. y Hernandez Rojas, G. (2010). <i>Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista</i>. Mexico: Mc Graw Hill. - Cámara Serrano, M. D. (2006). <i>El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía (Tesis de Doctorado)</i>. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona.

- Caraballo Clavijo, S. V. y Orozco Duarte, H. I. (2010). *Las TIC una herramienta efectiva en la gestión académica (Tesis de Posgrado)*. Universidad de la Sabana. Chia (Cundinamarca).
- Davila, A. (2011). Filosofía educativa de las aulas virtuales: Caso MOODLE. *Compendium*, vol. 14, núm. 27, p. 97-105.
- Filippi, J. L. (2009). *Método para la integración de las tics. Aplicativo a instituciones educativas de nivel básico y medio (Tesis de Maestría)* Universidad Nacional de la Plata. La Plata
- Freire, P. (2005). *La pedagogía del oprimido*. Mexico: Siglo XXI.
- Hernández Pino, U., Hernández Pino, Y. M., Moreno Chaustre, J. J., Anaya Díaz, S. L., y Benavides Piamba, P. (2011). *Los Proyectos Pedagógicos de Aula. Como sistematización de la experiencia docente*. Popayan: Universidad del Cauca.
- Lucio, R. (1987). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: Diferencias y relaciones. *Revista de la Universidad de la Salle*, 35-46
- Morales Oyola, D. E. (2011). *Desarrollo de una propuesta didáctica para el aprendizaje del filosofar con estudiantes de educación media. (Tesis de Maestría)* Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira
- Noriega Frontado, L. A. (2011). *Aulas Virtuales: ¿Desarrollo pedagógico y didáctico o avance tecnológico (Tesis de Especialización)*. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá.
- Prendes Espinosa, M. P. (2011). Innovación con TIC en enseñanza superior: descripción y resultados de experiencias en la Universidad de Murcia. *REIFOP*, 267-280.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Pearson Educación.
- Valenzuela Carreño, J. (2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. *Educação e Pesquisa*, Sao Paulo.

4. Contenidos

La necesidad de crear nuevos escenarios que aprovechen las bondades de las TIC y apoyen la clase presencial de filosofía es inaplazable. La educación está en proceso de renovación y el uso de las TIC brinda las herramientas para que este proceso esté a la delantera de las necesidades de la enseñanza. Las nuevas generaciones que perciben una experiencia cultural diferente, ocasionada por los aparatos tecnológicos, exigen que los docentes conozcan e implementen este tipo de espacios y materiales en las aulas para influir positivamente en la motivación escolar.

Por tal motivo en esta tesis de grado se decidió proponer un aula virtual como recurso pedagógico para incentivar la motivación de los estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía antigua, aplicando el modelo de Aprendizaje Significativo. Para ello, en primer lugar, se configuró el marco teórico identificando las principales características de la motivación según el modelo del aprendizaje significativo que pueden ser aplicadas en un aula virtual en relación con la motivación de estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía y además determinando las posibilidades de las aulas virtuales para favorecer la motivación escolar según el modelo pedagógico del aprendizaje significativo, con ello se consolidó el estado del arte y el marco conceptual que conceptualiza y categoriza los elementos pertinentes que se desarrollaron en esta investigación.

A continuación se realizó una propuesta pedagógica describiendo los tipos de ejercicios y actividades que se pueden desarrollar en un aula virtual para promover la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la filosofía antigua, junto a la creación de un aula virtual gratuita (experimental) para la ejemplificación de lo propuesto.

5. Metodología

La metodología con la que se desarrolló esta investigación se aborda desde un tipo cualitativo descriptivo. Para el desarrollo de la misma se utilizó la técnica de la investigación documentada para ubicar, seleccionar, organizar y analizar distintas fuentes documentales como libros, artículos, periódicos, imágenes, películas, etc, como fuente de desarrollo de un recurso pedagógico (Aula Virtual) que incentive la motivación de los alumnos en las clases de filosofía.

De acuerdo con Guillermina Baena (Baena, 1985) la Investigación Documental consiste en una técnica que se orienta hacia la "selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos", con ello puede entenderse que su objetivo es el levantamiento de un marco teórico y de datos mediante la revisión de documentos. Asimismo para (Franklin, 1997) la Investigación

Documental podría ser definida como una técnica de investigación cuyo método es la selección y análisis de los documentos que contienen la información intelectual relacionada con el estudio o investigación que desea emprenderse.

Se seleccionó esta técnica investigativa debido a que en la actualidad no existe una teoría científica, pedagógica o psicológica que sirva de base referencial para el tema en cuestión, por el contrario la investigación y experimentación de la integración pedagógica de las TIC aún es un tema que está debutando. Según lo anterior los documentos encontrados, analizados y formulados, servirán en la categorización y conceptualización de una base teórica para este tema de investigación.

6. Conclusiones

El uso de Moodle desde la perspectiva pedagógica del aprendizaje significativo contribuye a apoyar, organizar y dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la filosofía escolar para involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Según esta perspectiva, el uso de aulas virtuales en educación significa la aparición de un nuevo recurso que tiene el docente para hacer que las clases sean dinámicas, didácticas y llamativas. A través de un aula virtual se tiene la posibilidad de transformar los contenidos de la clase en materiales significativos de aprendizaje, asimismo establecer nuevos canales de comunicación para acompañar el proceso formativo del aprendiz dentro y fuera de la escuela y con ello incidir de manera positiva.

También pudo determinarse que la asignatura de filosofía en grado 10 descarta las ventajas del uso de estos nuevos recursos debido a la escasa investigación y aplicación. Se identificó que el desconocimiento y/o falta de capacitación de los docentes en este tipo de herramientas, el estancamiento de la educación escolar en el tradicional modelo de enseñanza y la aplicación de estos nuevos entornos de manera instrumental, es decir, sin una reflexión pedagógica que acompañe su aplicación, son factores asociados a la insuficiente investigación y aplicación de las TIC en los colegios del país. Con esto se indica la importancia del diseño y planeación de nuevos entornos o espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje escolar de la filosofía desde un modelo pedagógico distinto al tradicional que oriente la implementación.

El proyecto de “Aula virtual” es una herramienta de recurso complementario para la clase presencial y no un reemplazo de la misma, se consolida como un recurso pedagógico que contribuye a motivar el interés, la atención y la participación de los estudiantes de grado 10 en clase de filosofía antigua.

Por último se concluye que es necesario continuar con esta investigación y se sugiere profundizar en el tema, ya que con este proyecto se comenzó a presentar y categorizar algunos elementos que pueden contribuir a construir una base teórica que oriente e incentive futuras investigaciones

Elaborado por:	Tarazona Reyes, Walter Andrés
Revisado por:	Prieto Galindo, Fredy Hernán

Fecha de elaboración del Resumen:	11	06	2018
--	----	----	------

Tabla de contenido

1.	Planteamiento del problema	1
2.	Justificación.....	4
3.	Objetivos	6
3.1	Objetivo general:	6
3.2	Objetivos específicos:.....	6
4.	Metodología	7
5.	Marco teórico	8
5.1	Estado del Arte	9
Conclusiones.....		12
5.2	Marco Conceptual.....	13
5.2.1	Constructivismo y Aprendizaje Significativo.....	13
5.2.2	Motivación escolar.....	15
5.2.3	Aulas Virtuales	17
5.2.5	Milaulas.com (Moodle)	21
6.	Proyecto pedagógico-didáctico:	23
6.1	Rol docente	23
6.2	Visualización y bloques de apoyo	23
6.3	Recursos y actividades (tipología de ejercicio sugerido)	31
7.	Conclusiones	39

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Presentación del aula.....	26
Figura 2. Página principal del curso.....	28
Figura 3. Ejemplo de aplicación de etiqueta.....	30
Figura 4. Blog ¡pregúntele al profe!.....	32
Figura 5. Uso de foros.....	33
Figura 6. Ejemplo uso de glosario.....	34
Figura 7. Wiki.....	35

1. Planteamiento del problema

Actualmente vivimos en un mundo interconectado donde la información y el conocimiento se actualiza y distribuye en forma rápida y diversa. La vida cotidiana se desarrolla junto a las pantallas y los aparatos tecnológicos: mover dinero, consultar al médico, estudiar o compartir información es posible desde un ordenador o un celular, siempre y cuando se tenga acceso a internet. Las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC)¹ e Internet más allá de ser tan solo un proyecto comunicativo global se han convertido en un nuevo espacio/entorno social en donde se tiene la posibilidad de participar e interactuar sin importar la distancia o el tiempo, son una especie de *polis* griega en donde confluyen diferentes actividades no solo comunicativas también financieras, culturales, laborales, científicas y educativas.

Estos nuevos entornos virtuales han transformado la manera como nos manifestamos, relacionamos e interactuamos en el mundo, con ellos los procesos educativos se pueden llevar a cabo de forma asimétrica, es decir, desarrollarse sin la necesidad de una correspondencia de tiempo y espacio entre los individuos participantes (la clase presencial), ello ha representado una ventaja significativa para lo educativo porque, además de llevar la educación a cualquier lugar, el acceso atemporal le permite al educando repasar la información las veces que sea necesario, detenerse en analizar lo más complejo y detallar la información cuando tenga la posibilidad o la disposición para hacerlo.

Así, por ejemplo, el uso de aulas virtuales ha contribuido a personalizar la educación presencial y promover que los espacios, contenidos e interacción en clase se dinamicen a través de distintos materiales y herramientas que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje, con ello se han convertido en un recurso pedagógico que ofrece tanto a alumnos como a docentes abrir la puerta a nuevas formas de interacción y construcción de saberes.

¹ De acuerdo con la Ley de TIC en Colombia, Ley 1341 de 2009: por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son el conjunto de recursos que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información como voz, texto, imágenes y video” (Hernández Pino, Hernández Pino, Moreno Chaustre, Anaya Díaz, & Benavides Piamba, 2011, p.24). Además puede consultarse: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=36913>

Sin embargo, a consecuencia del modelo pedagógico en que usualmente se enmarca la clase de filosofía en la media básica colombiana, las intenciones, didácticas y metodologías que allí se desarrollan se encuentran al margen de los beneficios que trae el uso de la tecnología. La filosofía en los colegios se encuentra atrapada en un modelo educativo que, si bien viene intentando, no ha procurado cambios significativos en más de 50 años y por ello no se adapta a las necesidades educativas actuales.

Lo anterior puede evidenciarse en las clases de filosofía con grado 10 donde por lo general se observa que las intenciones, didácticas y metodologías se encuentran configuradas bajo el modelo tradicional de enseñanza que se funda en la memorización y repetición de algún tipo de sistema. En las aulas la relación estudiante – maestro puede asociarse con la llamada educación bancaria propuesta por (Freire, 2005) donde se da una narración de contenidos, conocimientos, saberes y valores por parte de un educador “omnisapiente”, sobre un educando pasivo cuya función es simplemente memorizar, archivar y reproducir al pie de la letra dichos contenidos.

En este modelo tradicional, sistemático y dogmático donde al parecer se encuentra atrapada la enseñanza de la filosofía en la media escolar colombiana, solo se pretende la recepción de contenidos estáticos de una disciplina para la re-producción, en tal sentido el desarrollo de las clases no es más que la repetición de información, la transcripción de manuales o cartillas y la evaluación de grandes volúmenes de contenido que no motivan a los estudiantes, ni aportan nada en su construcción personal.

Es allí donde se evidencia una problemática puesto que el modelo tradicional limita los procesos de enseñanza y aprendizaje de la filosofía haciéndola pasar por un saber inútil y aburrido. Con esto se hace necesario conocer e implementar otros modelos, como por ejemplo el del Aprendizaje Significativo, donde tanto el rol de docente como del estudiante se transformen en relación a la motivación de los participantes por el aprendizaje.

En ese mismo sentido, la educación tradicional desconoce e ignora el papel activo de los estudiantes en la enseñanza y el aprendizaje, sus condiciones socio-culturales y el proceso cognitivo, afectivos y motivaciones, tampoco promueve la constante reflexión de los procesos educativos para proponer cambios o transformaciones que mejoren la calidad de la educación, por el contrario, se conforma con la pasividad e inalterabilidad de los ambientes de aprendizaje.

Con esto, además de presentar las materias como saberes descontextualizados sin intención y/o practicidad, para este caso la filosofía, también se ignora la necesidad de construir nuevos recursos o ambientes de aprendizaje que se adecuen a las necesidades educativas de las nuevas generaciones.

Así, el problema que se destaca de lo anterior es que en las clases de filosofía en grado 10 no se investiga, ni proponen, ni implementan estrategias o recursos pedagógicos que contribuyan a presentar los contenidos de este saber abstracto de una manera atractiva e interesante y motive el interés, la atención y la participación de los estudiantes en las temáticas y actividades de la clase, mucho menos se aplican materiales o metodologías mediadas por las TIC para dinamizar los ambientes de aprendizaje. Ello se convierte en una de las principales razones por la que los estudiantes son apáticos y desinteresados hacia clase, lo que evidencia una alta desmotivación y esto lleva a preguntas como: ¿Cómo se hace algo si no se está motivado?

No puede olvidarse que el aprendizaje esta mediado, en gran medida, por las estrategias utilizadas para la presentación de contenidos, pues ello influye de manera determinante en cómo se aprende. En esta medida una necesidad actual de la educación escolar de la filosofía es la incorporación o aplicación de nuevos recursos pedagógicos que apoyen la enseñanza y contribuyan a motivar a los estudiantes hacia la clase.

Atendiendo a estas consideraciones, el desarrollo de herramientas tecnológicas como las aulas virtuales se presenta como una nueva alternativa para la educación de la filosofía en el colegio porque permiten poner el conocimiento en juego de una manera diferente. Gracias a la gran cantidad de actividades, recursos y materiales lúdicos, didácticos, atractivos e interactivos que permite utilizar un aula virtual permite que los docentes pueden involucra al alumno haciéndolo partícipe de su formación como agente en la construcción del saber, de esta manera el estudiante se motiva a aprender.

A partir de la anterior problemática se define la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué características debe tener un aula virtual para incentivar la motivación de los estudiantes de 10 grado en la clase de filosofía bajo el modelo del Aprendizaje Significativo?

2. Justificación

Esta investigación, se abordará desde una metodología de tipo cualitativo descriptivo con el fin de responder la pregunta de investigación, es así como la propuesta central que plantea este trabajo es la posibilidad de construir nuevos escenarios educativos que aprovechen las bondades de las TIC y apoyen la clase presencial de filosofía en grado décimo contribuyendo a mejorar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Con ello, además, se realiza la construcción de una base teórica que contribuye en la conceptualización y caracterización de elementos necesarios para la integración pedagógica de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje en la educación media colombiana. Tema que hace parte de una tendencia investigativa pedagógica actual.

Como menciona el planteamiento del problema, la vinculación de las TIC e Internet en los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales de la filosofía escolar representa un tema pedagógico central porque su desarrollo es una innovación. Las TIC dinamiza los contenidos, posibilitan nuevos espacios para la comunicación y contribuyen a motivar el interés de los estudiantes para que sean ellos mismos quienes se involucren en su proceso de aprendizaje. Siguiendo a Cabrero (citado en Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013)

Incorporar la tecnología en la educación se ha convertido en una necesidad y no se puede justificar en que sea una moda, simplemente, el no hacerlo significaría la exclusión de una realidad latente, debido a que esta se encuentra insertada en casi todas las actividades cotidianas del hombre; esto denota la importancia de la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo y la implicación de sus actores (p. 78).

En este sentido la necesidad de crear nuevos escenarios que aprovechen las bondades de las TIC y apoyen la clase presencial de filosofía es inaplazable. La educación está en proceso de renovación y el uso de las TIC brinda las herramientas para que este proceso esté a la delantera de las necesidades de la enseñanza. Las nuevas generaciones que experimentan una experiencia cultural diferente ocasionada por los aparatos tecnológicos exigen que los docentes conozcan e implementen este tipo de espacios y materiales en las aulas para influir positivamente en la motivación escolar.

El aula virtual como recurso pedagógico lleva al aula tradicional el acceso a las nuevas tecnologías, así el docente como guía, encuentra el espacio para conducir el proceso de enseñanza

aprendizaje en un ambiente a la vanguardia de la enseñanza actual. Sumado a ello la iniciativa del gobierno de tecnologizar la educación a través de la distribución de material tecnológico en los colegios del estado le permite al profesorado disponer de más herramientas para sus clases, logrando que no sea estática sino que se desarrollen conforme a las necesidades de sus estudiantes.

Esta investigación es innovadora porque en este momento la aplicación de medios virtuales o entornos educativos mediado por las TIC, como las aulas virtuales, en la media básica está aún en fase inicial. Las clases de filosofía en la escuela aún no han implementado este tipo de recursos en la clase, y mucho menos para incentivar la motivación de los estudiantes.

Los beneficios de esta investigación serán en primera instancia para los estudiantes de décimo grado de la clase de filosofía quienes al encontrar una metodología y herramientas novedosas que incentiven su aprendizaje mejorarán sus competencias y se cumplirán los objetivos de aprendizaje, además el docente se beneficia al encontrar mayor motivación de los estudiantes para realizar actividades en el aula que generen mayores impactos, mejoren las relaciones con los estudiantes, se genere un espacio agradable de aprendizaje y también el docente tendrá que desarrollar sus propias habilidades y competencias en TIC lo que lo hará más preparado y lo llevará a capacitarse constantemente.

Por último, el investigador también se beneficiará con este proyecto ya que obtendrá una herramienta para utilizar en su quehacer como docente, aquí se presenta un ejemplo de cómo puede ser utilizada una herramienta virtual en la educación para favorecer la motivación de los estudiantes.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general:

Proponer un aula virtual como recurso pedagógico para incentivar la motivación de los estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía antigua, aplicando el modelo de Aprendizaje Significativo.

3.2 Objetivos específicos:

1. Identificar las principales características de la motivación según el modelo del aprendizaje significativo que pueden ser aplicadas en un aula virtual en relación con la motivación de estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía.
2. Determinar las posibilidades de las aulas virtuales para favorecer la motivación escolar según el modelo pedagógico del aprendizaje significativo.
3. Describir los tipos de ejercicios y actividades que se pueden desarrollar en un aula virtual para promover la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la filosofía antigua.

4. Metodología

En este capítulo se presenta la metodología con la que se desarrolló esta investigación, se aborda desde un tipo cualitativo descriptivo, para el desarrollo de la misma se utilizó la técnica de la investigación documentada para ubicar, seleccionar, organizar y analizar distintas fuentes documentales como libros, artículos, periódicos, imágenes, películas, etc, como fuente de desarrollo de un recurso pedagógico (Aula Virtual) que incentive la motivación de los alumnos en las clases de filosofía.

De acuerdo con Guillermina Baena (Baena, 1985) la Investigación Documental consiste en una técnica que se orienta hacia la “selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos”, con ello puede entenderse que su objetivo es el levantamiento de un marco teórico y de datos mediante la revisión de documentos. Asimismo para (Franklin, 1997) la Investigación Documental podría ser definida como una técnica de investigación cuyo método es la selección y análisis de los documentos que contienen la información intelectual relacionada con el estudio o investigación que desea emprenderse.

Se seleccionó esta técnica investigativa debido a que en la actualidad no existe una teoría científica, pedagógica o psicológica que sirva de base referencial para el tema en cuestión, por el contrario la investigación y experimentación de la integración pedagógica de las TIC aún es un tema que está debutando. Según lo anterior los documentos encontrados, analizados y formulados, servirán en la categorización y conceptualización de una base teórica para este tema de investigación.

Este trabajo se realiza en el marco de un diseño no experimental en el que a partir de la observación y participación de clases de filosofía en Bogotá se observa la realidad (la clase de filosofía) y dentro de ella se realiza un seguimiento de los cambios que aportaría a la motivación el uso de una plataforma virtual. La clase es observada dentro de su contexto natural y es la clase misma la que es analizada para el diseño investigativo de este documento. Se realizó la observación de situaciones existentes que aportaron en el desarrollo de las herramientas didácticas y de la presentación misma del entorno virtual.

5. Marco teórico

El marco teórico que orienta esta investigación se divide en dos partes: por un lado, se encuentra el estado del arte donde se exponen artículos, tesis y teorías que categorizan y conceptualizan temas relacionados con las variables de esta investigación. Por otro parte se encuentra el marco conceptual donde se definen los conceptos y teorías que desarrolla esta investigación, a saber, la motivación escolar, la enseñanza de la filosofía en Colombia, el aprendizaje significativo y la aplicación de aulas virtuales como recurso para la enseñanza.

Es importante destacar, antes que nada, que la revisión teórica que desarrolló esta investigación arrojó mínimos resultados sobre la investigación e integración de las TIC en las clases de filosofía en los colegios de nuestro país. Mucho menos se encontraron investigaciones que abordaran el tema del uso de este tipo de herramientas como recurso para incentivar motivación en la educación presencial de la filosofía en Colombia. Es así como este trabajo pretende empezar a presentar y categorizar algunos elementos que contribuyan a construir una base teórica que oriente e incentive futuras investigaciones sobre este tema. La investigación en la aplicación de herramientas virtuales como recurso para motivar puede contribuir a dinamizar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de las aulas tradicionales.

Es preciso destacar que las tendencias investigativas de los trabajos revisados en general fueron de tipo cualitativo, descriptivo y explicativo. La metodología que comúnmente se utilizó en los trabajos señalados fue la Investigación Acción y la Investigación Acción Participativa, tipo de investigación que se caracteriza por procurar la reflexión pedagógica para suscitar cambios en la práctica educativa.

A continuación se presenta el estado del arte.

5.1 Estado del Arte

La revisión teórica inicial de esta investigación se llevó a cabo en motores de búsqueda como Google académico, Redalyc.org y scielo.org. En ellos se realizó una búsqueda sistemática de artículos relacionados con temas como la motivación escolar, la aplicación de TIC en la enseñanza, enseñanza y aprendizaje de la filosofía, los entornos educativos virtuales, el modelo de aprendizaje significativo y la enseñanza de la filosofía en Colombia con el fin de contextualizar y categorizar algunos elementos pertinentes para esta investigación.

Si bien se hizo una extensa revisión de la información recolectada a partir de las búsquedas, para este estado del arte se seleccionaron solo algunas tesis doctorales y artículos que contribuyen en la exposición del contexto, las problemáticas, tendencias y teorías sobre los conceptos ejes de esta propuesta. A continuación se presenta un brevemente análisis de cada uno de ellos.

En primer lugar con respecto a la categoría *entornos virtuales en educación* se analizó la tesis doctoral de María del Pilar Cámara Serrano (2006). En este trabajo la maestra analizó los cambios que se producen en la enseñanza y aprendizaje de la filosofía al combinar, lo que ella llama unas metodologías didácticas tradicionales y el uso de las TIC en el bachillerato. Cámara analizó los cambios que se produjeron en su quehacer, en la comprensión de sus estudiantes y en las dinámicas de la clase. Su idea fue que con esta forma de enseñar sus estudiantes aprendieran algunos conceptos filosóficos y desarrollaran el pensamiento crítico, propio del quehacer del filósofo.

Expone que su método de enseñanza es el socrático, de manera que en la praxis con los estudiantes buscó generar preguntas claves que condujeran a sus educandos a la aparición del conocimiento permitiendo que cada quien forme sus conclusiones. Aclara que estas preguntas obviamente tiene un direccionamiento que conduce a un tipo de razonamiento, como lo hace Sócrates en los diálogos, sin embargo, deja abierta la interpretación y el debate de sus estudiantes.

La autora expresa que este recorrido ayudó a mejorar la planificación de sus clases haciendo que los contenidos, metodologías y actividades tuviese un mayor sentido. Comenta que en la planificación fue crucial la ayuda que le brindan las TIC en la educación pues podrían contribuir en el aprendizaje de los alumnos al hacer la clase más dinámica y lúdica. En las conclusiones de esta investigación la autora resalta:

A lo largo de toda esta investigación, he ido viendo que la función motivadora de las TIC es muy eficaz a la hora de hacer que los alumnos practiquen en clase e incluso fuera de ella (diarios, foros), pero no parece incidir en absoluto, en la motivación para el estudio posterior. (Cámara serrano, 2006, p. 324).

El segundo documento examinado respecto a la categoría *aplicación de TIC en educación*, corresponde a la tesis de maestría en tecnología informática aplicada a la educación realizada por el analista en computación y licenciado en educación José Luis Filippi (2009). El objetivo de este autor es la creación de un método que oriente la integración de las TIC en el nivel básico y medio del sistema educativo argentino.

Filippi realizó un análisis de los proyectos de investigación relacionados con las TIC y los programas Nacionales para su integración en la educación media argentina, además estudió los instrumentos (tanto físicos, como gubernamentales e institucionales) para la integración de las TIC en las escuelas y por último confeccionó lo que él llama el método para su integración. Los resultados que surgieron a partir de la implementación del método mencionado, desde una herramienta telemática situada en internet, mostraron que:

Los valores estimados para los alumnos son aceptables, el valor alcanzado está ligado directamente con que las computadoras como herramientas que permiten realizar múltiples actividades, le permiten desarrollar actividades lúdicas, lo suficientemente atractivas como para invertir horas en descifrar un determinado juego, desplegando todas sus destrezas para alcanzar el objetivo. (Filippi, 2009, p. 104)

Con lo cual Filippi subraya la necesidad de la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje pues indica que las tecnologías “son medios que el educador utiliza para facilitar el aprendizaje y la comunicación con sus alumnos en el proceso educativo” (Filippi, 2009, p. 30).

En tercer lugar se hizo revisión del artículo realizado por M^a Paz Prendes Espinosa en relación a la variable *entornos virtuales*. El documento buscó analizar el uso de las TIC en contextos universitarios, específicamente en la Universidad de Murcia. Prendes sustenta la necesidad de integrar las TIC como posible herramienta educativa a partir de autores tales como Cortina Cunill y la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI.

En el artículo se exponen algunas de las posibilidades de uso de TIC en la enseñanza universitaria describiendo la reflexión, aplicación y adecuación de proyectos realizados en la

Universidad de Murcia a través del aula virtual SUMA y el campus virtual de la universidad. M^a Paz (2011) indica que:

Promover el uso de TIC no es sólo promover enseñanzas en línea, sino el uso de estas tecnologías como parte del trabajo diario de la institución tanto en lo relativo a la flexibilización del modelo docente como en aquellos otros aspectos relacionados con gestión/administración y con la investigación. (p. 277)

Prendes con ello suscita la idea que la integración de las TIC en los ambientes escolares es más que la adecuación de la tecnología a los procesos de enseñanza- aprendizaje pues se requiere de un proceso de sinergia tanto de lo administrativo como de lo pedagógico.

Respecto a la variable *enseñanza y aprendizaje de la filosofía* se hizo revisión de la tesis de Diego Eduardo Morales Oyola (2011) en la que se investiga sobre el aprendizaje de la filosofía en la educación media con el fin de proponer el desarrollo de nuevas prácticas para la enseñanza desde el pensamiento crítico y la didáctica de la filosofía. Esta tesis fue realizada para la maestría en educación de la Universidad Tecnológica de Pereira.

Morales a partir de la reflexión del pensamiento crítico y la didáctica de la filosofía busca elementos claves para la enseñanza de este tipo de pensamiento. En esta búsqueda plantea tres elementos bases para su investigación: la discusión con perspectiva filosófica, el pensamiento crítico y la diferencia entre aprender filosofía y aprender a filosofar. Así sienta las bases para el diseño de su propuesta pedagógica en los grados décimo del colegio José Antonio Galán de la ciudad de Pereira. En las conclusiones y recomendaciones Morales (2011) sostiene que:

Se debe fortalecer la importancia del aprendizaje significativo en los estudiantes y profesores de filosofía a través de las didácticas de la filosofía y la búsqueda de aprendizajes filosóficos que deben ser lo propio de ésta disciplina. Se sugiere que para el aprendizaje del filosofar se implementen los medios audiovisuales, las TIC, sobre todo la internet que ofrece diversidad de estrategias que articulan algunos aspectos importantes de la didáctica de la filosofía. (p. 145)

Esta tesis proporciona a la investigación un ejemplo de aplicación de TIC en ambientes escolares en Colombia utilizando modelos de aprendizaje constructivistas. Asimismo brinda una serie de documentos sobre antecedentes, tendencias, normatividad y ventajas del uso las TIC en la educación colombiana.

Por último, con respecto a la variable de *enseñanza y aprendizaje de la filosofía* se hizo revisión del artículo realizado por el filósofo y docente de la UNAD Adolfo Alvear y la especialista en educación superior Paula Andrea Mora (2013). El objetivo de los autores fue crear un espacio interactivo de debate argumentativo como forma de innovar e impactar en dos cursos virtuales de filosofía en la UNAD. Esto a partir del desarrollo de una caracterización de los estilos de aprendizaje vinculados con algunas de las herramientas Web 2.0 para motivar la interacción y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

En las conclusiones, con respecto algunas herramientas Web exploradas, los autores sostienen que “tienen un gran potencial educativo para permitir el desarrollo de habilidades del pensamiento; pero que no son lo suficientemente utilizadas” (Alvear Saravia & Mora Pedreros, 2013, p. 91), con lo cual resaltan la necesidad de hacer uso de las nuevas herramientas y espacios que brindan las TIC para potenciar el acto educativo.

Conclusiones

El estado del arte mostró que Internet y las TIC se han convertido en un nuevo recurso que tienen los docentes para construir y transmitir los contenidos curriculares en nuevos espacios y de forma llamativa e innovadora. Los entornos virtuales permiten que los docentes dinamicen los contenidos de las clases a través de juegos, gráficas, videos, enlaces, presentaciones, etc. y además generan ambientes de comunicación y repaso extracurricular que inciden de manera positiva en el interés, la atención y la participación de los estudiantes. Lo anterior nos invita a pensar que parte de la eficacia del uso de las TIC está en el provecho que pueda sacar el maestro al combinarla como herramienta didáctica de la clase para estimular la motivación de los estudiantes.

También pudo determinarse que la asignatura de filosofía en grado 10 descarta las ventajas del uso de estos nuevos recursos debido a la escasa investigación y aplicación. Se identificó que el desconocimiento y/o falta de capacitación de los docentes en este tipo de herramientas, el estancamiento de la educación escolar en el tradicional modelo de enseñanza y la aplicación de estos nuevos entornos de manera instrumental, es decir, sin una reflexión pedagógica que acompañe su aplicación, son factores asociados a la insuficiente investigación y aplicación de las TIC en los colegios del país. Con esto se indica la importancia del diseño y planeación de nuevos entornos o espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje escolar de la filosofía desde un modelo pedagógico distinto al tradicional que oriente la implementación.

5.2 Marco Conceptual

5.2.1 Constructivismo y Aprendizaje Significativo

Este trabajo tiene sus bases en una concepción constructivista del aprendizaje, de esta manera “destaca la convicción de que el conocimiento se construye activamente por sujetos cognoscentes, es decir, no se recibe pasivamente del ambiente o de los otros” (Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, p. 22). En este sentido se asume que el aprendizaje es el resultado de procesos cognitivos *activos* de individuos que poseen una estructura cognitiva que se modifica o reconstruye cuando se relacionan con su entorno. De acuerdo con Coll (Citado en Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010) la concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje... 2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración... 3. La función del docente es engrasar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. (p. 27)

Estas ideas destacan la importancia de la actividad cognitiva afectiva y motivacional previa de educandos y maestros para el diseño, selección, organización y puesta en práctica de los contenidos, actividades y evaluaciones de la clase. Para el constructivismo es crucial tener en cuenta que los procesos de desarrollo intelectual -capacidades, ideas, conceptos y esquemas previos- así como experiencias, gustos, intereses y necesidades afectivas o motivacionales de los estudiantes son la base del aprendizaje.

Durante la década de los 60, a causa de la investigación e intervención psicológica en el campo de la educación, diversos psicólogos y pedagogos se dedicaron a proponer teorías que respondieran al modelo tradicional de enseñanza que se fundaba en un enfoque conductista y asociaba el aprendizaje humano a un mero cambio en la conducta. Una de las respuestas con mayor acogida fue el aprendizaje significativo², modelo en el que se establece que *aprender* significa: atribuirle significado a un contenido, construir una representación mental (imagen-concepto) o bien elaborar

² Modelo diseñado y desarrollado por David Ausubel. posteriormente retomado y trabajado por seguidores como Joseph Novak

y/o establecer relaciones o teorías entre conceptos e ideas a partir de la interacción con materiales de aprendizaje.

Según el modelo pedagógico del aprendizaje significativo los estudiantes poseen una estructura cognitiva previa que se relaciona y modifica conforme interactúa con su medio, de acuerdo con Barriga (2010) “La estructura cognitiva se compone de conceptos, hechos y proposiciones que se organizan *jerárquicamente*” (p.30). Para aprender significativamente es necesario articular y organizar los contenidos de la clase de manera simple y progresiva, partiendo de lo más general a lo más complejo, estableciendo relaciones, interacciones y categorías entre conceptos y esquemas conceptuales, de esta manera logro del aprendizaje significativo está mediado en gran parte por la organización de los contenidos de la enseñanza.

Sin embargo la modificación de la estructura cognitiva del alumno no debe entenderse como un simple proceso mecánico de recepción de contenidos o conceptos estáticos en una *tabula rasa*, por el contrario desde este modelo el aprendizaje se encuentra fuertemente vinculado a la disposición o actitud del estudiante para recibir y procesar los contenidos, es así como la estructura cognitiva del aprendiz se modifica dependiendo de sus afectos, gustos o preferencias.

En el aprendizaje significativo el conocimiento se puede adquirir de dos maneras: por recepción, o cuando el maestro presenta el contenido que se debe incorporar en la estructura cognitiva del aprendiz, o por descubrimiento que es cuando el propio aprendiz ordena y sintetiza la información que aprende. Si bien para este modelo el aprendizaje por descubrimiento es más deseable que el repetitivo, no puede haber uno sin que exista el otro. Como señala Barriga Arceo & Hernández Rojas (2010) para que el aprendizaje significativo se logre es necesario

Que la nueva información se relacione de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, en función de su disposición (motivación y actitud) por aprender, y de la *naturaleza* de los materiales o contenidos de aprendizaje. (p. 31).

Esto nos indica que los materiales, contenidos y ambientes de aprendizaje deben ser producto de la reflexión-acción pedagógica del docente para poseer significado lógico y sustancial, es decir, no arbitrario e intencional con el fin de promover relaciones de la estructura intelectual previa del alumno con el nuevo contenido. Además deben ser llamativos e interesantes para estimular la motivación, disposición e interés de los estudiantes por aprender. Bajo estas condiciones los materiales adquieren un grado de significación importante para ser aprendido por los educandos.

En consecuencia, como manifiesta Barriga Arceo & Hernández Rojas (2010) “el logro académico de los estudiantes sólo podrá ser explicado en función de la acción resultante entre las dimensiones cognitiva, volitiva y motivacional-afectiva asociadas al aprendizaje en determinados contextos educativos” (p. 59) En tal sentido para que exista el aprendizaje significativo es necesario:

-En primer lugar, tener en cuenta la estructura cognitiva del alumno, su disposición por aprender, su capacidad para relacionar de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que posee.

-En segundo lugar es determinante el papel del docente como motivador, mediador y planificador de los contenidos y espacios educativos. El papel del maestro es como diseñador y estrategia de contenidos lógicos y prácticos que propicien el crecimiento personal de los estudiantes, más allá de ser simples estaciones repetidora de un saber lineal.

-Y en tercer lugar es necesario que los factores institucionales, como materiales temas o actividades de aprendizaje posean significado lógico y motivacional para incidir significativamente en el estudiante.

5.2.2 Motivación escolar

Como se ha mostrado la motivación en el modelo del aprendizaje significativo es un factor fundamental, por ello este apartado se detiene a describir qué se entiende por motivación, cuál es su relación con el aprendizaje y qué factores determinan la motivación por aprender.

Debido a su amplitud es casi imposible formular una definición exacta sobre la motivación, generalmente se ha considerado un factor o constructo que contribuye a entender cómo y porqué los individuos piensan y actúan como lo hacen³. Si bien la motivación no es un fenómeno exclusivo de la educación, este terreno ha sumado aportes sustanciales que contribuyen a categorizar y entender la función de este factor en los procesos educativos. Distintas perspectivas han sumado aportes en la investigación y teorización de este concepto, por ejemplo teorías contemporáneas

³ Siguiendo la idea de Valenzuela, entendiendo la motivación como “un constructo hipotético que da cuenta de aquello que impulsa al hombre a actuar” (Valenzuela Carreño, 2007).

sobre la motivación como la teoría cognoscitiva social o la teoría de la motivación para el logro argumentan que la motivación es condición para que exista el aprendizaje intencionado⁴.

En lo educativo este concepto se entiende como un fenómeno que influye y determina la enseñanza y el aprendizaje escolar porque se asocia con factores como causas o motivos que impulsan, mantienen y conducen el esfuerzo o conducta de los individuos hacia el aprendizaje. Siguiendo a Schunk (2012) “Los estudiantes motivados para aprender prestan atención a la enseñanza y se involucran en actividades como repasar la información, relacionarla con el conocimiento adquirido con anterioridad y plantear preguntas” (p. 346) en este sentido la motivación resulta ser un factor que contribuye a dirigir la atención, la participación y el interés de los involucrados hacia el aprendizaje.

El fenómeno de la motivación debe entenderse como un doble proceso, tanto personal o intrínseco como social o extrínseco. En primera medida debe entenderse como un proceso personal que subraya el papel del interés, gusto, disposición, voluntad y control que percibe el aprendiz sobre su propio proceso de aprendizaje, según Deci (1975) (citado en Schunk, 2012.) “La motivación intrínseca se refiere al deseo de participar en una actividad sin una recompensa evidente salvo la participación en la tarea en sí” (p.386). En otras palabras se destaca la importancia de la percepción individual del aprendiz sobre el proceso de aprendizaje, con esto podríamos asociar este proceso al aprender a nadar, aprender a conducir o aprender filosofía.

Por otro lado, la motivación debe entenderse como un proceso extrínseco que “se relaciona con el interés que nos despierta el beneficio o recompensa externa que vamos a obtener al realizar una actividad” (Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010, p. 56) de esta manera puede asociarse la motivación extrínseca, por ejemplo, a recibir buenas calificaciones, aprobación del docente, padres o compañeros, o a recibir algún beneficio económico.

Como se expone “la motivación escolar conlleva una complicada interacción de componentes cognitivos, afectivos, sociales y académicos que tienen que ver tanto con las actuaciones de los alumnos como con la de sus profesores” (Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2010. p.52) esto muestra que así como la motivación está asociada a un proceso personal que se regula

⁴ “Aunque algunos tipos simples de aprendizaje puede ocurrir con poca o nula motivación, la mayor parte del aprendizaje es motivado” (Barriga Arceo & Hernandez Rojas, 2010)

personalmente, también existen una serie de factores externos que pueden ser manejados para estimular la motivación por el aprendizaje de los alumnos.

Dichos factores se refieren, por ejemplo, al ambiente de la clase, al involucramiento de los alumnos con la tarea, a los sentimientos de éxito e interés personales, a los mensajes del profesor frente al aprendizaje del alumno y los contenidos o materiales de la clase, pues siguiendo la idea de Barriga Arceo & Hernández Rojas (2010) “la motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes, pero dicha interacción no puede entenderse al margen del contexto de ciertas prácticas educativas que tienen un carácter histórico-cultural y situacional” (p 80).

Lo dicho hasta ahora destaca que la forma como se enseña el contenido influye de manera determinante en cómo se aprende el mismo. Los alumnos demandan que los contenidos y materiales sean interesantes y atractivos, que los involucren y contribuyan en su aprendizaje personal. En este orden de ideas el docente ocupa un papel primordial en el aprendizaje pues además de encargarse de la planificación y elaboración del currículo de la clase, también debe plantear estrategias motivacionales que apoyen las metodologías, didácticas y evaluaciones para que los estudiantes desarrollen gusto por la actividad escolar y comprendan su utilidad personal y social. En este sentido el docente es el mediador entre el estudiante y el *querer aprender*.

5.2.3 Aulas Virtuales

¿Qué son las aulas virtuales? ¿Cuáles son sus características? ¿Dónde y cómo son utilizadas? ¿De qué manera con su aplicación pueden contribuir a incentivar la motivación de los estudiantes hacia las temáticas y actividades de la clase de filosofía? ¿Cómo puede orientarse el diseño del aula virtual para motivar a los estudiantes?

Esta investigación encontró que un Aula Virtual se ha definido como: “un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor” (Area & Adell, 2009, p.8); asimismo, como afirma Turoff (citado en Area & Adell, 2009) “una clase o aula virtual es un entorno de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediado por Ordenador.” (p.8); por otro lado como señalan Barbera & Badia “el

aula virtual es la integración organizada de muchos recursos digitales de texto, imagen, sonido y animación” (p.3); por último (Davila 2011) señala que

Se entiende por Aula Virtual a un ambiente digital en el que se simulan, vía Internet, los procesos formativos que se desarrollan en un aula física convencional, de una manera amena y creativa con el objeto de promover el aprendizaje independiente del estudiante en un contexto de interacción social con sus profesores, con sus pares, con expertos; interacción con los contenidos, con la institución. (p. 103)

Entendidas de estas maneras las Aulas Virtuales son plataformas interactivas que ofrecen a estudiantes y docentes nuevas formas de comunicar, publicar contenidos⁵, participar e interactuar a través de nuevos entornos educativos con distintas herramientas virtuales como los blogs, videos, chats y foros. Un Aula Virtual es un recurso que apoya un proyecto educativo y permite que los contenidos de la planeación pedagógica del maestro (metodologías, didácticas y evaluaciones) puedan ponerse en juego de manera innovadora, llamativa, diferente y lúdica. Con todo un Aula Virtual es un nuevo entorno o espacio digital que tienen docentes y estudiantes para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estas plataformas brindan distintas herramientas de comunicación y evaluación que permiten apoyar, organizar y dinamizar cursos para el aprendizaje. Como señala Noriega Frontado (2011) “A través del aula virtual el estudiante puede leer y descargar documentos, realizar tareas y actividades, formular preguntas al docente, trabajar en grupo utilizando herramientas de comunicación, entre otras.” (p.4). Este nuevo entorno permite a los docentes compartir contenidos de una manera llamativa y promover distintas dinámicas para la enseñanza y el aprendizaje tanto de forma presencial como de manera extraescolar. Además los estudiantes encuentran un espacio asincrónico de estudio y repaso que contribuye a su motivación y le permite trabajar a su ritmo está disponible en todo momento.

Comúnmente las aulas virtuales son utilizadas en centros académicos, como universidades, colegios o institutos de educación superior, en programas de educación a distancia, educación semi-presencial o cursos virtuales. Al tipo de educación que se caracteriza por el uso de aulas virtuales se lo conoce como e-learning.

⁵ Contenido de tipo textual, multimedia, gráfico y/o audiovisual

De manera literal el término e-learning significa *aprendizaje electrónico* se asocia con una modalidad de educación cuya principal característica es que la organización, desarrollo y evaluación de los procesos pedagógicos se llevan a cabo en un aula virtual, como señala Area “una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo... empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones” (Area & Adell, 2009, p. 2).

Con lo anterior podría pensarse que este término se encuentra vinculado exclusivamente con el modelo de educación a distancia, sin embargo como señalan Area & Adell (2009) esta asociación debe ser redefinida porque en la actualidad el uso de espacios y aulas virtuales en la educación presencial o semipresencial es cada vez más frecuente. Siguiendo a los autores mencionados podemos identificar tres modelos educativos caracterizados por el uso de aulas virtuales.

1. El modelo e-learning o de educación a distancia, que se caracteriza porque los procesos educativos se desarrollan exclusivamente dentro del aula virtual, es decir, el contacto entre profesor y estudiante es netamente virtual.
2. El modelo de educación semi-presencial o b-learning (*blended learning*) donde, como su nombre lo indica, los procesos educativos se desarrollan tanto virtualmente en un aula virtual, y además de manera física en un aula tradicional.
3. El modelo presencial con apoyo de Internet, donde las aulas virtuales se utilizan como complemento o recurso de la planeación curricular del maestro para la clase presencial.

En el cuadro número 1 se expone y sintetiza algunas de las características más importantes de cada uno de los modelos señalados anteriormente.

Si bien las aulas virtuales han constituido una innovación para el campo educativo, porque ha permitido descentralizar y destemporalizar la educación, también debe tenerse en cuenta que una de las críticas fundamentales a este tipo de educación es que ha cortado las relaciones interpersonales vitales para el desarrollo de los procesos educativos. Por ello para el desarrollo de esta investigación se ha decidió utilizar la modalidad de enseñanza presencial con apoyo de aulas virtuales e internet, así el aula virtual será una herramienta o recurso complementario para la clase presencial.

En este proyecto la aplicación del entorno estará enfocada a consolidarse como recurso pedagógico que contribuya a motivar el interés, la atención y la participación de los estudiantes en

clase de filosofía antigua. Según lo anterior el aula virtual se utilizará como estrategia de apoyo de los maestros para dinamizar los contenidos de la clase presencial y para la realización de actividades presenciales y extraescolares. Mientras que el alumno encontrara un recurso que estará disponible en la red para que participe y repase cuando lo necesite.

Tabla 1 Modelos formativos apoyados en e-learning

<i>Modelo de enseñanza presencial con apoyo de Internet</i>	<i>Modelo semipresencial o de blended learning</i>	<i>Modelo a distancia o de educación online</i>
Internet y específicamente el aula virtual es un complemento o anexo a la docencia presencial. A veces se utiliza el aula virtual en salas de informática bajo supervisión del docente. En otras ocasiones el aula virtual es un recurso de apoyo para el estudio del alumno en su hogar.	Integración y mezcla de clases presenciales con actividades docentes en aula virtual	Titulaciones on line (asignaturas, cursos, máster, doctorado) ofertados a distancia través de campus virtuales
Se mantiene el modelopresencial de docencia: en horarios y en aulas tradicionales	No hay diferenciación nítida entre procesos docentes presenciales y virtuales. Existe un continuum en el proceso educativo	Apenas hay encuentro físico o presencial entre alumnos y profesores. Casi todo el proceso educativo es a distancia
En este modelo se utiliza el aula virtual de forma similar a una fotocopiadora: para que los estudiantes tengan acceso a los apuntes/ejercicios de la asignatura	Se innova el modelo presencial de docencia: en los horarios, en los espacios y en los materiales	Lo relevante son los materiales didácticos y el aula virtual
El aula virtual se concibe como un espacio de información: se ofrece programa asignatura, horarios, tutorías, calificaciones, apuntes, etc. Existe poca comunicación e interacción social a través del aula virtual	El aula virtual es un espacio para la información, la actividad de aprendizaje y la comunicación entre profesores y alumnos	Cobra mucha importancia la interacción social entre los estudiantes y el docente mediante los recursos virtuales

Fuente: Area, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos, Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet (p. 6)

5.2.5 Milaulas.com (Moodle)

Dada la necesidad de seleccionar una plataforma para llevar a cabo la creación del recurso pedagógico o aula virtual, esta investigación utiliza la plataforma Moodle, por su respaldo y la facilidad en el manejo, visualización y administración de contenidos. Para efectos de esta investigación se diseñó un curso gratuito en el subdominio: *milaulas.com*, este dominio es privado y no se dará acceso al público general debido a que es un proyecto se desarrolló a modo de ejercicio académico y no se implementó. Sin embargo se destaca la necesidad de crear un sitio web privado para promover ventajas como eliminar publicidad y no afectar la atención de los estudiantes.

Moodle es la plataforma más utilizada e investigada por universidades y centros de estudio a nivel mundial, ello además de dar confiabilidad y prestigio a la plataforma también ha contribuido en la creación de gran variedad de documentos, plantillas y tutoriales que contribuye explicar y facilitar su manejo. Comúnmente estas plataformas han sido utilizadas para la promoción de la modalidad de educación a distancia *e-learning*, sin embargo actualmente también son usadas como parte de clases presenciales o semipresenciales.

Moodle como señala Davila “facilita agregar varios y diferentes tipos de medios para el desarrollo de actividades interactivas en sus aulas virtuales; así tenemos: foros, cuestionarios, salas de chat, wikis, diarios, consultas, lecciones, tareas, entre otros.” (Davila, 2011, p. 98). Estas plataformas permiten a los maestros diseñar y crear su propio sitio web privado para apoyar, dinamizar o sustituir las actividades presenciales de la clase.

El subdominio Milaulas.com permite crear cursos virtuales que comúnmente se dividen en tres columnas: las columnas de izquierda y derecha que ofrecen bloques de apoyo y permiten al maestro (o administrador del sitio) personalizar la información que presenta el curso, la columna central, por su parte, presenta los recursos y actividades que se pueden ofrecer en el curso. En este sentido este tipo de plataformas cuentan con tres elementos principales que son los recursos, las actividades y los bloques de apoyo.

-*Los bloques de apoyo* permiten que el maestro organice y comunique de una forma amigable y actualizada la información adicional de interés para la clase. Estos bloques permiten visualizar fechas de interés, calendario de actividades, eventos, tareas próximas, avisos recientes, búsqueda

en foros, participantes del curso, usuarios en línea, navegación y otros ajustes que organizan y personalizan las metodologías, didácticas y evaluaciones del curso.

-*Los recursos* son los materiales por medio de los cuales el profesor comunica la información a los estudiantes, ellos son utilizados usualmente para guiar y apoyar el aprendizaje. Los recursos pueden ser imágenes, links, revistas indexadas, audios, videos, etc. que se visualiza dentro o fuera de la plataforma. Los recursos que ofrecen estas plataformas son: archivo, carpeta, etiqueta, libro, página, etc.

-*Las actividades* son herramientas que permiten a los usuarios interactuar y participar en la plataforma. Las actividades permiten responder preguntas, vincular archivos, colocar imágenes, videos y hasta presentaciones de otros programas web. A diferencia de los recursos, permite registrar las acciones de los usuarios, ajustar fechas de entrega, calificar y retroalimentar a los usuarios, además otorgar valoraciones, incentivos o certificados por los trabajos realizados o por la participación en el curso. Las actividades pueden ser calificadas tanto por maestros como por otros estudiantes, además promueven tanto el trabajo personal, en cuestionarios o tareas, pero también incentiva el trabajo colaborativo entre los usuarios en actividades como wikis, foros, chats, glosarios y talleres.

6. Proyecto pedagógico-didáctico:

En este capítulo se encuentra el desarrollo de la propuesta pedagógica. Aquí se expone el tema del rol docente y su influencia en la promoción de estrategias que contribuyan a incentivar la motivación de aprendizajes significativos en los estudiantes, además se encuentra la descripción de la apariencia del sitio en relación con la motivación y el diseño de las actividades y recursos sugeridos para motivar el aprendizaje de la filosofía antigua. Por último se exponen las conclusiones a las que se llegó con esta investigación.

Como requisitos de configuración inicial la plataforma solicita un nombre para el dominio web privado y un correo electrónico. El nombre del dominio es: <https://filoantig10.milaulas.com/> y solo es necesario inscribirse para hacer parte del curso.

En cuanto el uso de recursos, debe entenderse que este entorno solo apoyara los temas de la planeación curricular que hace cada docente, de esta manera se propone elegir la opción más conveniente para dinamizar los espacios escolares de acuerdo a su programación y las necesidades de sus estudiantes.

Las actividades que se plantean como apoyo a las clases se caracterizan por ser interesantes y encerrar conceptos centrales de la clase para que el estudiante, al repasar, pueda tener mayor claridad del tema. Todo esto tiene como fin que la experiencia en el aula sea significativa para que el estudiante se sienta motivado a volver, repasar y participar.

6.1 Rol docente

Como se mencionó a lo largo del marco teórico, el aprendizaje es un proceso intencionado y personal de construcción de conceptos y esquemas conceptuales en donde confluyen diferentes factores cognitivos y motivacionales tanto extrínsecos como intrínsecos. Según esta perspectiva el estudiante es el centro de los procesos educativos y el docente tiene la responsabilidad de planear, crear y desarrollar ambientes de aprendizaje que apoyen y dinamicen los contenidos, materiales, temáticas, didácticas y evaluaciones para que el mismo aprendiz sea quien encuentre valor al propio proceso de aprendizaje, es decir, *aprenda a aprender*.

A diferencia de los roles que cumplía hace unos años, actualmente el papel del educador no es como formador de saberes estáticos y descontextualizados en clases magistrales que buscan la adquisición de grandes volúmenes de contenido para repetirse al pie de la letra, al contrario su labor se ha transformado y el maestro “*cumple una función de organizador y mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento*” (Barriga Arceo & Hernandez Rojas, 2010, p. 3) en otras palabras, es un guía, acompañante, diseñador, mediador y/o constructor de ambientes de aprendizaje para que el estudiante establezca relaciones entre su estructura cognitiva previa y los nuevos saberes de una forma atractiva y agradable.

Según esta perspectiva, el maestro es el encargado de construir ambientes para indagar los contenidos de los estudiantes, identificar sus necesidades y hacer significativos los materiales, metodologías, didácticas y evaluaciones de la clase, todo esto a partir de una planeación curricular que establezca relaciones con la existencia del estudiante, lo involucre en las actividades, tengan un valor para su vida práctica y sobre todo le interese.

En consecuencia el docente también es el encargado de motivar a los estudiantes desde diversas estrategias de apoyo que ejercen impacto indirecto sobre la información y los contenidos contribuyendo a hacerla llamativa y generar un clima emocional positivo en clases. Por medio de actividades como juegos con los estudiantes (como forma de revisar y/o repasar las actividades) o proyección de videos, películas, mapas conceptuales e imágenes relacionadas con las temáticas de la clase, el docente puede dinamizar los ambientes de aprendizaje y estimular una comunicación amigable para estimular la participación atención e interés de los estudiantes hacia la clase.

En este sentido las aulas virtuales en educación significa la aparición de un nuevo recurso para hacer que las clases sean dinámicas, didácticas y llamativas. Un aula virtual permite organizar y diseñar un sitio web para recoger en un mismo lugar el material de apoyo a la sesión de aprendizaje, los recursos complementarios a las estrategias pedagógicas, las actividades o trabajos y distinto material multimedia que apoyan la explicación del docente.

A través de un aula virtual se tiene la posibilidad de transformar los contenidos de la clase en materiales significativos de aprendizaje, asimismo establecer nuevos canales de comunicación para acompañar el proceso formativo del aprendiz dentro y fuera de la escuela y con ello incidir de manera positiva en la motivación del estudiante. Siguiendo la idea de Noriega Frontado (2011)

El Docente en aulas virtuales o tutor virtual, es un facilitador en un proceso de enseñanza-aprendizaje, un mediador, un motivador, un dinamizador y un guía de las diferentes fuentes de información en un ambiente virtual. Un docente virtual debe poseer la capacidad de motivar, dinamizar los espacios comunitarios, valorar las contribuciones personales de los estudiantes, favorecer el trabajo en equipo y realizar un seguimiento personalizado de todos y cada uno de los estudiantes. (p. 12).

Sin embargo, el aula virtual no servirá de nada sin la debida planeación y orientación pedagógica y los respectivos cambios en las metodologías, didácticas y evaluaciones de la clase para que el estudiante sea el protagonista en la adquisición de conocimientos, como señalan Hernández Pino, Hernández Pino, Moreno Chaustre, Anaya Díaz, & Benavides Piamba (2011)

Para concebir y desarrollar propuestas educativas que involucren el uso de las TIC se requiere, más que escoger uno u otro artefacto tecnológico (celulares, tabletas, computadores, software, servicios web, etc.), replantear las posturas pedagógicas y redefinir las estrategias didácticas de la propia práctica docente, a partir de las posibilidades que este tipo de tecnologías ofrecen. (p.7).

En este sentido debe entenderse que la simple integración o adecuación de las TIC e Internet al acto educativo no soluciona por sí solo, y de facto, todos los problemas de las aulas, por el contrario para promover transformaciones significativas en la enseñanza y el aprendizaje escolares -a través del uso de las TIC- debe tenerse en cuenta que la tecnología solo se integra al acto educativo, es decir, que de nada sirve el uso de recursos tecnológicos sin la debida reflexión pedagógica que hace el maestro para cambiar sus prácticas dentro de su clase.

Es así como para sacar el mayor provecho a un aula virtual debe utilizarse más allá de un simple repositorio de temas o contenidos. Desde este enfoque constructivista el diseño y desarrollo de un aula virtual se debe pensar como la creación de un ambiente que contribuye a motivar y apoyar el aprendizaje, en este sentido el docente se encarga de conocer las necesidades de sus estudiantes a través de las actividades y recursos, adaptando el entorno según sea conveniente para que ellos encuentren un sentido o un gusto por aprender.

En el marco de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la filosofía en la educación media académica colombiana, la aplicación de este recurso como apoyo a las clases de filosofía dinamizara los contenidos abstractos de este saber a partir de la visualización del sitio y con el uso de gran número de material audiovisual. Asimismo con la participación de los aprendices en los

foros, las wikis, los blogs y otras actividades que facilita el aula virtual se promueven habilidades del quehacer filosófico como el dialogo argumentativo, la reflexión crítica o la creación de pensamientos. Con ello el docente tiene una herramienta más en clase para focalizar la atención de sus estudiantes, establecer nuevos canales de comunicación y evaluación y promover nuevos espacios de aprendizaje.

A continuación se expondrá como se puede utilizar este recurso para incentivar la motivación de los estudiantes hacia el estudio de la filosofía antigua desde la visualización del entorno y desde una serie de actividades y recursos. Aquí se han seleccionado algunos temas relacionados con la filosofía antigua para ejemplificar como pueden servir este entorno de apoyo para sus clases.

6.2 Visualización y bloques de apoyo

Se ha conservado la visualización inicial de la plataforma (por defecto) porque se presenta en torno a un diseño simple y organizado buscando que el estudiante encuentre un ambiente agradable y práctico que apoye su propio proceso de aprendizaje, tanto en clases como fuera de ellas. En la figura 1 se presenta la página inicial del sitio, allí se muestra por defecto dos columnas con información: la primera, ubicada en la parte izquierda exhibe el bloque de *navegación* desde donde se puede ingresar directamente a los cursos (flecha roja), y a la derecha se encuentra una columna ancha que contiene dos bloques (superior - inferior) donde se exponen enlaces a documentación sobre Moodle y se presentan los cursos disponibles.

Se decidió conservar este diseño inicial porque permite navegar el entorno de manera sencilla para encontrar rápidamente la información importante, con esto se contribuye a orientar y fijar la atención de los estudiantes en los contenidos más significativos del aula virtual evitando que se distraigan en diversos contenidos.

Figura 1. Presentación del aula.



Fuente: Elaboración propia.

El curso fue llamado “*Filosofía Antigua grado 10*” y es utilizado como complemento de clases presenciales de filosofía antigua para grado 10. En la presentación inicial del curso se encuentra una imagen emblemática de la filosofía antigua⁶ acompañada de una corta descripción sobre la temática del curso. La imagen que presenta algunos filósofos de la antigüedad se utiliza en distintas clases para que el estudiante identifique, asocie y recuerde, cada vez que ingrese al sitio, los filósofos de la antigüedad y parte de sus pensamientos.

Es preciso que docente utilice gran cantidad de imágenes y videos, pues como señala Barriga Arceo & Hernandez Rojas (2010) ellos “ofrece un referente visual a los alumnos, para que sobre el mismo interpreten mejor la situación a la que se refieren y puedan tematizarla” (p.169), en tal sentido se sugiere utilizar este material para apoyar o acompañar las explicaciones de su clase e ilustrar, modelar y ejemplificar los temas o conceptos centrales de su planeación.

Mediante el uso de herramientas visuales, como videos o imágenes, usted puede presentar los contenidos de la clase desde un lenguaje que se familiariza con el actual estudiante, ellos aumentan

⁶ La escuela ateniense (Sanzio 1509) En clase esta imagen es utilizada para acompañar explicaciones del maestro sobre distintos pensamientos filosóficos de la antigüedad.

el interés de los estudiantes durante la clase y focalizan la atención en materiales que sirvan de referente para comunicar las temáticas de las clases.

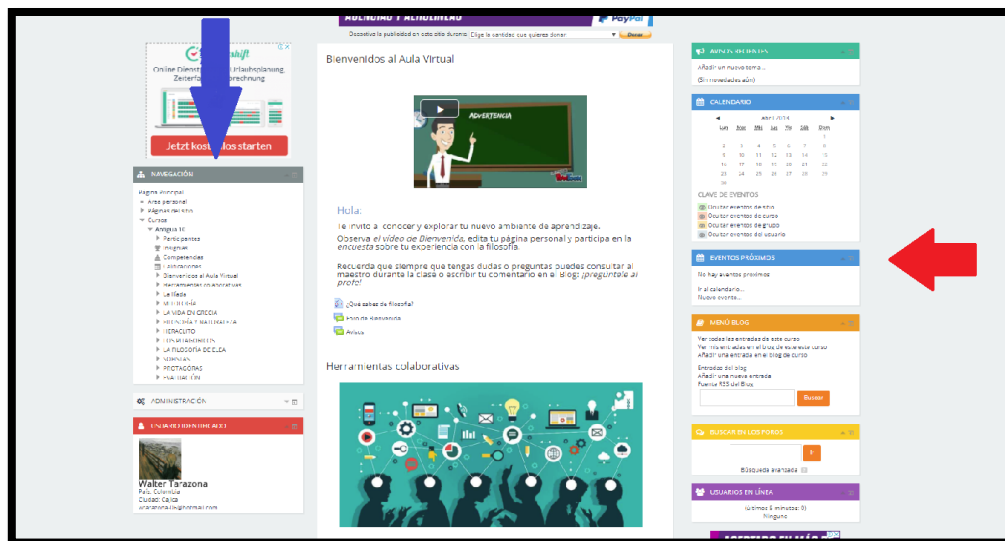
Por ejemplo como muestra la figura 1 se ha decidido conservar los tutoriales y manuales prediseñados que presenta la página inicial sobre la plataforma Moodle pues sirven de apoyo al docente en la presentación y sensibilización de los estudiantes con este nuevo entorno virtual. El video que presenta material multimedia sobre lo que es Moodle y los enlaces a manuales para estudiantes y maestros contribuyen en la orientación sobre su utilización.

Los docentes pueden utilizar estos documentos en la clase de presentación del aula virtual, como actividad para que los estudiantes antes de involucrarse en el desarrollo del aula conozcan y relacionen el manejo básico de la plataforma a partir del video y las cartillas, sirviendo como guía de la actividad. Con ello se incide positivamente en la motivación de los estudiantes pues presenta una explicación multimedia que puede ser repasado y consultado las veces que se quiera.

Si bien son variadas y distintas las plantillas que ofrece el subdominio milaulas.com es preciso que el docente conozca cada una de ellas y seleccione una de acuerdo a su interés y las necesidades de los estudiantes. Para este caso puntual el formato en el que se organizaron las sesiones fue *por temas*, utilizado la plantilla de apariencia *Aardvark*, disponible en Moodle, por los colores que aplica a los bloques y por su organización simple.

Se decidió utilizar esta plantilla porque con esta visualización la página principal presenta una apariencia colorida, organizada y con gráficos que contribuye a despertar el interés de los estudiantes y dirige su atención hacia los bloques de contenidos, así pues los estudiantes encuentran un entorno virtual amigable, organizado, práctico y llamativo (Figura 2).

Figura 2. Página principal del curso



Fuente: Elaboración propia.

Con la plantilla de apariencia *Aardvark*, la página principal se organiza en torno a tres columnas, los menús informativos se encuentran a los lados y el desarrollo del curso en la parte central (Figura 2). La visualización de los bloques laterales queda anclada a la página principal con el fin de que la columna central, que contiene las actividades y recursos que apoya la clase presencial, se presente en el centro de la pantalla sin ningún elemento que pueda distraer al estudiante.

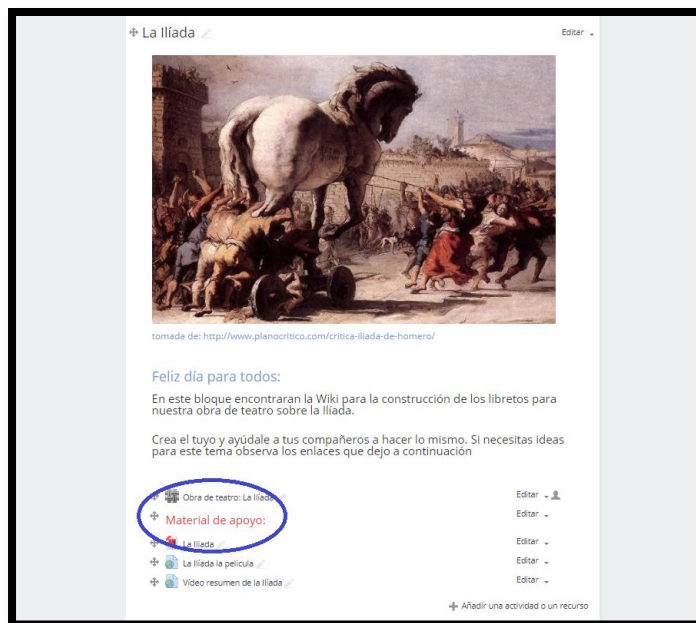
En la parte izquierda de la plataforma se ubicó el bloque de *navegación* y el de *usuario identificado* con el propósito que el estudiante tenga en una misma columna información personal importante como calificaciones, competencias, insignias, temáticas del curso y su página personal (flecha azul). A la derecha los tres primeros bloques de apoyo tienen como finalidad mantener informado al estudiante sobre actividades y desarrollo del curso cada vez que ingrese a la plataforma, mientras que los bloques que se encuentran a continuación, contienen enlaces a un par de recursos que contribuyen a intercambiar información, participar y profundizar en las discusiones de su interés (o que llamen su atención) y además resolver preguntas de manera colaborativa. En esta columna se encuentran los bloques: *calendario*, *avisos recientes*, *eventos próximos*, *búsqueda en foros*, el *menú blog* y *los usuarios en línea* (flecha roja).

La organización de estos menús informativos tiene como finalidad que el estudiante cada vez que ingrese a la página principal del curso tenga una visión ordenada, precisa y automática⁷ de fechas importantes, programación y plazos para trabajos, tareas o evaluaciones. Asimismo establecer nuevos canales de comunicación entre maestro y alumnos, permitiendo acompañar y apoyar el aprendizaje de los estudiantes tanto en las clases presenciales como fuera de ellas. Con todo ello se busca que los aprendices puedan encontrar una herramienta agradable, informativa y significativa para aprender en todo momento y además sienta un acompañamiento constante a su proceso aprendizaje.

Para cerrar el tema de la visualización vale la pena destacar que la plataforma ofrece un recurso llamado *Etiquetas* que permite añadir información textual o hipertextual entre los bloques de contenido que permite organizar la visualización de la plataforma. Estos recursos son utilizados comúnmente para organizar la información y darle una estructura jerárquica a la plataforma, las etiquetas pueden ser utilizadas para que el estudiante, tanto dentro como fuera de la sesión presencial, encuentre una visualización clara, organizada y llamativa del contenido de los temas, con ello se facilita el uso de la plataforma y se capturar la atención de los estudiantes. La figura 3 ejemplifica el uso de este recurso para la organización y presentación del contenido.

Figura 3. Ejemplo de aplicación de etiqueta

⁷ Las actividades pueden tener fechas límite o ser abiertas, de cualquier manera serán ubicadas en el calendario de forma automática



Fuente: Elaboración propia.

6.3 Recursos y actividades (tipología de ejercicio sugerido)

Como se ha mencionado la plataforma virtual ofrece distintas actividades y recursos para que los maestros diseñen sus actividades dependiendo de las necesidades de sus estudiantes y su planeación curricular. A continuación se presentan algunos ejemplos de cómo utilizar dichas actividades y recursos para generar motivos en los estudiantes hacia el aprendizaje desde la filosofía antigua.

Para ingresar a estas herramientas cada tema ofrece la opción editar o añadir recurso y actividad, desde allí se abre una ventana que contiene las actividades y recursos junto a una breve explicación de su funcionamiento y utilización. A continuación se presentaran algunos ejemplos de cómo utilizar estos recursos para incidir en la motivación de los estudiantes desde la filosofía antigua.

Blog

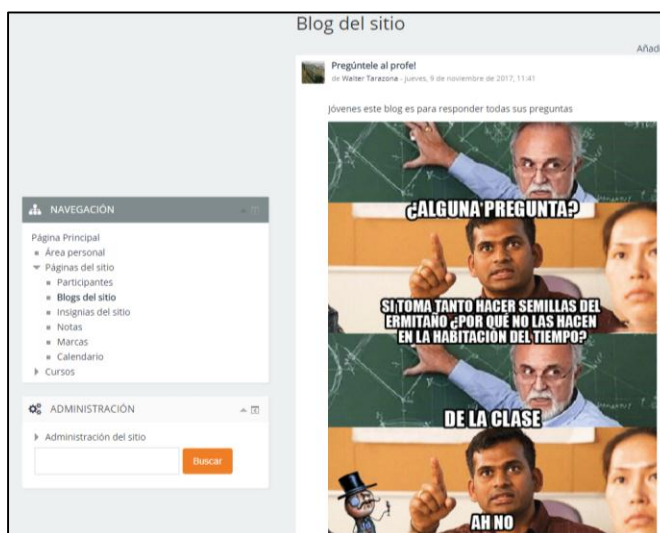
En primer lugar vale la pena destacar un recurso que se mencionó en la visualización pero no se desarrolló. Como nos indica Barriga Arceo & Hernandez Rojas (2010) un blog “es un medio de comunicación colectivo que promueve la creación y consumo de información original” (p. 111). Según esta idea, esta herramienta establece un espacio que enriquece el proceso individual y

colectivo de aprendizaje de conceptos al configurar un nuevo canal de comunicación asincrónico para el estudiante.

Por ejemplo puede utilizarse como una herramienta para ayudar a resolver las preguntas del estudiante dentro y fuera de la clase de forma amigable y confiable. Mediante una imagen divertida y un título agradable que pueda acercarse al lenguaje del estudiante puede despertar el interés de participar en este espacio virtual y así entablar un canal asincrónico para que el aprendiz trabaje a su ritmo, pregunte sin temor y se sienta acompañado en su procesos de aprendizaje (figura 3).

Desde un blog el maestro tiene la posibilidad de conocer el proceso del estudiante, sus conceptos previos, habilidades y dificultades para trabajarlas en clase, con un blog se puede profundizar en los conocimientos del estudiante a fin de conocer y potenciar su proceso. De esta manera el blog incentiva la motivación del estudiante porque ofrece un nuevo espacio de comunicación diseñado para el intercambio de preguntas e ideas originales entre docentes – estudiantes y estudiantes – estudiantes.

Figura 4. Blog ¡pregúntele al profe!



Fuente: Elaboración propia

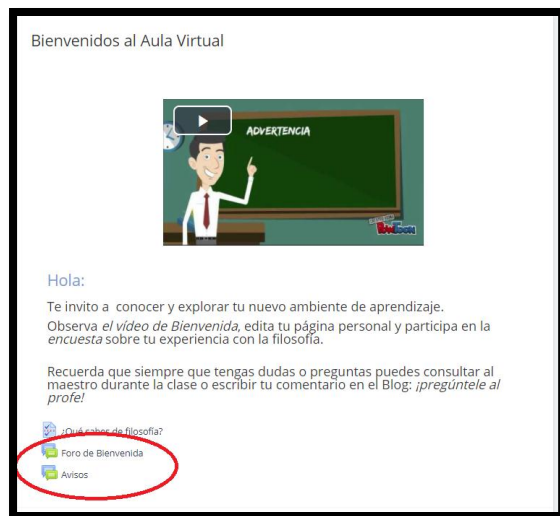
Foros:

Son actividades que permite la comunicación asincrónica entre los participantes del curso virtual, en los foros los participantes tienen un muro donde expresan sus puntos de vista, comparten opiniones, dudas o comentarios, publican mensajes o entablan discusiones sobre algún tema en particular. Con ellos se consigue “que los estudiantes construyan su propio conocimiento, compartan sus ideas, dialoguen con otros participantes y hagan contribuciones valiosas a su grupo de trabajo” (Barriga Arceo & Hernandez Rojas, 2010, p. 41).

Desde los comentarios en el foro el docente puede conceptualizar o centrar ideas sobre un tema, socializar, discutir y aclarar dudas de las sesiones de aprendizaje, puntualizar en temas de interés o conocer gustos, necesidades o apatías de los alumnos. Además, a partir de la participación en las discusiones el docente recolecta información importante para evaluar ortografía, argumentación, coherencia, conocimientos y habilidades de cada uno de sus estudiantes a partir de los comentarios en las discusiones.

En este sentido los foros contribuyen en la motivación a través de varios mecanismos, por una parte permite expresar puntos de vista que a veces el aprendiz no se atreve a realizar presencialmente, adicionalmente el docente puede acompañarlo de bonificación por puntaje de participación y ello motiva al estudiante. Asimismo, con las discusiones en los foros se tiene una herramienta que promueve el trabajo cooperativo en actividades como la construcción colectiva de significados o el análisis grupal de conceptos o contenidos específicos de la clase. Además, los foros pueden ser socializados como parte de la clase destacando los mejores aportes, incidiendo con ello en la motivación extrínseca de los estudiantes.

Figura 5. Uso de foros



Fuente: Elaboración propia

La figura 5 muestra cómo utilizar esta herramienta para identificar la estructura cognitiva del estudiante y así acompañar, apoyar y motivar el proceso de aprendizaje personal de cada alumno. El foro de bienvenida tiene como objetivo que los estudiantes compartan sus conocimientos previos sobre la filosofía, con esto además de promover la construcción colectiva de saberes, también se contribuye a movilizar cambios u orientar las prácticas educativas para responder a las necesidades cognitivas y motivaciones de los estudiantes de manera puntual.

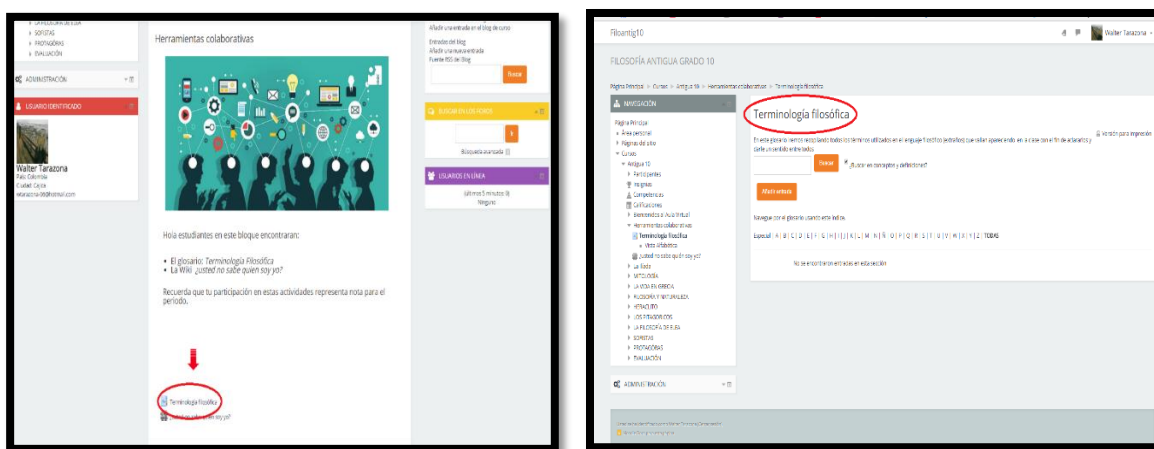
Glosario:

Los glosarios son actividades que permite crear un catálogo web compuesto por términos o conceptos ubicados en orden alfabético con sus definiciones o significados, puede visualizarse como una enciclopedia donde se exponen artículos e imágenes. Los términos pueden ser modificados por todos los participantes del grupo, por una parte de este o solo por el maestro, además las entradas o términos pueden ser evaluadas antes de ser publicados a fin de promover una información confiable.

En los glosarios pueden recopilarse los conceptos fundamentales de la clase para servir a los estudiantes en la conceptualización, categorización o profundización de los elementos de la sesión de aprendizaje. Esta actividad web contribuye a establecer y esclarecer el lenguaje para ser asimilado en la estructura cognitiva del estudiante.

Por ejemplo, en la plataforma se encuentra el glosario *terminología filosófica*, actividad en la que se busca que los estudiantes junto al docente consoliden un diccionario virtual de términos filosóficos a partir de los conceptos que aparezcan en la clase presencial (figura 6). Dichos conceptos serán modificados por los estudiantes de acuerdo a su interés, deberán estar soportados en citas de textos académicos, artículos literarios, imágenes, videos, etc. y representar una nota valorativa para el final del curso.

Figura 6. Ejemplo uso de glosario



Fuente: Elaboración propia

Wiki:

Son actividades que permite la creación de una web colectiva con documentos virtuales donde los usuarios participan y modifican el contenido voluntariamente, la idea es crear una comunidad de usuarios que aporten sus conocimientos para la construcción de documentos web sobre determinados temas. Las wikis pueden soportar cualquier tipo de material: imágenes, mapas conceptuales, textos, videos, etc. para hacer los documentos llamativos e interesantes.

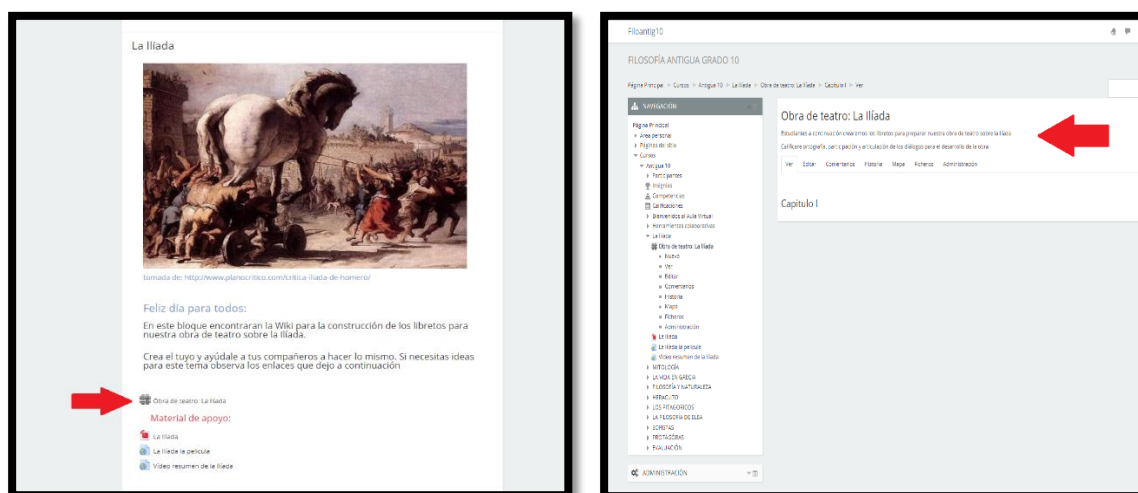
La Wiki es una herramienta que contribuye a realizar un seguimiento a la evolución del desarrollo cognitivo del aprendiz, además motiva a los estudiantes porque valora su participación en la construcción del conocimiento de la clase, con la wiki el estudiante puede tener el control de la información promoviendo la creación de información.

Las Wikis pueden utilizarse en actividades asociadas a estrategias metodológicas o didácticas de cada docente para dinamizar los espacios de la clase. Por ejemplo para entender la influencia

de la mitología en el pensamiento de los antiguos griegos puede organizar una actividad de juego de roles a través de la lectura de la *Ilíada* de Homero, motivando a que cada estudiante se encargue de la representación de cada su personaje.

En este caso la Wiki podrá utilizarse de manera que sea un espacio asincrónico y colectivo para la construcción de los diálogos o libretos (junto con imágenes, textos o videos) de cada uno de los personajes del juego de roles. Con estas actividades se involucra al estudiante en su aprendizaje y ello promueve que adquiera interés en los contenidos, temáticas y actividades de la clase. De esta manera encuentra que su participación en el aula virtual contribuye con su aprendizaje.

Figura 7. Wiki



Fuente: Elaboración propia

Encuestas:

Son actividades que permiten a los docentes recopilar datos sobre los conocimientos previos de los alumnos a través de diferentes tipos de pregunta como selección múltiple, de texto amplio para enterarse de conocimientos, hábitos, documentos o materiales que interesen a sus estudiantes y puedan contribuir en su aprendizaje. Las encuestas pueden ser utilizadas como actividades para el inicio o la finalización de la sesión del curso, para puntualizar temas de la clase o indagar en los conocimientos de los estudiantes.

Estas actividades permiten probar las habilidades de lectura y comprensión de los estudiantes a través de cuestionarios que pueden tener límite de tiempo. Además, por ejemplo, a través de preguntas abiertas o cerradas como: ¿Qué entiendes por filosofía? ¿Cuáles son los periodos históricos de este saber? o ¿Qué disciplinas conoces que se deriven de este saber? el docente puede identificar los conocimientos de los estudiantes para modificar su planeación curricular dependiendo de las necesidades de sus estudiantes.

Archivos, Url, carpeta o página:

Estos recursos brindan la posibilidad de subir a la plataforma distintos tipos de archivos, como presentaciones en power point, resúmenes en Word, imágenes, sonidos, videos o links de otras páginas web que son útiles para dinamizar y dotar de atractivo los contenidos de la clase. Los archivos pueden apoyar la explicación presencial del docente y además estar disponibles de manera asincrónica en la web para que los estudiantes los consulten y/o se detengan en la información que necesitan detallar para asimilar de mejor manera los nuevos contenidos en su estructura cognitiva.

La figura 8 expone cómo se utilizan estos recursos para acompañar la exposición del tema *orígenes de la filosofía*, en primer lugar se muestra una presentación de power point diseñada con imágenes, mapas conceptuales, citas bibliográficas y explicaciones cortas del profesor sobre el tema, para dinamizar los contenidos e información de la clase presencial. Además se agrega un link con un video de repaso y una página que contiene parte de la historia de gracia antigua para que el estudiante lo revisen cuando quieran. Este tipo de elementos multimedia ayuda a activar recursos cognitivos del alumno -como la memoria o concentración- influyendo de manera positiva en la motivación por el aprendizaje.

Figura 8. Ejemplo uso de archivos

LA VIDA EN GRECIA



Mapa de Grecia

Origen de la filosofía en los griegos / Presentación Power-Point Editar

Mitos Antigua Grecia Editar

Video de repaso Editar

Grecia Antigua Editar

Añadir una actividad o un recurso

Detailed description: The image shows a screenshot of a digital learning interface. At the top, there is a title 'LA VIDA EN GRECIA' with an edit icon. Below the title is a historical map of Greece titled 'Mapa de Grecia'. Underneath the map is a list of four educational resources, each with an icon and an edit icon. A red arrow points to the first resource, 'Origen de la filosofía en los griegos / Presentación Power-Point'. The other resources are 'Mitos Antigua Grecia', 'Video de repaso', and 'Grecia Antigua'. At the bottom right of the interface, there is a button labeled 'Añadir una actividad o un recurso'.

Fuente: Elaboración propia

7. Conclusiones

El investigador de este proyecto, logró identificar la importancia que tiene la virtualidad y las aulas virtuales a manera de apoyo a las clases presenciales de filosofía para el grado decimo, como un agente que estimula la motivación en los estudiantes para aprender sobre este saber. Ello estableciendo una relación entre los recursos y actividades que brindan las aulas virtuales y la motivación para lograr un aprendizaje significativo en las personas que asisten a la clase de filosofía antigua de este grado.

El uso de Moodle desde la perspectiva pedagógica del aprendizaje significativo contribuye a apoyar, organizar y dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la filosofía escolar para involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Según esta perspectiva, el uso de aulas virtuales en educación significa la aparición de un nuevo recurso que tiene el docente para hacer que las clases sean dinámicas, didácticas y llamativas. A través de un aula virtual se tiene la posibilidad de transformar los contenidos de la clase en materiales significativos de aprendizaje, asimismo establecer nuevos canales de comunicación para acompañar el proceso formativo del aprendiz dentro y fuera de la escuela y con ello incidir de manera positiva.

Las tecnologías de la información son un recurso pedagógico que ofrece un nuevo espacio/entorno social en el que el alumno y el docente abren la puerta a la interacción y construcción de los saberes. Contrario a la clase tradicional, el uso de estrategias virtuales como la educación a través del aula virtual permite que los procesos educativos se lleven a cabo de manera asimétrica, es decir, se desarrollen sin la necesidad de una correspondencia de tiempo y espacio entre los individuos participantes (la clase presencial).

Las aulas virtuales se presentan en la actualidad como una herramienta que permite transformar el formato en el que comúnmente se desarrollan las clases de filosofía. A través de música, imágenes, videos es posible disponer la actitud, el interés, la atención y la participación de los estudiantes frente a las temáticas y actividades de la clase, este recurso permite tanto a docentes como estudiantes escapar de la presencialidad del salón de clase y crear nuevos espacios de comunicación que contribuyen a acompañar y apoyar el proceso de aprendizaje.

Así pues a través de la participación en foros, blogs, encuestas y cuestionarios es posible identificar, articular y/o establecer relaciones entre los conocimientos previos de los estudiantes y la filosofía, además de ello es posible evaluar de manera personalizada: fortalezas y debilidades en el manejo del tema, representaciones y conceptualizaciones de las temáticas, ideas, intereses, gustos, habilidades, etc. También a través de recursos como quiz, insignias, certificaciones o comentarios es posible estimular el sentimiento de éxito o competencia de los estudiantes para que se sientan motivados, apoyados y acompañados en su proceso de aprendizaje.

Por esto que se puede concluir que el aula virtual influye en cómo y en que aprende el estudiante, puesto que fomenta tanto el aprendizaje individual en la búsqueda y creación de contenidos para la clase, como también el aprendizaje cooperativo con la participación en las discusiones y el manejo de la información. En este proceso el maestro también es el encargado de generar hábitos de estudio y enseñarles a usar, seleccionar y buscar la información que ofrece la web.

En este orden de ideas el estudiante es el centro del proceso educativo y el docente es el mediador encargado de conducirlo al descubrimiento de sus propios gustos e intereses para que sea el mismo quien se valla haciendo cargo progresivamente de su proceso de aprendizaje. Resulta claro entonces que el uso de esta plataforma desde la perspectiva del aprendizaje significativo no se limita a un simple espacio para la compilación o reposición de contenidos que luego han de ser memorizados, por el contrario se construye como un recurso que apoya y acompaña el crecimiento personal del sujeto que aprende.

Desde el enfoque constructivista, el diseño y desarrollo de un aula virtual se debe pensar como la creación de un ambiente que contribuye a apoyar el aprendizaje del estudiante, en el cual el docente conoce las necesidades de sus estudiantes a través de las actividades y recursos, y adapta el entorno según lo considera conveniente para que sus alumnos se motiven en el proceso de aprendizaje.

Como respuesta al objetivo planteado para este proyecto se concluye que se hace necesario proponer e implementar un aula virtual como recurso pedagógico para incentivar la motivación de los estudiantes de grado 10 hacia la clase de filosofía, aplicando el modelo de Aprendizaje Significativo.

El proyecto de “*Aula virtual*” es una herramienta de recurso complementario para la clase presencial y no un reemplazo de la misma, se consolida como un recurso pedagógico que contribuye a motivar el interés, la atención y la participación de los estudiantes de grado 10 en clase de filosofía antigua.

A modo de cierre, se destaca que la aplicación de las aulas virtuales a la clase de filosofía es una herramienta útil para mejorar el desempeño tanto de estudiantes como de docente, sin embargo el desarrollo de la plataforma requiere que el docente se familiarice con el manejo interactivo de los contenidos y dinamice su proceso pedagógico poniéndose a la vanguardia del conocimiento no solamente de la filosofía sino de las TIC. Ello exige capacitarse constantemente en las herramientas y contenidos para enriquecer su aula virtual, lo cual quiere decir que se da la necesidad de investigar; con esto mejorar constantemente su clase y a las vez generando un impacto en el sistema educativo del país.

Es así como se concluye que es necesario continuar con esta investigación y se sugiere profundizar en el tema, ya que con este proyecto se comenzó a presentar y categorizar algunos elementos que pueden contribuir a construir una base teórica que oriente e incentive futuras investigaciones.

Bibliografía

- Alvear Saravia, A. E., y Mora Pedreros, P. A. (2013). Herramientas web 2.0 y estilos de aprendizaje: un aporte a los AVA desde una experiencia investigativa en dos cursos de filosofía. *Trilogía*, 77-92.
- Area, M., & Adell, J. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. Em J. De Pablos, *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet* (p. 391 - 424). Málaga: Aljibe.
- Barbera , E., & Badia, A. (Septiembre de 2017). *Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red*. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1064Barbera.PDF>
- Barriga Arceo, F. D., & Hernandez Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretacion constructivista* . Mexico : Mc Graw Hill .
- Cámara serrano, M. D. (2006). *El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de Filosofía (Tesis de Doctorado)*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Caraballo Clavijo, S. V., & Orozco Duarte, H. I. (2010). *Las TIC una herramienta efectiva en la gestión académica (Tesis de Posgrado)*. Chia (Cundinamarca): Universidad de la Sabana.
- Davila, A. (2011). Filosofía educativa de las aulas virtuales: Caso MOODLE. *Compendium*, vol. 14, núm. 27, pp. 97-105.
- Filippi , J. L. (2009). *Método para la integración de las tics. Aplicativo a instituciones educativas de nivel básico y medio (Tesis de Maestria)*. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.
- Freire, P. (2005). *La pedagogía del oprimido*. Mexico: Siglo XXI.
- Hernández Pino, U., Hernández Pino, Y. M., Moreno Chaustre, J. J., Anaya Díaz, S. L., & Benavides Piamba, P. (2011). *Los Proyectos Pedagógicos de Aula. Como sistematización de la experiencia docente*. Popayan: Universidad del Cauca.
- Lucio , R. (1987). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: Diferencias y relaciones . *Revista de la Universidad de la Salle*, 35-46.

Morales Oyola, D. E. (2011). *Desarrollo de una propuesta didáctica para el aprendizaje del filosofar con estudiantes de educación media*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira

Noriega Frontado, L. A. (2011). *Aulas Virtuales: ¿Desarrollo pedagógico y didáctico o avance tecnológico (Tesis de Especialización)*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.

Prendes Espinosa, M. P. (2011). Innovación con TIC en enseñanza superior: descripción y resultados de experiencias en la Universidad de Murcia. *REIFOP*, 267-280.

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Pearson Educacion.

Valenzuela Carreño, J. (2007). Má allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivacion Escolar. *Educação e Pesquisa*, Sao Paulo.