

4. Diseño y aplicación de estrategias para la enseñanza de la filosofía y las humanidades desde la educación digital y virtual



MAFALDO MAZA DUEÑAS*
VANESSA GARCÍA GONZÁLEZ**

DOI: <https://doi.org/10.52501/cc.293.04>

Resumen

El capítulo presenta los resultados de la investigación con base en la necesidad educativa posterior a la pandemia del covid-19 y participar de manera activa en la formación integral de los alumnos buscando alternativas didácticas en la transición del regreso a clases presenciales y promover alternativas pedagógicas en práctica docente. Con las capacitaciones e inversión en tiempo y dinero que realizó la Universidad Autónoma Chapingo durante 2 años y medio, así como la propia, debemos proponer otro diseño de clases presenciales poniendo en práctica los aprendizajes didácticos y pedagógicos aprendidos con las herramientas digitales en beneficio de mejorar las estrategias de aprendizaje. Este es uno de los objetivos de la investigación, presentar soluciones para enfrentar los retos académicos y los contenidos de las materias desde las plataformas digitales, las cuales —sea dicho de paso— representan otro modo de relacionarse con los otros, influyendo en la dinámica pedagógica de la enseñanza. La educación presencial retroalimentada didácticamente con las herramientas digitales aborda y presenta de manera innovadora e interactiva cualquier contenido temático y de conocimiento. Para ello, se diseñaron estrategias de aprendizaje significativo para motivar e impactar en los alumnos y alumnas con su innovación, presentación, interactividad y diseño. Las estrategias se contem-

* Doctor en Ciencias en Educación Agrícola Superior. Profesor-investigador de la Universidad Autónoma Chapingo (UACH), México. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0871-6500>

** Doctora en Dinámicas de Salud y Bienestar Social. Profesora-investigadora de la Universidad Autónoma Chapingo (UACH), México. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7742-9735>

plaron para promover los contenidos de las materias y su relación con los aspectos humanistas de la educación, desarrollando las habilidades cognitivas, físicas, emocionales y morales a través de la didáctica propuesta.

Palabras claves: *filosofía, estrategias de aprendizaje, diseño pedagógico, educación digital, didáctica.*

Introducción

La educación presencial es y siempre será el camino más directo para generar aprendizajes significativos. Desde el análisis de las posibilidades en las que se vive debemos considerar a la enseñanza de las humanidades y las ciencias sociales como un abanico inagotable de estrategias didácticas para aprender a pensar y a actuar. Bajo la circunstancia emergente provocada por la pandemia del covid-19, desde el año 2020 nos hemos percatado y ocupado de buscar otros modos y caminos para poder atender las necesidades educativas de los alumnos.

Es cierto que la enseñanza de las humanidades, ciencias sociales y en específico de la filosofía puede verse renovada y se pueden promover alternativas didácticas para generar aprendizajes significativos, y, bajo este precepto hemos relacionado la práctica docente con el uso de herramientas digitales provenientes de las tecnologías de la información y la comunicación TIC (tecnologías de la información y la comunicación) las cuales permitieron mantener los ciclos de enseñanza con los alumnos, gracias al esfuerzo de la Universidad que realizó una fuerte inversión en la plataforma Teams, en apoyo económico para la adquisición de dispositivos digitales de los profesores, en capacitación para ellos, así como, en mayor escala a los alumnos desde preparatoria hasta posgrado. No aprovechar toda la inversión y todo lo aprendido en beneficio de mejorar nuestra didáctica de enseñanza es limitar nuestra capacidad de renovación de nuestra práctica educativa. Somos mejores profesores y alumnos después de la experiencia de nuestra educación digital.

En este sentido, presentamos con el proyecto una serie de estrategias de aprendizaje desde las posibilidades y herramientas de lo virtual y plata-

formas digitales para retroalimentar las clases presenciales. Las estrategias están justificadas desde el método kinético, sustentado por argumentos de la fenomenología de la corporalidad con una mirada desde la didáctica de la filosofía y las humanidades. Un ejemplo de ello es la estrategia diseñada, aplicada y evaluada a través de la cual tuvieron acceso a textos de libros, imágenes de obras de arte, videos interactivos —creados por nosotros— de contenidos propios de las materias hasta actividades de juegos lúdicos desde su corporalidad en el lugar específico donde se encuentran los estudiantes; todo ello, para promover durante el proceso de la estrategia el desarrollo de habilidades cognitivas, de habilidades cibernéticas, habilidades sensoriales, pensando en establecer reflexiones para percibir y comprender los aprendizajes curriculares, así como, un modo de interpretar la realidad emergente que estamos viviendo.

Las estrategias de aprendizaje buscaron generar precisamente aprendizajes significativos; este tipo de aprendizaje visto desde la perspectiva de la filosofía implica una reflexión sobre la misma forma de enseñarla y la posibilidad de enfocar sus múltiples aprendizajes presentados desde herramientas digitales para acceder a los contenidos, pero contemplando que los alumnos pudieron a través de las actividades comprender su entorno inmediato, enfocándose en su desarrollo y el uso académico de los dispositivos móviles. Las estrategias contemplaron la creación de videos temáticos con actividades programadas, un blog de reflexión para presentar las actividades académicas y de reflexiones filosóficas, promoviendo la utilización de las redes sociales y de acceder a contenidos educativos. Como declaran los filósofos Cifuentes y Gutiérrez (2010) en su obra *Didáctica de la filosofía*:

Se habla de una *clase activa*, centrada en el alumnado y en sus intereses, que *desplaza* de esa manera el *contenido conceptual frente al procedimental*. Esta nueva sensibilidad apuesta por una idea de la *didáctica* como proceso, entendido como ejercitación y aprendizaje del pensar. (p. 23)

Previo a la propuesta de enseñar filosofía a través de la realidad aumentada y de la educación digital, tuvimos el antecedente de una investigación realizada desde enero del 2018 hasta el 2020 —investigación doctoral—,

basada en un método de intervención pedagógico que tuvo excelentes resultados en los alumnos de la preparatoria agrícola en las materias de Introducción a la filosofía, ética, lógica y filosofía de la ciencia. La investigación consistió en el diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje a través del método kinético, propuesta esencial de la investigación, definido como

una serie de caminos generadores de espacios didácticos y ámbitos lúdicos, que promueven las percepciones sensoriales provocadas por el movimiento corporal acompañado del ejercicio del pensar, para desarrollar las habilidades y capacidades del ser, encontrar el sentido de la vida. (Maza y González, 2021, p. 66)

Desde dicho método se creó un espacio didáctico, activo, motivante, corporal y sensorial, dando otra perspectiva al aprendizaje con base en actividades lúdicas, corporales y experienciales, considerando a la corporalidad como un elemento esencial en el terreno de la enseñanza y aprendizaje de la filosofía en el nivel medio superior. Con base en ello, aplicar actividades que promovieron la reflexión, comprensión, participación e interpretación de contenidos desde un elemento lúdico, reflexivo, corporal. Frida Díaz lo describe de la siguiente manera:

Así, el aprendizaje experiencial es un aprendizaje activo, utiliza y transforma los ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias valiosas, y pretende establecer un fuerte vínculo entre el aula y la comunidad, entre la escuela y la vida. (Díaz, 2006. p. 3)

En específico, en dos de las siete de las estrategias de aprendizaje diseñadas, se implementó la relación entre lo corporal y lúdico, con el uso de dispositivos móviles para acceder a contenidos. Con este antecedente metodológico y pedagógico de las estrategias de aprendizaje propuestas y aplicadas, tuvimos un marco de referencia para proponer una estrategia desde el ámbito virtual y digital, haciendo uso de las redes sociales buscando opciones de espacios educativos para los alumnos.

Discusión

En las circunstancias escolares y educativas previas a la pandemia del covid-19 para los alumnos y profesores de sistemas presenciales, la relación directa con los alumnos era esencial para entender los procesos para generar los aprendizajes, aunque, no garantiza el éxito de sus objetivos, pero si promueve su aspecto humanista. Después, con una situación de incertidumbre, de emergencia, de búsqueda de soluciones, aumenta la responsabilidad de la práctica docente para promover que los alumnos, además de encontrar un ámbito para su formación académica, tuvieran la posibilidad de acceder a diversas herramientas digitales en los años del 2020 al 2022 fue necesario para educarse en el desarrollo de habilidades cognitivas y emotivas desde otros ámbitos. Como se afirma:

Por lo que se considera importante la alfabetización digital entre los docentes y los estudiantes, en ese sentido el ser multialfabético propicia la automotivación, la curiosidad, la experimentación en los diversos contextos digitales, por lo que los perfiles de ingreso y egreso a las instituciones educativas se enriquecen y se amplían de cara a esta era, desarrollando diversas competencias cibernéticas y ciberculturales. (Bosco, 2016, p. 11)

Por lo tanto, la formación que promueve la educación es para responder a los objetivos académicos, e igual de importante, para encontrar soluciones a las diversas circunstancias de la vida cotidiana. Debemos promover a través de los aprendizajes que los alumnos puedan apropiarse que aún bajo esta realidad contingente, difícil y de retos cotidianos, ellos siguen teniendo la posibilidad de ser los diseñadores y actores de su propia vida. Más aún, en esta época denominada por Bauman (2017) como la modernidad líquida:

Aprender a pensar para aprender a actuar es esencial en cualquier tipo de emergencia. Sencillamente, nunca antes estuvimos en una situación semejante. Aún debemos aprender el arte de vivir en un mundo sobresaturado de in-

formación. Y también debemos aprender el aún más difícil arte de preparar a las próximas generaciones para vivir en semejante mundo. (p. 46)

El panorama actual de atender las necesidades educativas desde la educación virtual y las redes sociales, nos permitió seguir pendientes de esa tarea como educadores. Las estrategias de aprendizaje aplicadas desde la educación digital, pero también desde lo presencial, son una manera de innovar en los retos académicos y los contenidos de las materias desde las posibilidades al alcance de los alumnos en estas difíciles circunstancias, las cuales —sea dicho de paso— representaron otro modo de relacionarse, influyendo en la dinámica pedagógica de la enseñanza. Como afirma el pedagogo español: “Los procesos educativos y comunicativos en todas sus dimensiones están, en suma, en un proceso de transformación radical en el marco de una sociedad cada vez más globalizada y marcada por la presencia de las tecnologías de la comunicación” (Cabero, 2003, p. 12). Y, en específico respecto a la educación, fue esencial para reflexionar sobre las alternativas que ofrecen las TIC y las redes sociales dos términos que menciona Cabero: el diseño de comunicación y el diseño de aprendizaje. Aún desde lo virtual, digital y las redes sociales no podemos dejar de contemplar que la enseñanza y sus aprendizajes deben partir de múltiples experiencias y situaciones reales —aún descritos a distancia— pero que cada alumno vive al instante, para que permitan tanto su reflexión como la percepción e intuición los cuales se pueden transformar en apropiaciones y conocimientos.

El aprendizaje se construye a partir de la experiencia, y el aprender a conocer las redes sociales y las TIC con fines educativos es, al mismo tiempo, una vivencia experiencial y por supuesto una posibilidad para los profesores y alumnos en esta situación. Es importante distinguir que se habla también de *aprendizajes receptivos*, los cuales son mecánicos y que se separan de los *aprendizajes significativos*; lo explica de la siguiente manera:

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no solo en el ámbito cognitivo; la educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo

que supone incluir también las capacidades de equilibrio personal, de inserción social, de relación interpersonal y motrices. (Coll, 2007, p. 15)

Uno de los retos de instituciones educativas con un sistema presencial como el de la preparatoria agrícola de la Universidad Autónoma Chapin-go, es recordar y promover los aspectos humanistas de la educación, ahora de modo necesario con la presencia constante y oportunidad que brindan las tecnologías de la información y la comunicación. De este modo, se abrió un panorama para plantear alternativas hacia los alumnos, como menciona Cabero (2003):

El alumno no es un procesador pasivo de información, por el contrario es un receptor activo y consciente de la información mediada que le es presentada, de manera que con sus actitudes y habilidades cognitivas determinará la posible influencia cognitiva, afectiva, o psicomotora del medio. Este aspecto es de extraordinaria importancia en el aprendizaje adulto ya que está demostrado que aquellas acciones mediadas que no tienen en cuenta sus características y aprendizajes y habilidades adquiridas a lo largo de la vida tienden a fracasar. (p. 27)

Los alumnos necesitan aprender a conocer su entorno, a sí mismos, y la manera en que se relacionan, porque es el único modo de saber cómo ser y estar en el mundo y cómo aprender a vivir desde su propia perspectiva. Como afirma: “Saber que enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción” (Freire, 1997, p. 47). La educación virtual y digital nos ofrecieron diversas reflexiones y alternativas para utilizar las herramientas tecnológicas y de comunicación, motivando esas posibilidades. Como menciona el filósofo norteamericano: “hacer filosofía no es asunto de edad, sino de capacidad para reflexionar escrupulosa y valientemente sobre lo que uno le parece importante” (Lipman, 1998, p. 31).

Desde esta situación de educación digital y virtual, los alumnos fueron parte de un proceso pedagógico que les ayudo a recordar y aprender que el conocimiento es para saber qué pueden hacer con el cuando se lo apropiaban poniéndolo en práctica. La propuesta metodológica de las estrategias buscaron realizar actividades para desarrollar las habilidades cognitivas, a

través de herramientas digitales para presentar los contenidos de manera atractiva, en educación digital esto se llama el diseño de aprendizaje, que en nuestro proyecto combina y relaciona en lo presencial el uso de recursos digitales den beneficio de ofrecer más caminos didácticos de los contenidos presentados en busca de promover la apropiación de conocimientos.

Para Julio Cabero es esencial para el trabajo educativo a través de las TIC y las redes sociales comprender dos tipos de diseños involucrados en la educación virtual a través de las TIC; primero, la importancia del diseño de aprendizaje, que se refiere a cómo conseguir que se produzcan y se apropien los aprendizajes que nos interesan desarrollar. En este diseño el objetivo consiste en que el sujeto realice una actividad —motora o intelectual— que le permita aprender. Por otro lado, el diseño comunicativo se refiere a la planificación y diseño de los procesos de comunicación —relación de la persona con hombre-máquina) que se van a producir. Es decir, en el diseño comunicativo, el centro es el mensaje, mientras, en el diseño de aprendizaje, el centro es el usuario. En este sentido se relaciona con la apropiación de conocimientos:” aprender a pensar y filosofar, es: “La verdadera filosofía consiste en aprender de nuevo a ver el mundo” (Gadamer, 2009, p. 67).

De este modo, en el diseño comunicativo la iniciativa la ejerce el usuario y en el diseño de aprendizaje, la iniciativa la ejerce el educador, el profesor, sin embargo, ambos participan en el proceso pedagógico. Para el caso de nuestra estrategia de aprendizaje esto fue esencial ya que pudimos establecer primero; los contenidos que deseábamos transmitir y compartir para generar la reflexión y la apropiación de conocimientos; segundo, decidimos el diseño que era más conveniente para esos contenidos contemplando las múltiples opciones que ofrecen las TIC y las redes sociales.

Para lograr lo anterior, contemplamos los siguientes elementos y un ejemplo de cómo lo implementamos en nuestras estrategias de aprendizaje:

- Qué tipo de contenidos queremos transmitir: teóricos y prácticos.
- Cuál es el medio más adecuado para un determinado contenido: video, aplicación de dispositivo móvil, plataforma digital, red social.
- Cómo relacionar los diversos medios y aplicaciones: un video puede involucrar una red social y una plataforma digital. Usamos videos en YouTube, accediendo desde una app de realidad aumentada (Actionbound).

- Cómo situar y presentar los contenidos sobre el interface gráfico: diseño de comunicación, utilizando imágenes obras de arte en relación con los contenidos de manera interactiva.
- Qué soporte digital y electrónico permiten archivar este tipo de contenido e información: la elaboración de un blog de trabajo.
- Cómo distribuirlo y que medios se utilizan para hacerlo llegar a los usuarios: la aplicación WhatsApp, aplicación Actionbound, plataforma de YouTube y Google Forms.

En la perspectiva pedagógica, consideramos lo siguiente:

- Qué objetivos se plantearon: (por ejemplo) la relevancia e importancia de la ética.
- Qué tipo contenidos vamos a compartir (temática curricular): plasmado en el plan de clase.
- Cuál es la concepción del aprendizaje guía de los diseños: en nuestro caso de las estrategias desde el constructivismo.
- Cómo organizar el aprendizaje: tiempos de los videos realizados, no mayor a 5 minutos.
- Qué actividades posteriores pueden realizar los alumnos desde su propia interpretación: elaboración de fotografías, videos, reflexiones e interpretaciones.
- Cómo evaluar que se han alcanzado los objetivos: se realizó una autoevaluación y una evaluación procesual siguiendo cada una de las actividades.

Metodología y aplicación de las estrategias

Estrategias de aprendizaje desde las herramientas digitales y las TIC para enseñar y aprender filosofía

Cabe mencionar que las siguientes estrategias de aprendizaje (desarrolladas en cuatro fases del proyecto) la implementamos después de la contingencia sanitaria del covid-19.

Tabla 4.1. *TIC, videos, realidad aumentada. Formato didáctico-académico*

<i>Datos generales</i>	
<i>Nombre del profesor</i>	Mafaldo Maza Dueñas
<i>Plantel de adscripción</i>	Universidad Autónoma Chapingo
<i>Nombre de la asignatura</i>	Ética
<i>Año o semestre y horas clase a la semana</i>	2° año, 3 ^{er} semestre y 3 horas clase a la semana divididas en 2
<i>Número de alumnos</i>	169 alumnos, 4 grupos
<i>Unidad temática</i>	Ética y axiología, la relevancia de los valores y las virtudes
<i>Objetivos de la unidad</i>	Brindar los caminos para la reflexión de las acciones a través de las reflexiones y propuestas éticas. El propósito es crear las posibilidades para aprender a pensar y aprender a actuar — virtudes— a través de diversas estrategias que motiven la reflexión y la acción. Planeación La estrategia de aplicación consideró varios acercamientos al tema, con la reflexión a través de las propuestas, imágenes, ideas, e interpretaciones en cada uno de los 5 videos realizados. Se utilizó y se creó un canal de YouTube para que los alumnos accedieran al video y su contenido, sin importar la hora y buscando que cada uno pudiera acceder a la red wi-fi más cercana, sabedores que algunos no tienen esa herramienta en casa. Se recomienda realizar esta estrategia para provocar la reflexión y la crítica. Cada video tiene una introducción al tema y se contempló no rebasar los 5 minutos para facilitar su acceso y considerando que es un tiempo razonable para que los alumnos se mantengan atentos. <i>Planeación</i> Los videos giran en torno a las preguntas: ¿para qué sirve la filosofía?, ¿cuál es la relevancia y actualidad de la ética?, ¿por qué son importantes las virtudes? Los 5 videos que componen la estrategia son: El canal de YouTube se llama Filosofía-Praxis-para-la-Vida y se respaldó de un blog para construir de algún modo, una plataforma digital de la materia y que los alumnos de diferentes grupos pudieran acceder a ellos, y, plasmar sus opiniones y realizar las actividades que cada video sugirió. Se realizó una evaluación desde el formato de Google Forms. para capturar las respuestas y obtener los resultados en forma de tablas. Esta evaluación es también una actividad donde ellos mismos interpretan sus conocimientos. Evaluación y autoevaluación de la estrategia. Descripción de las actividades La estrategia contempla el uso de las TIC, y de manera presencial genera múltiples participaciones de los alumnos. <i>Recursos y herramientas TIC</i> YouTube, e-mail personal, WhatsApp, Google Forms, realidad aumentada desde la aplicación Actionbound <i>Título</i> Aprender a vivir desde la filosofía y la ética en época de covid-19

Objetivo	Aprender a pensar, aprender a elegir, aprender a actuar, en todas las situaciones de educación a distancia y de su vida cotidiana para enfrentar todas las circunstancias adversas.
	Cada alumno podrá necesitar tiempo diferente para acceder a la red wifi más cercana y accesible, de este modo, ingresar a las diferentes herramientas tecnológicas.
Actividad de enseñanza	5 minutos aproximadamente por cada video, ninguno rebasó los 5:30. El tiempo para contestar depende de cada alumno.
	Se debe poner una fecha de inició en la actividad y una fecha límite en la entrega de las actividades. Se sugieren mínimo 3 días entre cada una de ellas.
Evidencias de aprendizaje	Se verificará a partir de los trabajos de los alumnos, de las fotografías y videos con base en los videos y actividades de los mismos. Los alumnos enviaron por WhatsApp y dejaron escrito en el blog sus diferentes conclusiones.
Forma de evaluación (instrumento)	Autoevaluación Coevaluación Evaluación dialógica
Referencia	Maza, M. (2018). <i>Ética y valores</i> . Universidad Autónoma Chapingo.

Fuente: Maza (2021).

Su aplicación permitió entender que la educación y sus múltiples ámbitos se reinventan, son dinámicos, usando todo lo que tenemos a nuestro alcance como profesores, en este caso usando las TIC y las redes sociales, entre las cuales está la realidad aumentada. El siguiente es un ejemplo de un plan de clase donde se aplicó la estrategia. Para el óptimo diseño, aplicación y evaluación se elaboró un plan de clase y un guion de su aplicación, orientando y relacionando los contenidos contemplados en la materia de ética. Presentamos un ejemplo del Plan de Clase que hemos usado para cada una de las estrategias de aprendizaje significativo.

Estos fueron los enlaces de los videos presentados en la plataforma de YouTube:

- <https://youtu.be/63c3KrCjEos>
- <https://youtu.be/r2Zd2bXt5ZI>
- https://youtu.be/7lo1aqhov_Y
- <https://youtu.be/VeZUq0t1B7U>
- <https://youtu.be/woSYMrF9Vyo>

El seguimiento y aplicación de la estrategia incluyó la creación del blog de trabajo enlazado digitalmente con los videos de YouTube, desde los

Tabla 4.2. Guion para la aplicación de las estrategias de aprendizaje

Nombre de la estrategia	Filosofía praxis desde las herramientas digitales
<i>Tiempo de Apertura</i>	Lo que necesite el alumno para conectarse a una red wi-fi. Y, aproximadamente 30 segundos al inicio de cada uno de los videos.
<i>Actividad de Apertura</i>	Como actividad de apertura es importante comunicarle a los alumnos el tipo de estrategia, enviarles el enlace, explicarles como obtener la aplicación para celular de Actionbound, a través de la cual, podrán acceder al video con el QR. La otra manera de ingresar —en caso de ser necesario— es enviarles el enlace directo de youtube.
<i>Tiempo de la Estrategia en su aplicación</i>	Para ver el video y realizar la actividad se recomiendan de una a tres horas. Es importante —como se mencionó en la tabla anterior— que el profesor fije una fecha límite para la entrega de las actividades planteadas al final de cada video y que también se encuentran en el blog de la materia.
<i>Descripción de la estrategia</i>	Esta actividad se recomienda que sea utilizada en situaciones sincrónicas y presenciales, y, por supuesto se puede utilizar en actividades asincrónicas. Realización de los videos, para lo cual se necesita un guion, una tabla o lista de contenidos temáticos, una escenografía, y la edición del mismo. Los profesores no están obligados a saber conocimientos de edición, por lo cual, pueden resolverlo desde la realización básica de una grabación, hasta conseguir la asesoría de algún especialista para crear contenidos más profesionales y académicos. Las actividades a realizar se describen en cada uno de los videos. El profesor debe enviar los enlaces digitales, por supuesto, esto implica la realización de todos los videos de manera previa.
<i>Etapas de la Actividad</i>	Establecer los tiempos para la realización de la actividad y enviar las instrucciones y enlace —puede ser a través de WhatsApp o e-mail— para que los alumnos puedan acceder ellos. En el tiempo establecido los alumnos ven el video y realizan las actividades. Los alumnos al concluir la retroalimentación con base en su interpretación las deben enviar al profesor por alguno de los medios electrónicos o subirlos a la plataforma específica del blog. El profesor debe estar listo y atento para atender cualquier duda, pregunta o comentario.
<i>Tiempo del cierre de la estrategia</i>	Por las circunstancias de una educación a distancia desde plataformas digitales con base en las TIC, el profesor debe de proponer el tiempo de cierre con cada uno de los grupos. Si es una sesión virtual, se recomienda que no sea mayor de 30 minutos para facilitar el acceso de cada alumno y para que en realidad se mantenga la atención de los estudiantes.
<i>Descripción del cierre de la estrategia</i>	Como cierre el profesor realiza tres preguntas motivadoras, con base en los temas abordados en los videos. ¿Qué reflexiones filosóficas o éticas sobre la vida te surgieron durante la actividad? ¿Qué virtudes crees que puedes poner en práctica en un futuro en una situaciones límite o de crisis como en la actualidad? ¿Qué reflexiones realizaste sobre tu vida?

Fuente: Maza (2021).

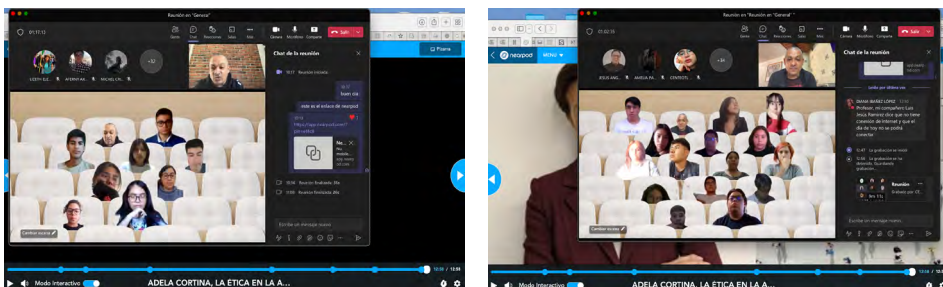
cuales accedían los alumnos a través del código QR o código de acceso según la plataforma. Las estrategias tuvieron el siguiente proceso:

1. Diseño y elaboración del contenido.
2. Diseño de comunicación.
3. Elaboración del plan de clase y del guion de clase.
4. Diseño y realización del ciclo de actividades de cada clase.

5. Edición de las actividades con base en los contenidos a desarrollar.
6. Instrucciones para conocer la aplicación Actionbound, vía WhatsApp.
7. Aplicación de la estrategia con base en la planeación de clase, programada y planificada con base en los objetivos de la materia.
8. Evaluación de los contenidos, de los trabajos y de las interpretaciones de los alumnos.
9. Evaluación de las estrategias.
10. Evaluación del curso, retroalimentación y diagnóstico de los alumnos.

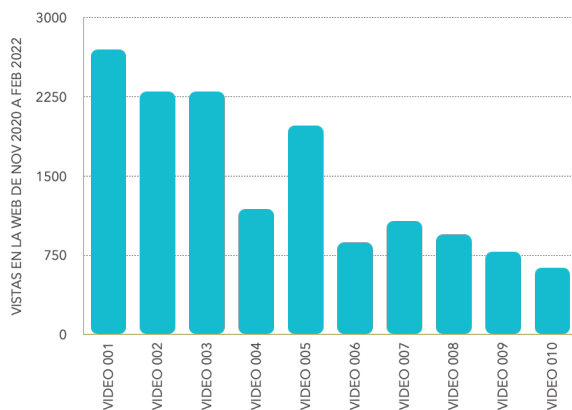
A continuación, algunas imágenes que representan un ejemplo de la secuencia didáctica de las clases planeadas a través de la plataforma digital Nearpod.

Figura 4.1. Fotografías de las actividades durante enero y mayo del 2022



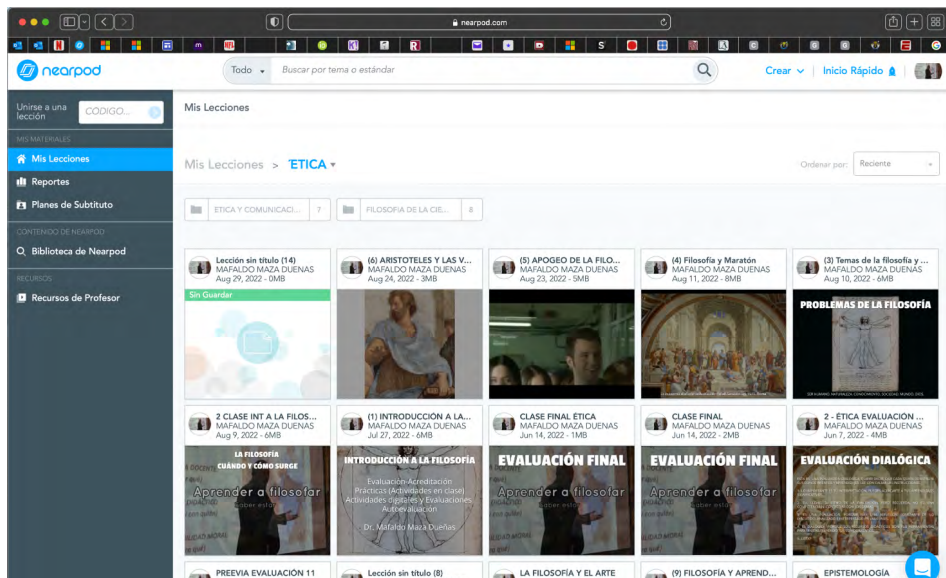
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 4.1. Vistas en YouTube de los 10 videos didácticos-temáticos

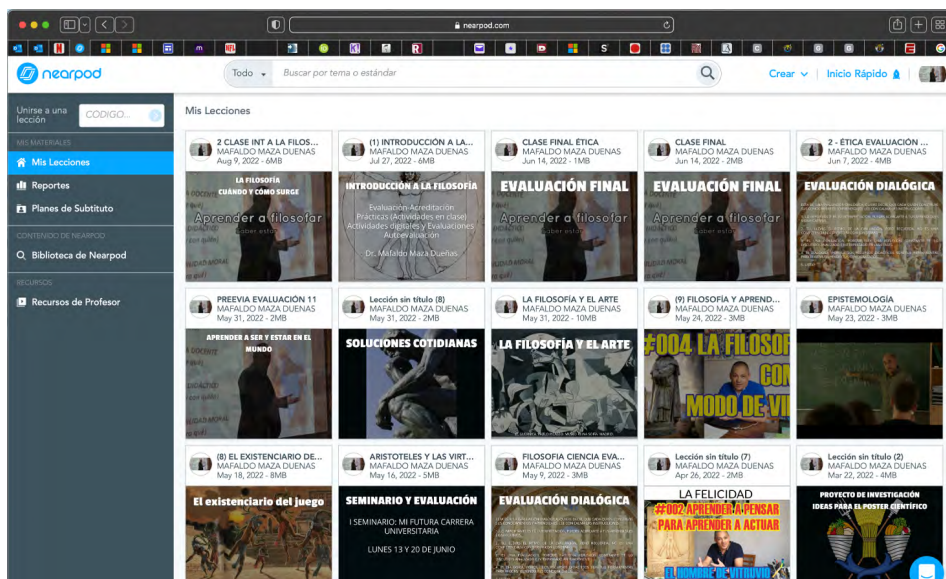


Fuente: elaboración propia.

Figura 4.2. Secuencia didáctica del semestre apoyado de las estrategias digitales

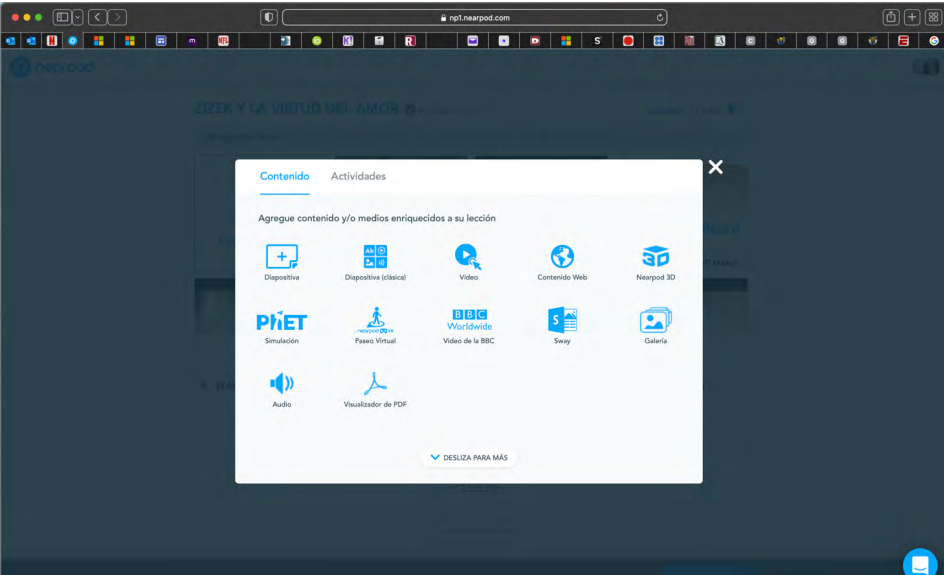


Fuente: elaboración propia.



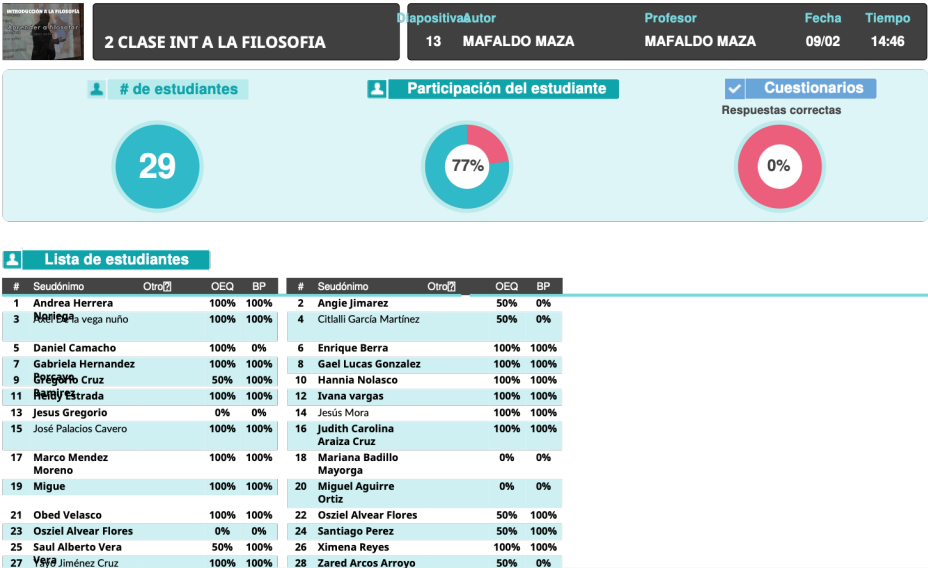
Fuente: elaboración propia.

Figura 4.3. Ejemplo de las actividades interactivas



Fuente: elaboración propia.

Figura 4.4. Ejemplo de un reporte en tiempo real formato PDF



Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

Las imágenes muestran las múltiples sesiones creadas que constituyen todos los contenidos del semestre. Cada una de las sesiones tienen su proceso didáctico, sumado al hecho de que cada una es parte de lo que podemos llamar como proceso didáctico semestral. Las herramientas digitales permiten la construcción de las sesiones temáticas con diversas actividades, pero por sí solas no implicarían un proceso didáctico; aquí es donde la participación de los educadores es esencial para que con base en sus conocimientos de los temas, experiencia docente y creatividad pedagógica, se realicen el diseño de cada sesión y el diseño de todo el semestre de cada una de las materias, siguiendo un hilo conductor para generar aprendizajes significativos en los alumnos. Este camino guía es precisamente la didáctica, tarea pedagógica primordial y que fue un objetivo previsto durante todo el diseño, elaboración y evaluación de todas las actividades.

Diseñar desde la didáctica es pensar en el cómo, cuándo y para qué enseñar los diversos contenidos que se ponen en el posible escenario para ser apropiados. Es importante mencionar que la plataforma aún con todas sus herramientas por sí sola implica que sea una o varias estrategias de aprendizaje. El reto se presentó en aprender a utilizar la plataforma y con base en el programa realizar sus adecuaciones pedagógicas, actualizaciones conceptuales y diseñar toda la metodología para realizar la planeación de cada clase sincrónica y asincrónica, así como, la planeación de todo el curso. Fue un trabajo pedagógico que enlaza el tema de la primera clase con la última. Presentamos en las imágenes ejemplos de las actividades interactivas pero que también son parte de la secuencia didáctica de la misma para motivar y lograr que los alumnos se apropien de aprendizajes significativos.

La oportunidad de un proyecto con estas herramientas es inagotable ya que se pueden utilizar —como fue en la segunda etapa del proyecto— en las clases presenciales obteniendo en las primeras fases didácticas de la planeación de clase como —la apertura y primeras reflexiones— una mayor atención de los jóvenes para atender los temas y contenidos de las clases. Por lo tanto, el trabajo didáctico representa un campo amplio para el desarrollo de diversas temáticas y de áreas del conocimiento.

Referencias

- Bosco, M. (2019). *Aprendizaje en red: Sus características, actores e intervenciones*. UNAM.
- Cabero, J. (2003). *Tecnologías en la era de la comunicación*. Grupo Comunicar.
- Cifuentes, L. M. y Gutiérrez, J. M. (2012). *Didáctica de la filosofía*. Graó.
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T. y Solé, I. (2007). *El constructivismo en el aula*. Graó.
- Díaz, B. F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill.
- Gadamer, H. (2009). *La actualidad de lo bello*. Paidós.
- Lipman, M. (1998). *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre.
- Maza Dueñas, M. (2021). *Diseño y aplicación de estrategias de aprendizaje a través del método kinético* [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma Chapingo. <https://repositorio.chapingo.edu.mx/items/65ca3c0d-c16b-4804-90f3-060adfd195bc>
- Maza Dueñas, M. y García González, V. (2021). Kinetic method and game: Engines of meaningful learning. En C. Lopes da Silva (Org.), *Métodos e técnicas de pesquisa em lazer, educação e educação física* (pp. 57-72). Atena. <https://doi.org/10.22533/at.ed.3742120056>