



ESTRATEGIA PEDAGÓGICA BASADA EN LA HERRAMIENTA WEB PIXTÓN ARTICULADA CON EL MÉTODO MAYÉUTICO SOCRÁTICO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL QUEHACER FILOSÓFICO EN ESTUDIANTES DE GRADO UNDÉCIMO

PEDAGOGICAL STRATEGY BASED ON THE PIXTÓN WEB TOOL ARTICULATED WITH THE SOCRATIC MAYEUTIC METHOD FOR THE STRENGTHENING OF PHILOSOPHICAL WORK IN ELEVENTH GRADE STUDENTS

Yaliangelica Briceño Romero¹.

Recepción: agosto de 2020
Aceptación: noviembre de 2020
Artículo de investigación

Resumen

La globalización ha traído nuevos esquemas de satisfacción dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, el uso de las TIC constituye un cúmulo de herramientas, redes, y aplicaciones indispensables para el desarrollo del conocimiento, esto requiere que los docentes estén a la vanguardia de una sociedad cambiante, exploren nuevas estrategias educativas que motiven a los estudiantes a asumir nuevos roles. El objetivo de este trabajo fue elaborar una estrategia pedagógica basada en la herramienta web Pixtón articulada con el método mayéutico Socrático para el fortalecimiento del quehacer filosófico en los estudiantes del grado 11 de una institución educativa, a partir de metodologías educativas emergentes

¹ Doctora en Ciencias Gerenciales. Investigadora. yaliadelvbr@gmail.com



que funciona en escenarios de complejidad, como lo es el conectivismo. Para el desarrollo multidisciplinario de los procesos de interacción, se trabajó desde el paradigma cualitativo bajo el enfoque interpretativismo, ubicándose en el fundamento teórico filosófico de la Hermenéutica, con el método Hermenéutica filosófica (Círculo Hermenéutico Gadamer). Para concluir la interpretación hermenéutica se utilizó el Diagrama Mesa de la Idea Principal, que permitió elaborar el diagrama del Sentido interpretativo del Quehacer Filosófico bajo herramientas tecnológicas.

Palabras claves: TIC, Estrategias Pedagógicas, Web Pixton, Quehacer Filosófico

Abstract

Globalization has brought new satisfaction schemes within the teaching and learning process, the use of ICT constitutes a cluster of tools, networks, and essential applications for knowledge development, this requires teachers to be at the forefront of a society changing, explore new educational strategies that motivate students to take on new roles. The objective of this work was to develop a pedagogical strategy based on the Pixton web tool articulated with the Socratic mathematical method for strengthening philosophical work in 11th grade students at the Ernestina Pantoja Educational Institution of the municipality of Tamalameque Cesar, based on methodologies Emerging education that works in complexity scenarios, such as connectivism. For the multidisciplinary development of the interaction processes, we worked from the qualitative paradigm under the interpretative approach, placing itself in the philosophical theoretical foundation of Hermeneutics, with the philosophical Hermeneutic method (Gadamer Hermeneutic Circle). To conclude the hermeneutic interpretation, the Table Diagram of the Main Idea was used, which allowed the elaboration of the diagram of the Interpretive Sense of Philosophical Work under technological tools.

Key words: ICT, Pedagogical Strategies, Pixton Web, Philosophical Work



Introducción

La sociedad actual exige que los jóvenes desde muy temprana edad utilicen herramientas tecnológicas, de dispositivos móviles, redes sociales, juegos en línea y mensajería instantánea para encontrar respuesta a sus necesidades, así como innovar en el campo educativo, es a partir de esta premisa donde la comunidad académica debe insertarse en la complejidad de las nuevas herramientas tecnológicas que fomenten el uso de las mismas entre el profesorado y el alumnado. Fernández; Olmos; Alegre, (2016, p.41) parten de la premisa que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase, Marín (2015, p. 3) establece que, dentro de esta sociedad de cambios, deben surgir nuevas estrategias docentes que permitan metodologías emergentes.

En esta perspectiva, el diseño de estrategias pedagógicas, es una de las contribuciones que el docente realiza para el desarrollo del aprendizaje en el área respectiva; según Cruz & Espinosa (2012) en la enseñanza de la filosofía el nivel de desinterés en los estudiantes son temas que preocupan, no solo en el ámbito nacional, sino que además en el internacional; es por esto que se hace necesario el uso de estrategias y herramientas didácticas para la enseñanza-aprendizaje de la filosofía. El diseño de esta estrategia propone a los estudiantes de grado 11 de la institución educativa Ernestina Pantoja, no sigan vinculados al sistema tradicional de su estudio; sino que los estudiantes desarrollen sus capacidades de observación, reflexión, análisis y discusión a través de herramientas tecnológicas, que en este estudio se propone la creación de caricaturas, usando la herramienta tecnológica Web Pixton.

En este marco, el objetivo general del presente estudio está dirigido a elaborar una estrategia pedagógica basada en la herramienta web Pixtón articulada con el método mayéutico Socrático para el fortalecimiento del quehacer filosófico en los estudiantes del grado 11 en una Institución Educativa. Esto con la finalidad de estructurar bases sólidas tendientes a la búsqueda de una transformación de la realidad en cuanto a la aplicación de estrategias tecnológicas para el desarrollo de temas controversiales del área de filosofía.

De allí que, la estrategia pedagógica busca integrar y orientar a los estudiantes en vista de sus capacidades, limitaciones, peculiaridades,



impulsos, intereses y reacciones, conjuntamente con el docente cuya finalidad es ser orientador apto para desempeñar su misión de estimular, dirigir y guiar a los estudiantes en su proceso educativo.

Este proyecto está orientado por el enfoque del Interpretativismo, bajo el paradigma Cualitativo y se ubica en el fundamento teórico filosófico de la Hermenéutica, con el método Hermenéutica filosófica (Círculo Hermenéutico Gadamer), desde la perspectiva de Hans Georg Gadamer, el cual reside en descubrir y mostrar la naturaleza de la comprensión humana a nivel teórico-metodológico: la verdad está íntimamente ligada al método y no puede considerarse una sin la otra.

Antecedentes históricos

Como todos sabemos, la imagen se usó, desde antiguo, para contar y para enseñar. La narrativa gráfica ya existía en las paredes del milenario Egipto, pero comienza a interesar a los teóricos de la comunicación a partir de que surgen las, aleluyas. (Láminas ilustradas con texto al pie) en el siglo XVI. En el XVII aparece el periodismo popular, que transmitía historias reales, y en el siglo XVIII, la propaganda pública que alcanza su máxima expresión en las viñetas. Ya con bocadillos publicadas durante las guerras napoleónicas. En el siglo XIX, nace la industrialización de la imagen y la prensa de masas. Con ella, el cómic maduro.

Existen otros modelos de narrativa gráfica, en los cuales la imagen funciona de modo diferente: en los cuentos con grandes dibujos la imagen se usa como representación, en los libros de texto la imagen es vector de información, en los gráficos explicativos de enciclopedias o periódicos es vehículo de aclaración, en las señales viales es usada como indicación, en la publicidad está cargada de seducción y promesas... en los cómics y otros medios de comunicación narra una historia. Un cómic consiste en un conjunto de signos, con significado propio o no, integrados en un sistema de códigos más o menos rígidos, los iconemas y varios supersistemas (como la viñeta, la tira, la página, el tebeo), de cuya lectura se obtiene una impresión estética, aunque es eminentemente narrativa. Así entonces, no cualquier narrativa gráfica en forma de sucesión de imágenes es historieta, como la tan citada columna trajana (o, ya puestos, un semáforo cuyos hombrecitos verdes y rojos transmiten un mensaje), pero sí hay autores que consideran que ciertas imágenes no dispuestas en sucesión, son historieta (como es el caso del humor gráfico). Más, no es este el tema que nos ocupa.



Hablar de las posibilidades pedagógicas de la historieta o cómic, no es nuevo. Durante los años 70 se vivió en España el eco de la legitimación del medio por parte de los semióticos argentinos e italianos y por parte de los creadores y editores americanos y franceses, y si bien se vio reforzada la actitud de los pedagogos y de algunas instituciones de usar la historieta durante el llamado boom en España (un poco a remolque de la apertura de miras y la transición política que vivíamos), lo cierto es que actualmente no se tiene tanto en cuenta la historieta como herramienta de aprendizaje. Como no se tiene muy en cuenta en la cultura en general.

La escuela es una institución reacia a los cambios. Los libros de texto que antes incorporaban historietas completas o bien largas secuencias para impartir una parte de una asignatura (o para facilitar la comprensión de una lectura) ya no abundan tanto como durante la década de 1980. Basta hacer una consulta a los dibujantes de historietas e ilustradores que dedicaron parte de sus esfuerzos a cumplir encargos de editoriales de libros de texto y manuales para percatarse de que este tipo de encargos descendió durante la última década. Corroborar lo dicho si se hace un breve repaso a la bibliografía sobre el particular, separando los libros didácticos (llamaremos así a los que sirven para enseñar a hacer historietas) de los que vamos a denominar pedagógicos, que sirven para enseñar mediante la lectura y el uso de historietas (Barrero, 2002).

Marco Teórico

A través de la historia los seres humanos nos hemos hecho preguntas existenciales de la vida que aún siguen siendo motivo de controversia, y que de alguna manera han sido respondidas desde el campo físico y ontológicos, pero que, en común, despiertan esa inquietud en el ser humano.

Esta investigación, fundamentada en las líneas del pensamiento de Sócrates, para despertar en los estudiantes el deseo de cuestionarse y preguntarse por preguntas existenciales de la vida. Es así como Sócrates utiliza el método de la mayéutica el cual es, una técnica o método de construcción de conceptos, que ayuda a crear y a concretar el trabajo de concepción de ideas con el alumbramiento del conocimiento, cuya meta es la verdad fundada en la razón, lo que se traduce como el arte de alumbrar espíritus.



De esta manera, empleando la estrategia pedagógica basada en la herramienta web Pixtón articulada con el método mayéutico Socrático, utilizando comics virtuales y creando novelas que recreen el ambiente filosófico y que motiven a los estudiantes a estudiar la filosofía, por medio de preguntas incluidas en los textos de los comics, se logrará despertar la atención de los jóvenes y llevarlos al punto de filosofar, tratando temas trascendentales para enriquecer las novelas filosóficas desde preguntas como: ¿es nuestro mundo un mundo real? ¿Existe Dios realmente? ¿Existe vida después de la muerte? ¿Qué es la libertad y que es libre albedrío? De allí, que buscamos, en primer lugar, dar un breve recorrido reflexionando en cada una de ellas;

¿Es nuestro mundo un mundo real?

Al preguntamos si nuestro mundo es un mundo real, nos lleva a reflexionar sobre la clásica pregunta cartesiana y la idea que encontramos en la famosa película *Matriz*, donde la pregunta, esencial es; ¿cómo sabemos que lo que vemos a nuestro alrededor es verdadero y no una gran ilusión perpetuada por una fuerza invisible? –teoría a la que René Descartes se refería como la hipótesis del espíritu maligno–. Descartes sugiere en esta hipótesis que tal vez hemos sido creados por un Dios que nos obliga a engañarnos sistemáticamente, que ha dispuesto nuestra naturaleza de tal modo que creemos estar en la verdad cuando realmente estamos en el error.

Con esta hipótesis se cuestiona la legitimidad de las proposiciones que parecen tener la máxima evidencia, las que se presentan con “claridad y distinción” (excepto las referidas a la propia mente, como mostrará el descubrimiento del cogito), proposiciones del tipo “dos más tres es cinco” o “la suma de los ángulos de todo triángulo es igual a dos rectos”. Por lo tanto, llega a cuestionar la veracidad de la propia matemática.

El objetivo de este extraño supuesto es investigar si es posible encontrar algo que sea absolutamente indudable: si encontramos una creencia que llegue a superar esta hipótesis, su calidad como verdad será extraordinaria. Aunque Descartes no explica ni justifica cuidadosamente la hipótesis del genio maligno, parece que se refería a las siguientes cuestiones: podemos considerar que nuestro reconocimiento de algo como verdadero es consecuencia de nuestra naturaleza (nosotros diríamos ahora de nuestro cerebro) y podríamos pensar que vemos algo como verdadero porque estamos hechos como estamos hechos, de tal forma que a distinta constitución distinto conocimiento.



Tal vez las cosas que puedan considerarse verdaderas, son seres pertenecientes a otras especies, o seres racionales que hayan sufrido una evolución biológica diferente (por ejemplo, los extraterrestres), pueden ser distintas a las nuestras. Cabe dudar que la matemática, por ejemplo, tenga una validez universal, en el sentido de que tal vez para otros seres, seres con una naturaleza psicológica o física distinta a la nuestra, los axiomas matemáticos sean también distintos a los nuestros, resultando inverosímil o imposible su inferencia como experiencia cognitiva. En definitiva, si reflexiones de este tipo nos llevan a pensar que el reconocimiento de algo como verdadero depende de nuestra propia naturaleza o forma de ser, parece que hasta los conocimientos más firmes pueden ponerse en cuestión. Es posible que Descartes introdujese la hipótesis del genio maligno para señalar esta última duda.

En cuanto a la palabra “genio” nos dice Descartes que podríamos llamar así al Dios que tal vez nos ha hecho de ese modo tan falible para no confundirlo con el Dios cristiano, del cual se predica siempre la bondad. No obstante, tal vez Descartes con esta hipótesis quiere demostrar que todo esto es un engaño, excepto que pensamos que no lo es.

¿Existe Dios realmente?

Para un filósofo que no sea creyente en Dios, no existe la posibilidad de poder saber si Dios existe o no. Para él, tanto los ateos como los creyentes están equivocados proclamando sus conclusiones definitivas, y los únicos que tienen razón son los agnósticos, reconociendo los problemas epistemológicos implicados y las limitaciones de la investigación humana. Para el filósofo no sabemos lo suficiente sobre el funcionamiento interno del universo para hacer cualquier tipo de gran afirmación sobre la naturaleza de la realidad y si hay o no un Gran Diseñador en algún lugar en el fondo.

Muchas personas se remiten al naturalismo —la sugerencia de que el universo funciona de acuerdo con procesos autónomos—, pero esto no excluye la existencia de un gran diseñador que puso todo el asunto en marcha. Y como mencionamos anteriormente, es posible vivir en una simulación donde los dioses sean los hackers que controlan todas las variables. O tal vez los gnósticos tengan razón también y existen seres poderosos en una realidad más profunda de la que nosotros no tenemos conocimiento.



¿Existe vida después de la muerte?

Dado que no podemos preguntarles a los muertos si hay algo al otro lado, nos queda adivinar qué es lo que sucede a continuación. Los materialistas suponen que no hay vida después de la muerte, pero es sólo eso: una suposición que no necesariamente puede ser probada.

Mirando más de cerca a las maquinaciones del universo, ya sea a través de una lente de Newton o Einstein, o por el filtro espeluznante de la mecánica cuántica, no hay razón para creer que sólo tenemos una oportunidad en esta cosa llamada vida. Es una cuestión de la metafísica y de la posibilidad de que el cosmos sigue determinados ciclos y se filtra de tal manera que las vidas son recicladas infinitamente. Esto es algo muy especulativo, pero al igual que el asunto de la existencia de Dios, la ciencia aún no puede hacerle frente, dejando la respuesta en manos de los filósofos.

¿Qué es la libertad y que es libre albedrío?

El dilema del determinismo, o el hecho de que no sabemos si nuestras acciones son controladas por una cadena causal de eventos anteriores –o por alguna otra influencia externa– o si somos verdaderamente los agentes libres de tomar decisiones de nuestra propia voluntad. ¿Todo pasa por una razón o somos la razón de que todo pase?

Los filósofos han estado debatiendo este desde hace milenios, pero sin ninguna conclusión definitiva. Si nuestra toma de decisiones se ve influida por una cadena sin fin de las causalidades, entonces el determinismo es verdadero y no tenemos libre albedrío. Pero si ocurre, al contrario – indeterminismo – entonces nuestras acciones son al azar. Existe una tercera teoría: el compatibilismo –la idea de que el libre albedrío es compatible con vista determinista del universo–; pero si nuestras decisiones libres al final parece que sean parte de un plan maestro no podemos hablar de libertad, sino de manipulación.

Luego de haber reflexionado sobre estas preguntas, que nos induce al quehacer filosófico desde una perspectiva tecnológica, esta investigación se sustenta en las siguientes teorías:

Herramienta Web Comic Pixton. Martin (1987, p. 125), plantea que “es una historia en imágenes secuenciales ligadas o ancladas por un texto (en forma de diálogos, de onomatopeyas, de comentarios, de ruidos...)”, es



decir, el cómic, es un dispositivo de comunicación visual, que constituye elementos gráficos, mostrados en series dibujadas, textos y recursos dispuestos a atraer la atención, entretener y lograr la persuasión de los lectores.

Pixton, es una aplicación en línea para generar historietas o comics, y tiene como ventaja pedagógica el gran dinamismo e interactividad que aporta al aula además de la posibilidad de combinar el código lingüístico y el visual, lo que permite al docente y a los alumnos comprender y adaptarse a los distintos niveles cognitivos, así como realizar actividades que tengan en cuenta la inteligencia múltiple.

Elementos visuales del Cómic:

- a. La Viñeta; para Lacruz (2002, p. 93) “Es la representación, mediante la imagen, de un espacio y de un tiempo de la acción narrada. Las viñetas pueden estar montadas en grupos de 3 a 5, en orden horizontal constituyendo lo que se denomina una tira”.
- b. Tipos de Planos; Martín (1987), plantea que “Todos los enmarques conocidos pueden utilizarse: Plano general, Primer Plano, Plano Medio, Plano Americano, Plano Próximo, Plano Largo, Plano muy Largo, inserción. Evidentemente cada uno posee, por su naturaleza misma, una carga afectiva o significativa.” (p. 126).
- c. Ángulos de Visión - Puntos de Vista; Lacruz (2002, p. 95), establece que los ángulos o puntos de vistas “permiten asimilar la narración del productor y transmitir una ubicación del personaje en un momento determinado. La narración trae consigo diversas situaciones, lugares y tiempos y este recurso visual seduce al lector, brindándole argumentos ópticos que le trasladan al acontecimiento”.
- d. Estereotipos de personajes; para la Real Academia Española (RAE), un estereotipo es una “Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.”. Se pueden determinar una diversidad de estereotipo como, por ejemplo: Personaje bueno generalmente es atractivo (a); personajes antagónicos y/o malos, tenebrosos o con apariencia temeraria.
- e. Símbolos Cinéticos; para Gonzales (2004) “son expresiones metonímicas del movimiento realizadas mediante la repetición de imágenes o el dibujo de la estela (normalmente imaginaria) del movimiento realizado” (p. 46).



- f. Onomatopeyas; Aparici (1992) establece que las onomatopeyas “es la imitación de un sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las onomatopeyas pueden provenir de diferentes objetos: el sonido del teléfono, una puerta que se abre, un objeto que cae al suelo, etc. Además de imitar el sonido sugiere por el tipo de trazo sus propias características” (p. 41).
- g. Globos o bocadillos para texto; Angoli plantea “suele considerarse el inicio del cómic a partir de la integración del texto en el dibujo por medio de los “ballons”, globos o bocadillos” (1990, p. 40). Estos permiten la comunicación del mensaje del cómic y se les podría ver como cuadros de dialogo.

Uso del comic como recurso didáctico. Para Escribano (2013, p. 59), en las últimas décadas se han introducidos aspectos lúdicos en nuestras vidas, se han incluido herramientas tecnológicas en los diversos ámbitos, empresarial, comercial, financiero, entre otros. En el campo educativo, para Caponetto; Earp; Ott (2014, p.52) el uso de herramientas tecnológicas como recurso didáctico, “está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo”, desde esta premisa, el uso de la herramienta Pixton, a través del comic, debe jugar un papel motivador, significativo y transformador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Deterding (2011, 2012, p. 14,16) plantea sobre esta temática, que motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir a elevar sus capacidades y habilidades al cumplimiento de la misión colectiva. Para Garris; Ahlers; Driskell (2002, p. 458) la motivación implica el compromiso hacia una actividad y determina el ímpetu y firmeza con la cual desarrollan esa actividad, en conclusión, la motivación es un proceso dinámico, abierto, flexible que permite al alumnado la transformación del entorno desde su propio yo.

Se hace necesario entonces, utilizar las diversas herramientas tecnológicas, como es el caso de la herramienta Pixton, como una estrategia de aprendizaje en las diversas asignaturas, que promueva la participación colectiva y el trabajo colaborativo que puedan establecer comportamientos de desarrollo. Caponetto; Earp; Ott (2014, p.54), reafirman dicha postura, en tanto que las estrategias no deben verse como un proceso institucional rígido, cerrado, sino como un proceso



relacionado directamente con un proyecto didáctico contextualizado, significativo y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje, de este modo, que se plantean el desarrollo secuencial de los comics como estrategias didácticas.

Se comparte la posición de Prensky (2005, p. 12), cuando plantea, que el alumno de hoy, busca que sus opiniones tengan valor, seguir sus propias pasiones e intereses, innovar utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir. Los alumnos necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor.

En resumen, aplicar estrategias educativas bajo herramientas tecnológicas en el aula, permitirá un aumento de la motivación, un alto nivel en el rendimiento y el aprendizaje será continuo y transformador, permitiendo desarrollar habilidades creativas e innovadoras que promueven un mayor compromiso, un sentido competitivo y de auto-control. Por tanto, se introduce al estudiante en una realidad compleja, que viste con las necesidades que la sociedad demanda en la actualidad, que implica ejercitar, entrenar y desarrollar las habilidades superiores y elevadas del pensamiento, produciendo un efecto transformador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estimulando el trabajo colaborativo.

Tecnología de Información y Comunicación – TICs. La tecnología de información y comunicación (TIC), juegan un papel importante en todos los aspectos de la sociedad actual. Los adelantos tecnológicos han creado nuevas necesidades que conllevan a que las organizaciones educativas brinden una formación adecuada en el manejo de los recursos informáticos, y mucho más allá, estén a la vanguardia en la inclusión de metodologías educativas que permitan la liberación del conocimiento en esta era digital. Ante estas nuevas necesidades sociales, se deben desarrollar con las TIC, habilidades y competencias que permitan en el estudiante de hoy, el trabajo en equipo, capacidad de adaptación al cambio, desde su perspectiva tener razonamiento crítico, iniciativa y sea capaz de solucionar problemas.

Como eje central de esta investigación, se asume la definición de TIC, descrita por Ávila (2013), en su artículo Hacia una reflexión histórica de las TIC:

Es el conjunto de herramientas, soportes y canales desarrollados y sustentados por las tecnologías (telecomunicaciones, informática,



programas, computadores e internet) que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos, contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética a fin de mejorar la calidad de vida de las personas (p. 222).

En este contexto, una nueva estrategia docente capaz de implementar metodologías de enseñanza-aprendizaje activas en el aula que puede ser facilitada por el uso de TICS, para alcanzar objetivos docentes y mejorar con ello la motivación de los alumnos. En función de fortalecer dicha postura, el objetivo es facilitar a los estudiantes una estrategia educativa lúdica formativa mediante TICS. Los elementos que se han considerado en el análisis hacen referencia a:

Software educativo. Son programas o aplicaciones de computadoras que se aplican en las aulas de clase para que los estudiantes tengan mayor facilidad en el aprendizaje, ofreciendo herramientas que facilitan el autoaprendizaje, consintiendo el avance en la destreza de habilidades cognitivas porque ayudan a una mayor concentración, comprensión, contribuyendo a mejorar la memoria y resolución de problemas. En conclusión, una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes, permite la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación.

Sánchez (2009, p. 218) menciona que existen distintas denominaciones para referirse a las plataformas de educativas, siendo las más usadas:

- Plataforma de Aprendizaje. Learning Platform (LP)
- Entorno Virtual de Aprendizaje. Virtual learning environment (VLE)
- Sistemas de Gestión de Aprendizaje. Learning Management System (LMS)
- Sistema de Gestión de Cursos. Course Management System (CMS)
- Ambiente Controlado de Aprendizaje. Managed Learning Environment (MLE)
- Sistema Integrado de Aprendizaje. Integrated learning system (ILS)
- Sistema Soporte de Aprendizaje. Learning Support System (LSS)



La incorporación de métodos que permitan la comunicación y el manejo de la información a través de distintos softwares, y principalmente, a través del uso del internet donde el papel central lo juega el propio estudiante apoyado en una avanzada plataforma tecnológica. En conclusión, a medida que las TIC avanzan, las instituciones educativas deben ir adecuándose a los cambios y transformaciones para no quedarse obsoletos en dicha materia, es imperante que en la actualidad se incluyan softwares educativos en el proceso de enseñanza adoptando el inminente uso de las TIC.

Metodología Educativa. El conductismo, el cognitvismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas en la creación de ambientes instruccionales, sin embargo, estas teorías han sido desarrolladas, en momentos de la historia de la sociedad donde la tecnología o la era digital no había calado en el campo del aprendizaje, hoy día, nuestra realidad se basa en el aprendizaje tecnológico, en la evolución de las redes como parte del desarrollo del conocimiento.

El conductismo, el cognitvismo y el constructivismo (construidos sobre las tradiciones epistemológicas) intentan evidenciar cómo es que una persona aprende. El conductismo constituye un aprendizaje incognoscible, no susceptible de ser conocido. Es decir, las personas responden a su entorno, pero igual sobre el ambiente para producir ciertos resultados. En cuanto al aprendizaje, se da como con-secuencia de las propias acciones que ejecuta el individuo. Por tanto, los objetivos educativos deben ser formulados en función de conductas observables.

El cognitvismo toma el aprendizaje como un proceso de entradas, administradas en la memoria de corto plazo, y codificadas para su recuperación a largo plazo, se aplica como un modelo computacional de procesamiento de la información. En resumen, el conocimiento se da a través de construcciones mentales simbólicas en la mente del aprendiz, y el proceso de aprendizaje es el medio por el cual estas representaciones simbólicas son almacenadas en la memoria.

El constructivismo parte de la idea que el conocimiento es un proceso de construcción genuina del sujeto y no un despliegue de conocimientos innatos ni una copia de conocimientos existentes en el mundo externo; el alumno es quien aprende agrupándose con otros durante el proceso de construcción del conocimiento, de allí que se establece una construcción social. El conocimiento no se observa como una copia de la realidad,



sino como una construcción del ser humano, a partir de conocimientos previos, desde su relación con el medio que lo rodea.

Para Siemens (2004, p. 35), “el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son las tres teorías generales de aprendizaje más a menudo utilizadas en la creación de ambientes de instrucción”, sin embargo, en su desarrollo no estaban sometidas ni influenciadas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) de la actualidad. En la sociedad actual, se debe dejar el aprendizaje memorístico utilizado en la educación tradicional del Siglo XX. Se debe enseñar a aprender, en un contexto que implica que hay que formar competencias en los alumnos para que se adapten a una sociedad en constante cambio.

Este proceso de cambio es conocido como globalización, donde las relaciones económicas han acrecentado su prevalencia, las estrategias de aprendizaje y las instituciones de educación están experimentando cambios dramáticos, en consecuencia, se debe crear conocimiento de valor que perdure en el tiempo, y el alumno debe aprender a esgrimir, a indagar información eficaz y responsable, para poder solucionar problemas.

El conectivismo como teoría de aprendizaje, impulsada por Siemens, pro-mueve el conocimiento desde de una amplia gama de ambientes, el mismo reside fuera del ser humano, por ejemplo, dentro de una organización o una base de datos, y se actualiza en el alumno a través de la conexión que se tiene dichas fuentes de información. Se sustenta en la idea de que el potencial de las TIC altera el cerebro, puesto que las herramientas interactivas que se utilizan, a diferencia de herramientas digitales más antiguas, pasivas y rígidas, definen y moldean la forma en que gestionamos la información reorganizando el pensamiento y haciéndolo más activo y más rápido, por tanto, la investigación se perfila desde la teoría del conectivismo, la cual se maneja en ambientes flexibles, cambiantes, dinámicos, caóticos y de alta complejidad, sustentado en Siemens (2004, p.48), frente a este proceso continuo de cambios, el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de un ambiente nebuloso de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo.

El conectivismo define el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas. Siemens (2004, p. 58) ha definido los siguientes principios del conectivismo:



- Aprendizaje y conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones.
- Aprendizaje es un proceso de conexión especializada de nodos o fuentes de información.
- Aprendizaje puede residir en artefactos no humanos.
- La capacidad para conocer más, es más importante que lo actualmente conocido.
- Alimentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos, es esencial.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo.
- Seleccionar qué aprender y el significado de la información entrante, es visto a través de los lentes de una realidad cambiante.

El docente del siglo XXI está obligado a formarse para poder utilizar en forma transparente, los equipos tecnológicos sin tener que recurrir a ayuda alguna, siendo los siguientes tópicos importantes para su desarrollo:

1. Saber utilizar las principales herramientas de Internet.
2. Conocer las características básicas de los equipos.
3. Diagnosticar qué información se necesita, y saberla encontrarla
4. Evaluar la calidad y la idoneidad de la información obtenida.
5. Saber aprovechar las posibilidades de comunicación en Internet.
6. Conocer las funciones básicas de un paquete de computación.

Como contraparte Siemens (2004, p.63) indica que “las teorías tradicionales de aprendizaje consideran el aprendizaje como una experiencia que ocurre al interior de las personas, el aprendizaje surge desde el sujeto. La noción que los sujetos pueden aprender y conocer, funciona si los individuos pueden conocer todo al interior de un campo específico de conocimiento”. Para el autor, este modelo no funciona en el escenario de complejidad y los constantes cambios que caracteriza a las sociedades en la actualidad.



Desde esta perspectiva, el aprendizaje no es una experiencia aislada, de acuerdo con Siemens (2004, p. 86), sino que, en cambio, es una experiencia que combina y conecta nodos de conocimiento. Cobra entonces suma importancia, al considerar el nivel de actividad y exposición de los nodos al interior de una red. El conectivismo permite que una red pueda contener opciones diferentes y contradictorias, este amplio rango de puntos de vista y experiencias hacen posibles mejores decisiones.

Dentro de este contexto, el conectivismo como teoría de aprendizaje, reconoce la necesidad de desarrollar habilidades críticas que permite comprender cuándo la nueva información es importante y cuando no lo es, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información puede perturbar las decisiones tomadas con base a información anterior.

En conclusión, lo cognitivo debe ir más allá, la educación debe abrirse a las nuevas tecnologías, a la era de las TIC, conjugar el proceso de enseñanza y aprendizaje con otros campos para encontrar el conocimiento, es importante enseñar a los alumnos a pensar, pero también es importante brindar herramientas que permitan el desarrollo de conocimientos compartidos y colaborativos, necesarios para enfrentar situaciones.

El conectivismo se apoya en el constructivismo, sin embargo, en la era de avanzar a las nuevas tecnologías, el conectivismo supera el proceso de construcción idiosincrásico del conocimiento a partir de organizaciones conceptuales fijados en el sistema cognitivo del estudiante, a diferencia del constructivismo, este permite al docente considerar, interpretar, reflexionar y tomar decisiones sobre la relación multidimensional que abarca el proceso de aprendizaje desde aspectos individuales de cada estudiante: situación familiar, intereses, creencias, condiciones socio-económicas, inteligencias, logros personales, entre otros; hasta sus relaciones interpersonales y su nivel de compromiso con la sociedad. En conclusión, los cambios que se producen por la inclusión de las TIC en la educación provocan cambios en el rol de los estudiantes y los docentes

Resultados y Discusión

Precomprensión Hallazgos Pregunta 1. ¿Existe Dios?

El foco central de la pregunta 1, está en la controversia de la existencia de Dios, como creador de todas las cosas, lo humano, de allí que se tiene cinco sentidos y se puede razonar todo lo que se ve, todo lo que nos rodea, o por el contrario no existe dios; todo lo que está a la vista,



pertenece al mundo físico, es causa la evolución del hombre, lo ético y lo moral resulta de la interacción del hombre con la naturaleza y no de mandamientos divinos, de allí, la controversia de la existencia de Dios. Se parte entonces, de un hecho fundamental, la creencia del ser, esto incluye cuestiones de que cada persona tiene libertad de tener su propia creencia de su existencia, y sobre la base de ello practicar la religión. Para el quehacer filosófico, la idea de creer si Dios existe o no, permite hacer discusiones las cuales no proclaman conclusiones definitivas, en ellas, versan elementos de amor, de creación, fe, religión, convicción, evolución, complejidad, contradicción, egoísmo, ciencia.



Figura 1. Diagrama, Significado P1.

Se aprecia en la Figura 1 Diagrama, Significado P1, que cuando se llega a la cuestión de Dios, como sentido de todo, algunos estudiantes plantean que “tiene mucho que ver lo que vemos y lo que vivimos”, entonces, en el fondo hay que tomar una decisión; hay científicos, que tienen la idea de un Dios que es como un relojero, un Dios que ha construido al hombre y al universo y que por sí mismo en el fondo puede esconder el secreto de ese reloj, no obstante, si ese secreto es descubierto, se puede decir, que el relojero no hace falta, porque ya hay quien haga el reloj. Pero Dios es mucho más que eso, por ejemplo, la ciencia misma funciona, porque damos por supuesto que hay una realidad, y dentro de ella hay



unas reglas, existen leyes fijas, y esto es necesario, pero no tienen nada que ver con lo que no puede cambiar, la naturaleza, en ello, el sol, si el sol no sale en las mañanas, esto cambiaría las leyes de la astronomía, porque hay una Ley que cambia, entonces “la ciencia estudia solo lo que no está sujeto a libertad, lo que no es libre, lo que no es capaz de cambiar, allí la diferencia entre una concepción de si Dios existe o no”. Pero como explicar la existencia de Dios, pero es algo intangible, es de un lado aparte de la ciencia. Para Fairman, científico del siglo XX, establece que para un científico estudiar la naturaleza es un poco como si un extraterrestre aterrizara en la tierra y descubre a dos hombres que juegan ajedrez, en primer momento observando el no entiende lo que pasa y a través de la observación poco a poco aprende las reglas, va determinando como el caballo funciona de una forma, la reina funciona de otra, logrando al final con alguien ajedrez, entonces si encontramos en la naturaleza unas reglas, y esta es como un juego para nosotros, se puede de alguna aprender estudiando, y esto nos lleva a reflexionar de quien ha hecho la naturaleza y las personas tienen algo en común, esta reflexión nos permite disuadir sobre la existencia de Dios.

Para Platón y Aristóteles, todo hombre elige algo en la vida para vivir, esto quiere decir que el hombre elige lo que para él vale la pena de verdad, puede ser la belleza, escribían Platón y Aristóteles, y al elegir la belleza esta te lleva a Dios de alguna forma, puede elegir igual el orden o el mundo con sus leyes, pero todo hombre debe elegir lo que más le lleve a Dios. Sin embargo, concentrarse en la existencia de Dios, es terminar en respuestas sin fin o inconclusas, es por ello, de allí que algunos estudiantes coinciden en “que hay que buscar respuesta es en el amor de Dios, ya que, sin amor, no es posible la existencia de Dios, el amor tiene que ver con libertad”. En el caso de aquellos estudiantes, que se resisten a la existencia de Dios, también tiene razón, ellos plantean que no existe Dios “por la complejidad que se enfrenta la sociedad, hay crisis, contradicciones, que limitan esta libertad”.

Ahora bien, dentro de las mismas interacciones con los estudiantes, al ver posiciones encontradas respecto a la existencia o no de Dios, se buscó encontrar respuesta en nosotros, si nosotros existimos o no. Una de las repuestas más jocosas de los estudiantes, fue “que es de loco discutir si existimos o no, porque la realidad nos dice que sí, que sentimos, estamos, amamos, sufrimos, y nos podemos tocar” ... “ello es contrario a Dios, nadie lo ve, no se puede tocar, pero el deseo infinito de vivir, nos lleva al amor, al amor infinito de creer”, es allí lo que apunta a que, si existe Dios,



y no solo un Dios relojero, que crea de acuerdo a la necesidad de sus partes, a las leyes necesarias, sino un Dios de libertad, un Dios del amor. Pero una de las principales contradicciones a esta postura, es la religión, la esencia de creer, ejemplo la iglesia católica profesa, creer en Dios es un acto de fe y es un acto de amor, sin embargo, para algunos estudiantes, “hacer un acto de fe es creer sin pruebas, sin hechos, sin argumentos concretos”, se preguntan entonces otros estudiantes, “cuáles son estas pruebas o hechos concretos que nos permiten afirmar que efectivamente Dios es real”.

Un planteamiento interesante, es que la fe es un acto del entendimiento, del pensamiento, lo mismo que la ciencia, solo que es el pensamiento que entra a un ámbito de la realidad, que es el ámbito de la libertad, no se puede reducir la razón a necesidad, por tanto, la fe tiene que ver con la razón, no se puede negar lo humano, es el sentido que buscamos de la vida, pero se insiste en cada interacción, que “la ciencia es demostrable, a través de cálculos, experimentos ella da cuenta como se formaron los planetas, como ha sido la evolución de la vida en el planeta tierra, de donde viene la luz de sol”, porque razón el sol sale todas las mañanas, entonces “científicamente que demuestra que existe Dios”. Por el mismo hecho que la ciencia no explica porque se quiere a alguien y no a otra persona, y no solo por la necesidad de convivir. En vista de tales planteamientos, surge la idea de quien es Dios, esto nos lleva a que no se puede hacer negación de la fe, no se puede negar desde la negación del pensamiento, pero el reconocer a Dios es un acto libre, es un acto de amor, por tanto, no se puede demostrar.

Precomprensión Hallazgos Pregunta 2. ¿Que induce al quehacer filosófico desde una perspectiva tecnológica, libertad o comunicación?

Esta pregunta hizo despertar en los estudiantes una reflexión sobre los problemas de la sociedad, sobre todo del contexto donde ellos conviven, consideran esta era como una era tecnológica, de comunicación que ayuda a entender las percepciones sobre ellos mismos, sobre la manera cómo interactúan y la forma de relacionarse con la naturaleza. De allí que se permitieron dar respuesta como ha actuado la tecnología en los nuevos escenarios de la sociedad, partiendo por qué el ser humano, la educación y la tecnología constituyen un eje central de la comunicación.

Evidentemente, la actividad tecnológica repercute en el progreso de la sociedad, no obstante, para los estudiantes el uso de la tecnología está



determinado por tres aristas de reflexión, desde la apreciación subjetiva del hecho tecnológico; desde la descripción objetiva de un proceso tecnológico; y por último desde los resultados, alcanzados, lo que se evidencia en los procesos de formación y aprendizaje.

De allí que, una de las tareas del quehacer filósofo a partir de la tecnología, es tratar que los estudiantes conciban la aprehensión del ser, el sentido y los significados del fenómeno tecnológico. Los estudiantes concuerdan que “el docente de la educación actual, debe y tiene que confrontar que no se puede separar el hombre, la educación y la tecnología, estos tres matices forman una misma realidad histórica sociocultural”.

En este sentido, la educación y la tecnología radica exclusivamente en el hombre, ya que no podemos hablar de educación, ni de tecnología sin que exista un sujeto histórico social situado en un contexto que piensa, genera, transforma, construye y actúa, por tanto, “libertad y comunicación son la base principal para filosofar desde la perspectiva tecnológica”. En la Figura 2 Diagrama se ilustran los aportes que ofrecieron los estudiantes, respecto al tema:

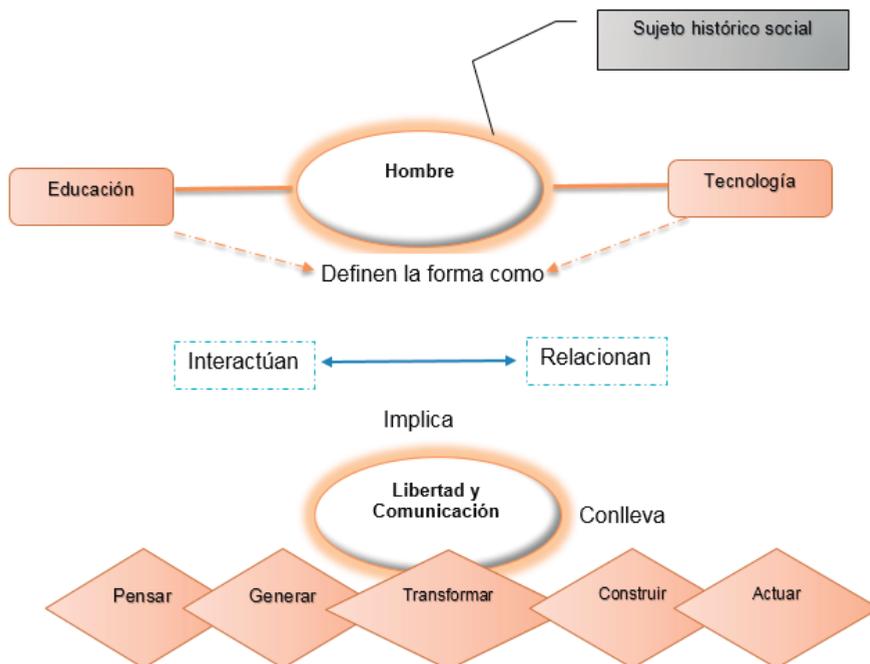


Figura 2. Diagrama, Significado P6



El Diagrama sustenta lo discutido por los estudiantes, el cual expresan “la tecnología en la educación, como forma de realidad y conocimiento, lo que permite un nuevo carácter de evolución, transmite nuevas formas de comprender el entorno y permite acceder a mecanismos eficaces para entender el mundo”. Trayendo como resultado un nuevo orden del mundo. Lo que permite, que el mundo se transforma, y el hombre se convierta en el eje principal de estos cambios históricos entre el pasado, el presente y el futuro.

Partiendo desde este punto vista, la implementación, “el desarrollo y el uso de las tecnologías puede tener impactos en el comportamiento humano, lo que puede modificar las relaciones humanas”, creando un nuevo orden social, un nuevo orden de relaciones. Esto se circunscribe en un nuevo contexto, el cual sugiere que estamos frente a un nuevo modelo o paradigma de tipo emergente determinado por una nueva visión del mundo, del hombre y la sociedad, que avizoran una nueva historia moldeada a nuestra percepción.

La recreación del sentido del quehacer filosófico: una labor interpretativa. La hermenéutica gadameriana asume que la interpretación es la forma explícita de la comprensión, se basa en la expresión, en lo arrojado como sentido de referencia de la cosa abarca lo que está detrás: lo oculto que requiere develarse mediante la contrastación y confrontación de las continuas proyecciones de sentido que han emergido durante la dinámica desarrollada en el momento de comprensión y sobre los acuerdos colectivos que se han esbozado en este momento interpretativo, para ello se empleó la técnica de la mesa de la idea principal con el fin de integrar e interpretar datos cualitativos.

La técnica que se empleó está estructurada en la identificación de la idea principal y cuatro secundarias que la detallan, explican, complementan y argumentan; estas ideas complementarias fueron organizadas de tal forma que integran los significados encontrados en los estudiantes durante cada encuentro. Para efectos de la interpretación e integración completa de la data y de la tarea hermenéutica que se emplea en el estudio, conviene aclarar que estas cuatro ideas secundarias se estructuran en:

- a) Conceptos, entendidos como los significados colectivos que emplean los estudiantes para clasificar y estructurar el conocimiento y experiencia que tienen sobre temas transcendentales del quehacer filosófico.



- b) Constructos, son conceptos que implican un nivel de abstracción, tienen un sentido adicional que es creado de manera consciente y con carácter científico por los propios estudiantes.
- c) Propiedades, que abarcan las ampliaciones de sentido que intentan reducir las confusiones en el significado de los conceptos, se puede definir con palabras, sinónimos, pero también, por las acciones o comportamientos que expresan los estudiantes durante el encuentro dialógico.
- d) Principios, equivalen a los fundamentos, aseveraciones e ideas que orientan al quehacer filosófico bajo la implementación de la herramienta tecnológica Pixton, vale decir, como esta tuvo impacto en los estudiantes

A continuación, se ilustra la integración de la data expresada en la Figura 3 Diagrama Mesa de la Idea Principal:

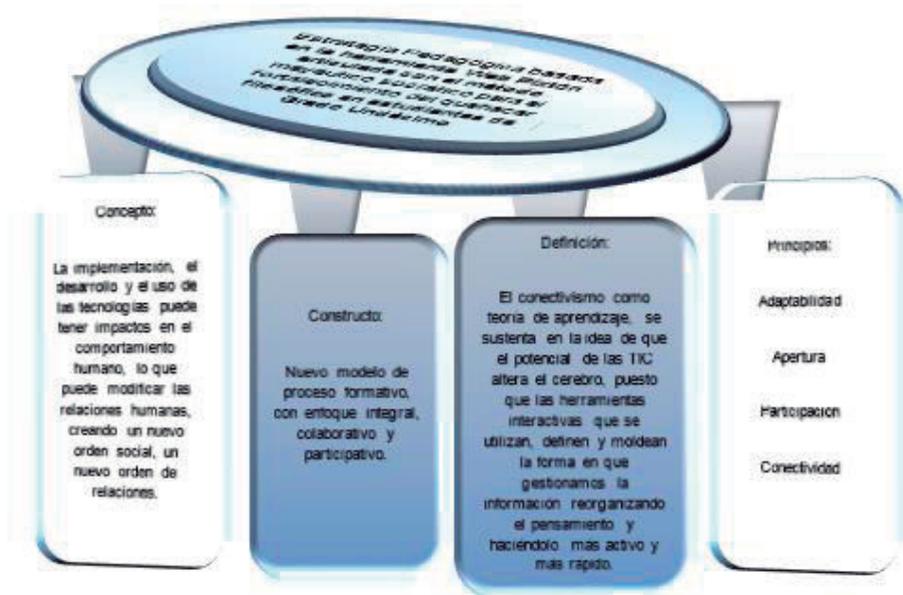


Figura 3. Diagrama, Mesa de la Idea Principal

Conviene ahora interconectar las ideas principales con las secundarias para darle sentido al entramado interpretativo de la estrategia pedagógica basada en la herramienta Web Pixtón articulada con el método mayéutico



socrático para el fortalecimiento del quehacer filosófico, el cual corresponde crear en el momento de aplicación hermenéutica. Basados en el diagrama anterior, el foco central es el quehacer filosófico bajo herramientas tecnológicas, se desprenden de este foco cuatro ideas que complementan, desarrollan y argumentan la idea principal, entre las que se refieren las siguientes: en primer lugar, el desarrollo y uso de las TIC como paradigma emergente y como estrategia pedagógica; segundo, la nueva visión que emerge de la integración dialogal; tercero, la propuesta sobre la teoría del conectivismo y cuarto, los principios que la orientan. Cada uno de estos aspectos se esquematiza a continuación en el esquema que se ilustra en la Figura 4 Diagrama Recreación del Sentido interpretativo del Quehacer Filosófico bajo herramientas tecnológicas.

Evolucionar a partir de la acción de las actividades grupales, que permitan la comprensión y la explicación de su propio punto de vista propios, así como la comprensión y explicación de las experiencias propias, relaciones que dan propiedad a los modos valorativos.

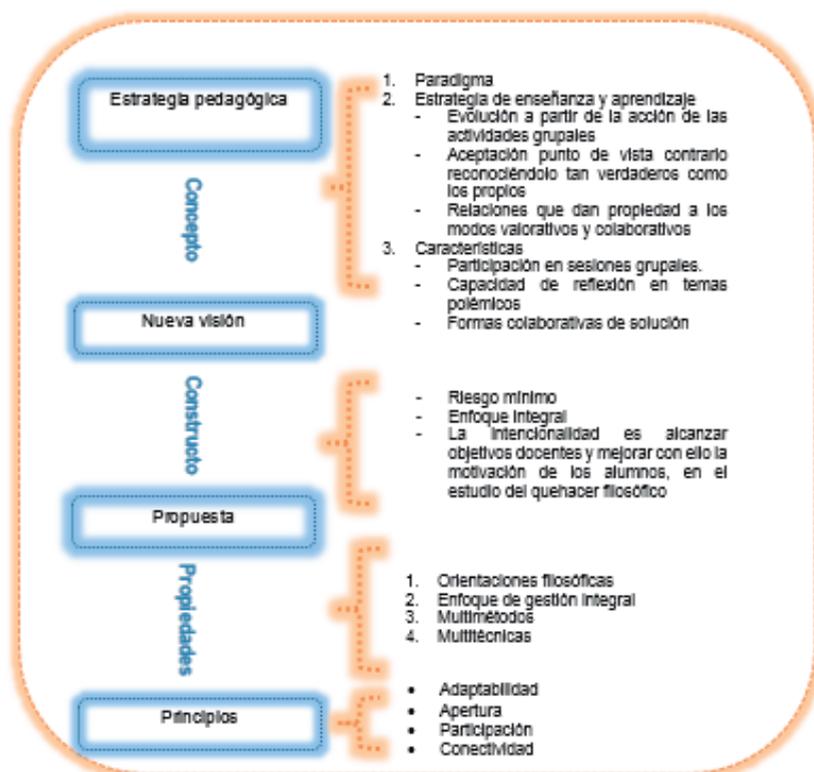


Figura 4. Diagrama Recreación del Sentido interpretativo del Quehacer Filosófico bajo herramientas tecnológicas



Este esquema de integración de las unidades de significado de los estudiantes no explica todo sobre la estrategia pedagógica basada en la herramienta Web Pixtón articulada con el método mayéutico socrático para el fortalecimiento del quehacer filosófico en estudiantes de Grado Undécimo, conviene hacer explícito el espacio interdisciplinario creado a partir del encuentro dialógico.

Conclusiones

El estudio permite concluir en:

- i. La tendencia de los estudiantes sobre temas trascendentales del quehacer filosófico, se orienta a ser abierta, positiva, comprensiva de la dinámica de los contextos.
- ii. La visión del quehacer filosófico se asume como participativa, humana, pragmática, e integradora de las dimensiones cultural y educativa, en fin, desde el entorno que le rodea, y dinamiza su comportamiento.
- iii. Los métodos propuestos fundamentan la visión multimetódica de las TIC, por un lado, se encuentra la construcción colectiva del conocimiento lo que implica un continuo aprender y desaprender, describir y comprender, pensar y reflexionar. Por otro lado, están los diálogos colectivos, interpretar las diversas teorías filosóficas, que permitan estructurar e investigar sobre el mundo complejo de hoy.
- iv. En relación a las estrategias de acción, convergen en utilizar estrategias de gestión integral, de participación. Estrategias que consideren el factor de riesgo mínimo como parte del desarrollo humano.

Es así como esta visión del quehacer filosófico desde la implementación de la herramienta tecnológica Pixton, se fundamenta en la propuesta de voltear la mirada hacia otras perspectivas teóricas y metodológicas, nuevas estrategias pedagógicas, que se correspondan con la realidad compleja que se vive actualmente, lo que involucra el cambio del rol institucional de la educación, desde los estudiantes.



Referencias Bibliográficas

- Aquino, C, R. Varini, M. R. (2006). Pesquisa cualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. Brasil. *Texto Contexto Enferm*, pp. 15(4): 679-84.
- Angoli, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid, España: de la Torre.
- Aparici, R. (1992). *Cómic y fotonovela en el aula*. Madrid: de la Torre.
- Ávila, W. (2013). Hacia una reflexión histórica de las TIC. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835217013>
- Barragán, R., Mimbreno, C. y Pacheco, R. (2013). Cambios pedagógicos y sociales en el uso de las IC: u-learning y u-portafolio. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 10.
- Barrero, M. (2002). Conferencia impartida por en las Jornadas sobre Narrativa Gráfica. Jerez de la Frontera (Cádiz).
- Casado, M. (2016). La gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Primaria. Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/18538/1/TFG-O%20741.pdf>
- Caponetto, I.; Earp, J.; Ott, M. (2014). Technology and education: a literature re-view. In: *European Conference On Games-Based Learning*, 8, Berlín. Actas... Berlín: University of Applied Sciences.
- Cifuentes, E, (2015). Recursos didácticos para la enseñanza de la historia de la filosofía. *Revista Filosofía UIS*. Vol. 19 Núm. 1 (2020). Recuperado de: <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistafilosofiauis/article/view/5712>
- Coffey, A. y Atkinson, P. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Colombia. Editorial Universidad de Antioquia.
- Cruz, J., & Espinosa, V. (2012). Reflexiones sobre la didáctica en física desde los laboratorios y el uso de las TIC. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 105-127.
- Deterding, S.; Khaled, R.; Nacke, L.; Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 gamification workshop proceedings (Vol. 12)*. Vancouver BC, Canada.



- Deterding, S. (2011). Gamification: toward a definition. In: TAN, Desney; BEGOLE, Bo (Ed.). Design, ACM CHI. Vancouver: [s. n.].
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. Interactions, New York, v. 19, n. 4, p. 14-17.
- Echeverría, J. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. Revista Iberoamericana de Educación, 24. Recuperado de: [www.campus-oei.org/re vista/ rie14a01.htm](http://www.campus-oei.org/revista/rie14a01.htm)
- Fernández, A.; Olmos, J.; Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses. @ Tic: Revista d'Innovació Educativa, Valencia, n. 16.
- Hauser, M. (2008). La mente moral. Cómo la naturaleza ha desarrollado nuestro sentido del bien y del mal. Barcelona: Paidós, p. 26.
- Escribano, F. (2013). Ludictadura. Obra Digital, Barcelona, N° 5.
- Gadamer, H-G. (2005). Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica. Quinta edición Ediciones Sígueme - Salamanca 1993.
- Goetz, J. y LeCompte, M. (1998). Etnografía y Diseño Cualitativo en Investigación Educativa. España: Morata.
- Gonzales, Á. (2004). La narrativa popular de Dashiell Hammett: “pulp”, cine y cómics. Valencia, España: Universitat de Valencia.
- González, M. (2009). Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva. Revista Comunicar, vol. XVII, n. 33. Recuperado de: <http://scholar.google.com/citations?user=...>
- Fernández, A.; Olmos, J.; Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses. @ Tic: Revista d'Innovació Educativa, Valencia, n. 16.
- Foncubierta, J.; Rodríguez, Ch. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Garris, R.; Ahlers, R.; Driskell, J. (2002). Games, motivation, and learning: a re-search and practice model. Simulation & Gaming, London, v. 33, n. 4.
- Lacruz, M. (2002). Nuevas tecnologías para futuros docentes. Cuenca: Universidad de Castilla- La Mancha.



- Laborda, M. R. (2005). Las Nuevas Tecnologías en la Educación. Cuadernos/ sociedad de la Educación 5. Fundación AUNA. Madrid, España.
- López, V. (2018). ¿Enseñar Filosofía o aprender con Filosofía? Artículo Magisterio. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/ensenar-filosofia-o-aprender-con-filosofia>
- Marín, I.; Hierro, E. (2013). Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Empresa Activa.
- Martin, M. (1987). Semiología de la imagen y la pedagogía: por una pedagogía de la investigación. Madrid: Narcea, S.A.
- Martínez, M. (1999). Comportamiento humano, Nuevos métodos de investigación, Editorial Trillas, México.
- Ministerio de Educación Nacional- MEN. (1996); Educación En Tecnología: Propuesta para la educación Básica, Documento 1, p.p. 53.
- Prendes, M., Martínez, F., & Gutiérrez, I. (2008). Producción de material didáctico: los objetos de aprendizaje. RIED. revista Iberoamericana de educación a distancia, XI, 81-105.
- Prensky, M. (2015) Listen to the natives. Educational Leadership, Vancouver, v. 63, n. 4.
- Rodríguez, G.; Gil, J. y García, E. (1999). Metodología de la investigación Cualitativo. Málaga: Aljibe.
- Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Siemens G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. (en línea). Recuperado de: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Vargas Llosa, M. (2012). La civilización del espectáculo. Bogotá: Alfaguara, p. 35.
- Tamayo, M. (2002). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa. México.

Como citar este artículo: Briceño-Romero, Y. (2020). Estrategia pedagógica basada en la herramienta web pixtón articulada con el método mayéutico socrático para el fortalecimiento del quehacer filosófico en estudiantes de grado undécimo. *Voces y Realidades Educativas*, (5) 119-145
