



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Desarrollo de un ambiente *eXeLearning* para el aprendizaje de la Filosofía mediante herramientas digitales en estudiantes de segundo de Bachillerato

Autor/es:

Alen de Llano Massino
Andrés Eloy Salazar Domínguez

Tutor/a:

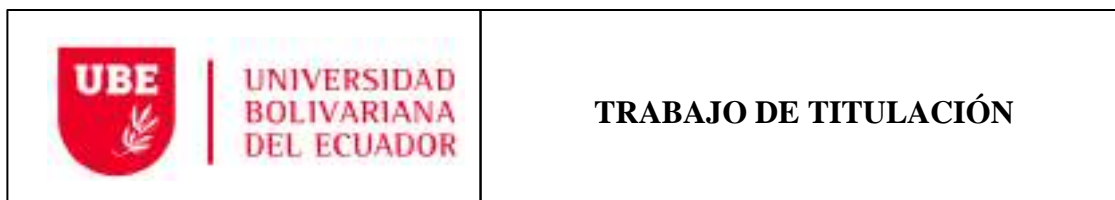
Dra. Jaquelina Edith Noriega

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A mis hijas Lorien y Daniela y mi esposa Viviana, por su inmenso apoyo e infinita comprensión, sin los cuales hubiese sido imposible llevar a buen puerto los resultados de esta investigación.

Alen de Llano

A todos los hombres y mujeres que forzosamente salen de su nación, con la esperanza de volver en libertad. Y a los padres de estos que, como Héctor Augusto, siguieron la ruta de no retorno sin la seguridad de volver a ver sus hijos regresando a casa.

Andrés Eloy Salazar Domínguez



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTOS

- A Dios todopoderoso, por todas las bendiciones que a diario nos otorga y por las lecciones que por su obra nos corresponde asimilar;
- A las lecciones obtenidas de nuestros padres, quienes, con el ejemplo, nos dieron grandes lecciones de vida que aun a nuestra edad se mantienen;
- A nuestras familias, quienes supieron entender las ausencias provocadas por el trabajo indetenible para finalizar este trabajo;
- A nuestra querida Jaquelina Noriega, profesora y amiga que, con su constante disposición ha hecho posible que el producto del todo el esfuerzo, hoy ya esté terminado;
- A nuestra entrañable amiga y compañera Mayra Collantes, con quien compartimos grandes momentos, risas y enseñanzas que perdurarán para siempre;
- A la paciencia de Kira y Vaska, que con su silencio apacible entendieron las complejidades de estar sentados durante horas trabajando por esta meta;
- A todas las luces absorbidas en nuestra primera etapa de formación por el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría (Cuba) y la Universidad Central de Venezuela (Venezuela);
- A la Universidad Bolivariana del Ecuador por todas las enseñanzas y vivencias que solo un alumno puede poseer en su tiempo de formación
- A la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero y la Unidad Educativa Particular Mi Sendero, por los conocimientos que nos permiten ser profesores en Filosofía y Física respectivamente;
- A nuestros demás profesores y compañeros que supieron dejar una huella indeleble en nuestra formación de 4^{to} nivel, con quienes tuvimos la dicha de compartir el vivo retrato del quehacer de la academia;

A todos, nuestra infinita y eterna gratitud



RESUMEN

Las instituciones educativas deben apostar por adecuarse a los cambios de la sociedad; sobre todo si estos se atañen a algo tan presente en la dinámica humana como la tecnología. En ese sentido, las escuelas deben instituir mecanismos para que el proceso educativo se desarrolle de una forma síncrona con los cambios sociales. Por ende, el propósito de la investigación subyace en desarrollar por medio de la plataforma eXeLearning, un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para el desarrollo de dos unidades didácticas de la materia de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), dirigido a los estudiantes de 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero (UEPROSEM), y, sobre la base de los recursos disponibles en la Web 2.0; no obstante, este ambiente funcionará como una herramienta accesoria a la modalidad presencial, la cual le ofrecerá al estudiante la posibilidad de revisar los conocimientos impartidos en clases in situ, a la par de permitirle el desarrollo de actividades multimediales para la aprehensión de los saberes. El estudio se cimienta sobre el enfoque mixto (cualicuantitativo), de alcance descriptivo y explicativo, el cual busca abordar el fenómeno desde una perspectiva honda que permita mostrar todos los elementos que componen el problema, con la finalidad de producir una solución que estime de igual modo todos los elementos involucrados; además, se pudo determinar —a través del criterio de expertos— que la plataforma cumple con todas las características para la que fue creada desde la óptica tecnológica, educativa y filosófica. La propuesta prevé una serie de recursos y herramientas que promueven el aprendizaje significativo en el área de Filosofía en el bachillerato; empero, se requiere su implementación inmediata con la finalidad de poder sustentar con datos verificables su idoneidad, capacidad y pertinencia.

Palabras Claves: Enseñanza multimedia, Aprendizaje semipresencial, Digitalización, Filosofía política, Gestión del conocimiento.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

Educational institutions must prioritize adapting to societal changes, especially when these involve technology, which plays a main role in human dynamics. In this regard, schools should establish mechanisms to ensure that the educational process evolves in synchrony with social transformations. The purpose of this research is to develop, through the eXeLearning platform, a Virtual Learning Environment (VLE) for two teaching units in Philosophy —“El camino a la felicidad” and “Hacia el Buen Vivir”— targeting second-year high school students at the Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero (UEPROSEM). This VLE leverages resources from Web 2.0, functioning as a supplementary tool to face-to-face instruction. It offers students the opportunity to review in-person class content while engaging in multimedia activities that foster deeper knowledge acquisition. The study employs a mixed-methods approach (qualitative and quantitative) with a descriptive and explanatory scope, aiming for a comprehensive exploration of the phenomenon. This approach allows for a thorough examination of all elements involved in the issue to produce a well-rounded solution. Additionally, expert evaluations confirmed that the platform meets the technological, educational, and philosophical criteria for its intended purpose. The proposal includes a variety of resources and tools designed to promote meaningful learning in high school Philosophy. However, immediate implementation is necessary to gather verifiable data on its effectiveness, suitability, and relevance.

Keywords: Multimedia instruction, Blended learning, Digitization, Political philosophy, Knowledge management.



La Universidad para todos

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	16
2.1 ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (EVA).....	16
2.1.1 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS EVA.....	21
2.1.2 TIPOS DE PLATAFORMA EVA.....	22
2.1.3 BENEFICIOS Y DESAFÍOS DEL EVA.....	23
2.1.4 IMPACTO DEL EVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	24
2.2 FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	26
2.2.1 IMPORTANCIA DE LA FILOSOFÍA EN EL BACHILLERATO.....	27
2.2.2 OBJETIVOS DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN ECUADOR.....	28
2.2.3 MÉTODOS TRADICIONALES DE ENSEÑANZA EN FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN MEDIA.....	29
2.2.4 INNOVACIONES DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	31
2.3 UNIDADES DIDÁCTICAS EN FILOSOFÍA.....	32
2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS CLAVE.....	33
2.4.1 FILOSOFÍA.....	33
2.4.2 CONSTRUCTIVISMO.....	33
2.4.3 ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO (ZDP).....	34
2.4.4 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC).....	34

2.4.5 MULTIMODALIDAD EN LA EDUCACIÓN 35

**CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO
DIAGNÓSTICO.....37**

1. METODOLOGÍA..... 37

1.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES 37

1.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 38

1.3 ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN..... 39

1.4 DECLARACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN 40

1.5 MÉTODOS EMPLEADOS Y SUS PROPÓSITOS DE INVESTIGACIÓN..... 40

1.6 INSTRUMENTOS DERIVADOS DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA..... 41

1.7 DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA 42

1.8 ESTRATEGIA METODOLÓGICA INVESTIGATIVA 43

1.9 DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA..... 44

2. DIAGNÓSTICO..... 45

2.1 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO 45

2.2 SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO CAUSAL..... 51

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA..... 52

1. MODELACIÓN DE LA PROPUESTA..... 52

1.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA..... 52

1.2. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA..... 52

1.3. PROPÓSITO..... 53

1.4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA..... 54



2. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA	54
2.1. ESTRUCTURA Y DINÁMICA DE LOS COMPONENTES DE LA PROPUESTA.....	54
2.2. EXIGENCIAS PARA DESARROLLAR LA PROPUESTA.....	63
2.3. FORMAS DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	64
2.4 EVALUACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS, DURANTE Y DESPUÉS	65
3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	66
3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO TDE VALIDACIÓN.....	66
3.2. PERFIL DE LOS EXPERTOS	68
3.3. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS EXPERTOS.....	70
3.4. INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN.....	71
3.5. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN	72
CONCLUSIONES	81
RECOMENDACIONES	82
BIBLIOGRAFÍA	83



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Unidades Didácticas	32
Tabla 2. Preguntas de la encuesta sobre dominio de recursos digitales	41
Tabla 3. Preguntas de la encuesta sobre experiencia de usuario	42
Tabla 4. Preguntas de la encuesta sobre experiencia de aprendizaje.....	42
Tabla 5. Resultados de las preguntas 1 - 3	45
Tabla 6. Estructuración de la Unidad 5.....	58
Tabla 7. Estructuración de la Unidad 6.....	60
Tabla 8. Estructuración de los perfiles de los expertos.....	69
Tabla 9. Preguntas de la esfera tecnológica.....	72
Tabla 10. Preguntas de la esfera educativa	75
Tabla 11. Preguntas de la esfera filosófica	78





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de la pregunta No 4.....	46
Figura 2. Resultados de la pregunta No 5.....	46
Figura 3. Resultados de la pregunta No 6.....	47
Figura 4. Resultados de la pregunta No 7.....	47
Figura 5. Resultados de la pregunta No 8.....	48
Figura 6. Resultados de la pregunta No 9.....	48
Figura 7. Resultados de la pregunta No 10.....	49
Figura 8. Resultados de la pregunta No 11.....	49
Figura 9. Resultados de la pregunta No 12.....	50
Figura 10. Resultados de la pregunta No 13.....	51
Figura 11. Resultados de la pregunta No 1.....	72
Figura 12. Resultados de la pregunta No 2.....	73
Figura 13. Resultados de la pregunta No 3.....	73
Figura 14. Resultados de la pregunta No 4.....	73
Figura 15. Resultados de la pregunta No 5.....	74
Figura 16. Resultados de la pregunta No 6.....	74
Figura 17. Resultados de la pregunta No 7.....	74
Figura 18. Resultados de la pregunta No 10.....	76
Figura 19. Resultados de la pregunta No 11.....	76
Figura 20. Resultados de la pregunta No 12.....	76
Figura 21. Resultados de la pregunta No 13.....	77
Figura 22. Resultados de la pregunta No 14.....	77
Figura 23. Resultados de la pregunta No 15.....	77
Figura 24. Resultados de la pregunta No 16.....	78
Figura 25. Resultados de la pregunta No 17.....	79



Figura 26. Resultados de la pregunta No 18.....	79
Figura 27. Resultados de la pregunta No 19.....	79
Figura 28. Resultados de la pregunta No 20.....	80
Figura 29. Resultados de la pregunta No 21.....	80

LISTADO DE IMAGENES

Imagen 1. Landing page de la plataforma	55
Imagen 2. Aspectos formales de desarrollo del eXeLearning.....	56
Imagen 3. Estructura visual del Capítulo 5	57
Imagen 4. Estructura visual del Capítulo 6	59
Imagen 5. Estructura del apartado de Evaluación Final	62





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Cuadro de variables	91
Anexo 2. Tabla de unidades didácticas de la materia de Filosofía	92
Anexo 3. Encuesta sobre experiencia de usuario	96



La Universidad para todos



INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas (IE) a nivel mundial —luego de la pandemia— han tenido que someterse a un proceso vertiginoso de actualización de la gestión educativa obligado por la migración tecnológica generada a raíz del confinamiento ocurrido hace un bienio (Salazar-Domínguez y Abancin-Ospina, 2022); es decir pues, que ahora para lograr una gestión eficiente de los centros educativos es preciso poseer el elemento tecnológico, como soporte *sine qua non* del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ende, los cambios deben estar orientados para que la educación se enfoque —además— en la creación, gestión, revisión y actualización permanente de Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA) que permitan la fluidez en la absorción de los conocimientos.

Por consiguiente, el uso de un EVA dentro del ambiente escolar representa la transfiguración significativa del panorama educativo contemporáneo, ofreciendo una plétora de beneficios y bondades para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en momentos donde la tecnología se ha instalado en todos los confines de la dinámica humana y ha permeado todo cuanto se encuentra vinculado con el desarrollo del hombre. En relación con ello, González y Granera (2021) manifiestan que un EVA:

(...) mejora de la calidad educativa, ya que complementa la educación presencial. Se incrementa el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, al contar con mayor flexibilidad e independencia y contando con más tiempo disponible en los estudios. De esta manera se logra, aprender, trabajar de forma colaborativa, manteniéndose en comunicación con los demás participantes, permitiendo ser evaluado, evaluar y autoevaluarse (p. 56).

Antes que nada, los EVA facilitan el acceso a la educación de manera inclusiva, democratizada y flexible, superando barreras geográficas y temporales; lo que permite a estudiantes de diversas ubicaciones y horarios participar en experiencias educativas enriquecedoras, dejando de lado el tradicionalismo del profesor, el pizarrón y el libro. Además, los EVA fomentan la personalización e individualización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades educativas de los estudiantes mediante la provisión de recursos variados y la posibilidad de retroalimentación personalizada y en tiempo real. Concomitante con lo anterior, Carabantes Alarcón et al. (2005) puntualizan, entre otras cosas, que:





Las experiencias presentadas demuestran las ventajas del uso de entornos virtuales en el establecimiento y desarrollo a través de la Red de actividades de aprendizaje. (...) La implantación de sistemas de enseñanza mediante Internet ha permitido que los estudiantes dispongan de una mayor autonomía e implicación en su proceso (p. 122).

En ese sentido, la ausencia de un EVA dentro de la gestión académica de una institución educativa en el contexto contemporáneo, genera repercusiones significativas que pueden afectar aspectos vinculados al equilibrado desarrollo de los estudiantes en tiempos de postmodernidad; comprendiendo que —en la actualidad—, las formas de captación y sistematización del conocimiento han cambiado en función de la tecnología, y, su irrupción total en ciertos espacios, como el educativo (Bauman, 2002).

Además, tal inexistencia, puede conducir —irremediamente— a una dificultad adaptativa del estudiante a entornos escolares tradicionales, tomando en cuenta que son nativos digitales y, su comprensión del mundo real se da mejor a través de la óptica informática. Aun así, los EVA buscan —en sí— pluralizar el aprendizaje a través de la reducción de las desigualdades que han permeado la educación en los últimos tiempos; reconociendo que aprender a aprender y “aprender a resolver problemas, son temas postergados por políticas institucionales y nacionales, en las que el aprender se concentra en la capacidad de resolver con eficacia un examen a gran escala” (Díaz-Barriga, 2021, p. 6).

Entretanto, la falta de datos procesados y disponibles en tiempo real —ofrecidos por los EVA como aporte administrativo de la gestión docente—, dificulta la evaluación precisa de situaciones académicas puntuales, lo que influye desfavorablemente en decisiones estratégicas, orientadas a favorecer el desarrollo integral del estudiante. Otro aspecto crítico subyace en la limitación acerca del control y seguimiento de los discentes, dado que se vuelve intrincada la supervisión perenne de los mismos; hecho que puede fortalecerse a través del desarrollo de un ambiente que congregue funcionalidades que facilitan la tarea del profesor.

Infortunadamente, el apogeo de la implementación y desarrollo de los sistemas virtuales de enseñanza en la educación obedece a una decisión precipitada y urgente, tendiente a subsanar los errores y desfases ocasionados por la pandemia de COVID-19 en toda América latina (Salazar-Domínguez y Abancin-Ospina, 2022). En el contexto ecuatoriano, las instituciones públicas y privadas tuvieron que migrar forzosamente a sistemas informáticos de apoyo a la gestión educativa; empero, esto no estuvo normado en su génesis,



dejando a discreción la elección de la plataforma, la frecuencia del uso y los canales de comunicación establecidos.

Quiere decir que, la penetración de la tecnología en el contexto educativo actual —dos años después de la pandemia—, sigue siendo minoritaria en relación con la población total vinculada al sistema educativo; exhibiendo desigualdades que permanecen subsumidas a la disponibilidad tecnológica, el acceso a internet, la alfabetización digital y la capacidad económica de las familias y, por antonomasia, de los profesores.

Específicamente, el caso de estudio se sitúa en la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero (UEPROSEM), ubicada en la cabecera cantonal de la ciudad de Machala, capital de la Provincia de El Oro. Fundada en el año 1995, esta institución forma estudiantes desde Inicial 2-2 hasta Tercer año de Bachillerato General Unificado, albergando 630 alumnos, 26 profesores, 1 psicólogo y 3 directivos (período lectivo 2024-2025). Pese al representativo volumen de estudiantes que maneja y la cantidad de procesos que se vinculan a la gestión docente y administrativa, este establecimiento maneja sus procesos fundamentalmente utilizando el sistema de gestión básica, apoyado en herramientas del paquete *Office* y *Google* (Classroom). Este paradójico panorama presenta dos grandes problemas; por un lado, el proceso de enseñanza y aprendizaje queda confinado al espacio físico de la escuela, impidiendo que el estudiante tenga la oportunidad de conectarse con la ciencia, el conocimiento y el saber desde un ambiente distinto que, además, pueda adecuarse a sus necesidades particulares; por otro lado, la carga académica del discente se exagera ante los elevados volúmenes de recursos físicos que se precisan para poder atender las exigencias profesoras; es decir que, el estudiante que se maneja en un contexto tradicional se encuentra en situación de desventaja, si se compara con aquellos que emplean aplicaciones y herramientas digitales para facilitar el proceso educativo.

A ello se suma que los estudiantes y padres de familia no reciben en tiempo real la corrección de actividades y el *feedback* adecuado, dado que esto depende —en gran medida— de las dificultades del profesor para poder atender rápidamente y con calidad a la población estudiantil; entendiendo, los múltiples requerimientos que, en función del tiempo y la carga académica, descansan sobre este. Asimismo, en relación con las dudas, preguntas e inquietudes suscitadas fuera de la escuela, estas solo pueden ser evacuadas mediante un encuentro *in situ*, descartando la posibilidad de que el discente pueda acceder a una respuesta oportuna

fuera de la jornada escolar diaria y previo a la entrega de los trabajos, tareas y actividades. En consonancia con lo anterior, un entorno virtual:

facilita el anclaje de los contenidos de aprendizaje en diversos y enriquecedores formatos digitales y posibilita las comunicaciones verticales y horizontales tanto síncronas como asíncronas, el trabajo colaborativo, el control y seguimiento de todos y cada uno de los usuarios y la gestión y administración del proceso (Aretio, 2020, p. 2).

No obstante, aún la modernidad sigue siendo percibida con estupor dado que se asume que la tecnología, es netamente una herramienta para desarrollar actividades fatuas (como, por ejemplo, los videos hilarantes de TikTok o YouTube) y, no desde la postura que funciona como un elemento capitalizador y coadyuvador del aprendizaje. Evidentemente esto representa un error a la hora de hacer análisis que —en suma— asegure la inclusión de nuevos elementos que den respuesta a una gestión más eficiente y transparente del proceso educativo; por consiguiente:

Debemos ser conscientes de que la radio, la televisión, los juguetes virtuales y la computadora con acceso a Internet han venido para quedarse. Más allá de las discusiones sobre sus virtudes y limitaciones, inevitablemente entrarán a la escuela. Pero no lo harán como una vitamina mágica cuya sola presencia reemplazará el currículo y mejorará los resultados educacionales. Para que se conviertan en un soporte educacional efectivo se requerirán complejos procesos de innovación en cada uno de los aspectos de la escolaridad, incluyendo el sentido de la escolaridad, el currículo, la pedagogía, la evaluación, la administración, la organización y el desarrollo profesional de profesores y directores (Trahtemberg, 2000, p. 38).

Si bien la tecnología es empleada en la actualidad con fines de recreación y ocio, que sitúan al ser humano en el centro de una modernización tecnológica estéril y sin futuro (Bauman, 2002); no es menos cierto que también se desarrollan herramientas que facilitan y promueven el aprendizaje a partir de la identificación de destrezas, habilidades y potencialidades. Ante esta ambivalencia tecnológico-presencial en la que se encuentra la escuela, es preciso reconocer que este ha sido uno de los últimos bastiones que la tecnología ha conquistado efectivamente, ganando un espacio representativo que reta la reticencia de aquellos que siguen atados a paradigmas monolíticos y anacrónicos (Salazar-Domínguez y Abancin-Ospina, 2022).

Además, existe una multiplicidad de EVA que destacan por sus innumerables capacidades disponibles; vale señalar que se ha seleccionado la aplicación multiplataforma *eXeLearning* como la más idónea —referente a las de código abierto— para incorporar herramientas multidiversas, las cuales permiten desarrollar los conocimientos vinculados a la Filosofía desde una perspectiva multifacética, plural e inclusiva.

Concomitante con lo anterior, la herramienta *eXeLearning* representa un instrumento que complementa el trabajo vinculado al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante el empleo de múltiples recursos digitales para facilitar la captación de contenidos y gestionar mejor la ruta de asimilación de estos. El uso de la tecnología en los entornos educativos de los cuales el *eXeLearning* forma parte, facilita la familiarización de los estudiantes con contenidos disciplinares, aún más si se trata de aquellas materias que resultan difíciles de comprender, no solo por su hondura, sino por el esfuerzo que se requiere para poder percibir en su totalidad el mundo, como el caso de la Filosofía.

En cuanto a esta, se habla de una ciencia que exige niveles de abstracción profundos para la comprensión de sus postulados, los cuales han demarcado hitos que aún se mantienen vigentes, como el de la democracia. En primer lugar, la Filosofía, a diferencia de las Ciencias Naturales, no se circunscribe a un método específico y riguroso de investigación empírica; por ende, esta falta de marco metodológico propio y claramente definido, produce confusión en los estudiantes, los cuales están acostumbrados a abordajes más concretos y objetivos en clase. Por ende, el estudio de esta asignatura debe ser uno de los elementos fortalecedores del currículo dado que:

Se ha comprobado el elevado porcentaje de estudiantes del ciclo superior de la escuela media y de los primeros cursos de Universidad (30% o más) tienen dificultades para resolver eficazmente problemas que exigen un pensamiento abstracto y, por tanto, insuficientemente equipados para hacer frente al desafío intelectual de la enseñanza universitaria (Difabio de Anglat, 2005, p. 343).

La naturaleza abstracta y especulativa de la Filosofía resulta intimidante para los estudiantes, los cuales están acostumbrados a buscar respuestas concretas, expeditas y definitivas; además, la complejidad del lenguaje y la densidad de los textos sitúan más profunda la comprensión de estas ideas. Empero, se requiere tiempo y práctica para dominar las ideas vinculadas a esta ciencia, con lo cual sea posible cuestionar suposiciones, analizar argumentos y llegar a conclusiones fundamentadas. En el currículo educativo

ecuatoriano se reconoce a la Filosofía como una ciencia preponderante para desarrollar el pensamiento profundo de los discentes, dado que:

(...) promueve nuevas vías de reflexión y análisis y, por ende, nuevas y creativas formas de comprender la realidad y transformarla. Finalmente, reivindica y practica la solidaridad con base en el ejercicio de estructuras de argumentación lógica que combaten la creencia infundada, la falacia y toda forma engañosa de razonamiento; solidaridad concebida como condición intrínseca del ser humano, no como simple y arbitraria opción o inclinación; que defiende los patrimonios culturales y naturales y se compromete con los grandes problemas humanos, individuales y colectivos, relacionados con la existencia personal, la sociedad, la naturaleza y el mismo pensamiento (Ministerio de Educación, 2016, p. 3).

Con base en lo anterior, el sentido de una investigación de esta magnitud es proveer una carga teórica suficiente que avale las condiciones para el diseño de un ambiente en la plataforma *eXeLearning* para el aprendizaje de la Filosofía de dos unidades del currículo (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), por medio de la utilización de herramientas digitales disponibles en la Web 2.0, las cuales resultan propias de los objetivos, fines y metas de la educación del siglo XXI y de aquellos recogidos en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

En otro orden de ideas, en la era digital, la educación se enfrenta a un paradigma transformador que permite la fusión de tecnologías innovadoras como eje fundamental de maximización del conocimiento (Guerrero Jirón et al., 2020). En este contexto, la Filosofía, como disciplina vetusta, se encuentra en una dicotomía de caminos al enfrentarse cara a cara con uno de sus opuestos silentes.

Por las razones antes mencionadas, el desarrollo de un entorno virtual utilizando como base el *eXeLearning* emerge como una respuesta oportuna a los desafíos contemporáneos de la enseñanza de la Filosofía en estudiantes de segundo de Bachillerato; sobre todo por el hecho de que, a partir de esto, se agrega un componente dinámico al estudio de una asignatura que históricamente ha sido símbolo de aburrimiento, apatía y falta de compromiso. Particularmente, la UEPROSEM, como muchas otras instituciones educativas de Ecuador, se encuentra inmersa en un entorno donde la tecnología es omnipresente e indivisible de la dinámica humana; razón por la que es posible el diseño del recurso digital para el desarrollo de aquellas

materias que, por su grado de complejidad y profundidad, requieren una inversión extra de recursos técnicos y humanos.

Así pues, el desarrollo de un entorno educativo basado en *eXeLearning*, se presenta como una estrategia análoga de innovación, que busca reconciliar la brecha entre lo analógico y lo digital, pretendiendo repensar la asignatura desde una perspectiva que sueña con revivir la experiencia de los anfiteatros griegos, pero ahora desde las pantallas de los dispositivos electrónicos. En síntesis, el desarrollo de un ambiente en *eXeLearning*, con este objetivo, representa un avance prometedor en la búsqueda de revitalizar la enseñanza de la Filosofía a través del mundo digital.

La investigación estará enfocada en resolver un problema asociado a la gestión de la *praxis* docente; en otras palabras, a los pormenores concomitantes que se crean para los maestros en la enseñanza de la asignatura de Filosofía durante el Bachillerato. De modo tal que, la investigación se circunscribe a la línea temática denominada: Aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo; por tanto, la digitalización de las actividades académicas favorece a una gestión educativa eficiente, transparente y vanguardista, reconociendo que la tecnología ha llegado a los espacios educativos para instituirse y facilitar el trabajo de quienes hacen parte de la dinámica educativa.

Con base en lo anterior, el objeto de la investigación se centra en: el desarrollo de un EVA utilizando la plataforma *eXeLearning*, para facilitar el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) por medio de la incorporación de diferentes herramientas digitales (Web 2.0), destinadas a los estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPROSEM durante el año lectivo 2024-2025.

A juzgar por lo anterior, el objetivo general de la misma estará determinado en: Desarrollar un ambiente en *eXeLearning* para facilitar el proceso de aprendizaje de dos unidades didácticas en la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), a través de la Web 2.0 en los estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPROSEM, durante el periodo lectivo 2024-2025.

Por su parte, los objetivos específicos serán: 1.- Fundamentar la idoneidad del uso de las herramientas digitales en un entorno *eXeLearning*, como instrumento facilitador del aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) para estudiantes de segundo de

Bachillerato de la UEPRROSEM. 2.- Diagnosticar el estado actual del dominio de los recursos digitales Web 2.0 para el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) en estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPRROSEM. 3.- Desarrollar un entorno *eXeLearning* que facilite el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), en los estudiantes de segundo de Bachillerato en la UEPROSEM. 4.- Validar de acuerdo al criterio de expertos el ambiente virtual *eXeLearning*, contenido de los recursos digitales Web 2.0, para el aprendizaje de dos unidades didácticas de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) en los estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPROSEM.

En tanto, las preguntas científicas planteadas como rectoras para la investigación precedente son las siguientes: 1.- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que avalan el desarrollo de un ambiente *eXeLearning* para el aprendizaje, a través de recursos digitales Web 2.0, de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía en estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPRROSEM? 2.- ¿Cuál es el estado actual del dominio de los recursos digitales Web 2.0 para el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía, en estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPRROSEM? 3.- ¿Qué enfoque debe tener el *eXeLearning* para facilitar el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía en estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPRROSEM? 4.- ¿Cuáles son los resultados que arroja la validación realizada según el criterio de los expertos, sobre el ambiente *eXeLearning* usando recursos digitales Web 2.0, y su capacidad para facilitar el aprendizaje de dos unidades didácticas de Filosofía en estudiantes de segundo de Bachillerato de la UEPROSEM?

De acuerdo con lo anterior, las variables (**Anexo 1**) erigidas en este estudio son: como variable independiente se encuentra el desarrollo de un ambiente *eXeLearning*. Por su parte, el nivel de idoneidad de un entorno *eXeLearning* y los recursos digitales Web 2.0 representan las variables dependientes; mientras que los recursos tecnológicos disponibles, comprenden la variable de control.

En cuanto al tipo de investigación a desarrollar, esta se regirá por el enfoque mixto, el cual combina —en uno solo— el abordaje cualicuantitativo en el estudio de un fenómeno, dando paso a una comprensión más profunda y holística de la realidad; no obstante, su objetivo no es reemplazar a cada método individualmente,

sino destacar en un único análisis las cualidades de ambos enfoques (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Al mismo tiempo, el estudio se desarrolla con base en la investigación descriptiva y explicativa; la primera, busca detallar y describir las características de un fenómeno o situación específica, sin influir en las variables involucradas. Por su parte, la investigación de carácter explicativa, se centra en develar las razones detrás de los fenómenos particulares a través del análisis causal tendiente a proporcionar respuestas sobre el “por qué” y el “cómo” de los fenómenos.

Para el análisis de los datos, se empleó el software estadístico Jamovi en su versión 2.3.28 para Windows. En esta investigación se aplicaron varias técnicas de análisis univariado. Para las variables cualitativas se calculó la distribución de frecuencias, tanto absolutas como relativas (porcentajes). Respecto a las variables cuantitativas, se determinaron las medidas de tendencia central y de dispersión. La población objeto de estudio de esta investigación son 56 estudiantes de segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrado de Madero (paralelo “A” y “B”), los cuales estarán determinados por los siguientes parámetros: como criterio de inclusión se tomarán los estudiantes legalmente matriculados en la institución que, también tengan disponibilidad de equipos informáticos y acceso a internet desde cualquier dispositivo digital.

Contrario a lo anterior, como criterio de exclusión, se considerarán a los estudiantes con Necesidades Educativas Específicas (Grados 2 y 3) determinados por del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) del plantel, de acuerdo con lo establecido por los artículos 158, 159 y 160 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI), y, aquellos casos donde representantes legales o estudiantes no estén de acuerdo con participar o continuar con el estudio.

El estudio cuantitativo se realizará utilizando la técnica de encuesta, aplicada mediante la herramienta de cuestionario digital elaborado en *Google Forms*. Por su parte, el estudio cualitativo se llevará a cabo a través de una entrevista estructurada, utilizando una guía de preguntas de validación.

En cuanto a los principales aportes de la investigación en el contexto social, está que por medio del desarrollo de un ambiente *eXeLearning* para la enseñanza de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía, se establece una migración del conocimiento y de la escuela al espacio físico del hogar a través de los recursos

digitales Web 2.0, haciendo que el proceso de aprendizaje se convierta en una experiencia más inmersiva, protagónica y comprometida con el proceso de aprehensión de los saberes de los estudiantes. A esto se suma que una idea de esta naturaleza representa, la eliminación de los vestigios de las desigualdades y los efectos perversos del neocolonialismo en el tejido social ecuatoriano, generando en los estudiantes la capacidad de acceder al conocimiento de forma gratuita, organizada, sistemática y libre.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

No cabe duda que el *eXeLearning* es una herramienta de código abierto que facilita la creación de contenidos didácticos digitales. Evidentemente, su sencillez de aprendizaje y utilización permite a los docentes crear y publicar material educativo sin la necesidad de tener conocimientos de programación, lo que hace de ella un medio atractivo para aquellos que todavía no emprenden la migración de lo analógico a lo digital. En relación con ello, algunos autores han partido de estas bondades para desarrollar estrategias con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

De acuerdo con ello, desde el área de Lengua y Literatura, Franco Acevedo et al. (2022) realizan una investigación que busca “fortalecer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado 10° enfocada a las competencias en ciencias sociales utilizando el software educativo *eXeLearning*” (p. 9). Esta investigación, de tipo cualitativo, se basó en el paradigma sociocrítico y estuvo enfocada en el modelo de Investigación Acción Pedagógica (IAP), desarrollándose en la Escuela Gabriel Correa Vélez, ubicada en el Municipio de Caracolí, Antioquia, Colombia. Entre las conclusiones del mismo:

se pudo verificar que, en la prueba de salida, los estudiantes del grado 10 obtuvieron mejores resultados con relación a la prueba diagnóstica, puesto que el puntaje obtenido en la prueba de salida fue de 29.33 de 50 puntos, representando una mejoría de 20.19 puntos. Todos estos hallazgos son un referente para constatar que el software *eXeLearning* si coadyuvó en el fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado 10 de la Institución Educativa Gabriel Correa Vélez del Municipio de Caracolí Antioquia (p. 127).

Por otro lado, Velasco Caicedo (2021) en su tesis plantea la necesidad de la implementación de una herramienta virtual de aprendizaje, como el software libre y gratuito *eXeLearning*, dirigido al área de Ciencias Sociales con un enfoque educativo hacia la interculturalidad. Esta iniciativa surge ante la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas efectivas que faciliten la interacción de docentes y estudiantes con los medios digitales, promoviendo un entorno de aprendizaje más inclusivo y adaptado a las diversidades culturales presentes en la comunidad educativa.

En relación con lo anterior, la población de estudio se concentró en los estudiantes de Básica Superior, de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá, ubicada en la comuna Engabao. La investigación fue de tipo descriptiva, con un diseño de campo basado en la observación directa de la plataforma de la institución. Además, se utilizaron herramientas como la entrevista y la encuesta a docentes y estudiantes. Entretanto, la investigación logró determinar que:

la aplicación del programa eXeLearning, tiene muchos beneficios para la enseñanza de las Ciencias Sociales de la Básica Superior de los estudiantes de UEIB Cacique Tumbalá, periodo lectivo 2020, ya que el uso de esta plataforma de código abierto, portable, de fácil acceso que se puede trabajar en un ordenador con o sin señal de internet, aporta al proceso educativo de la población de estudio ubicado en un área rural y con poca señal de internet (p. 55).

El uso de la herramienta *eXeLearning* para abordar temas relacionados con la asignatura de Filosofía, ha sido investigado también por Chacón Ibargüen et al. (2022), quien en su estudio buscó fortalecer, mediante el aprendizaje basado en problemas y la utilización de *eXeLearning*, la competencia crítica de los estudiantes de 11^{vo} grado de la Escuela Normal Superior Juan Ladrilleros de la ciudad de Buenaventura, Colombia. El tipo de investigación desarrollada fue de enfoque cualitativo, debido a que “(...) analiza las realidades de los contextos sociales, en este caso los estudiantes de grado once (11) de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Juan Ladrilleros” (Chacón Ibargüen et al., 2022, p. 48).

En cuanto al método de investigación empleado, este se sostiene en la investigación acción pedagógica, ya que “se enfoca en la práctica pedagógica del docente. Este tipo de investigación centra sus esfuerzos en una autoexploración profesional; es decir, la realiza el docente sobre sus propias estrategias en el aula” (Chacón Ibargüen et al., 2022, p. 49). El tamaño de la población utilizado por la investigadora, estuvo conformado por un total de 10 estudiantes de 11^{vo} grado, 5 hombres y 5 mujeres, con edades comprendidas entre 15 y 17 años, que se encuentran cursando estudios en la modalidad virtual por las restricciones provocadas por la pandemia COVID-19. Si bien el contexto en el que se desarrolla la investigación resulta considerablemente atípico, los datos arrojados por la misma, sirven como indicadores —válidos— sobre los cuales pueden establecerse extrapolaciones coherentes al fenómeno de estudio que se persigue en esta investigación.

Además, la herramienta e instrumento utilizado por Chacón Ibargüen et al. (2022) para la investigación, fue la encuesta y el cuestionario digital mediante *Google Forms*, realizando el procesamiento estadístico con el programa *Microsoft Excel*. En cuanto a los resultados, se pudo constatar que:

desde la asignatura de Filosofía los estudiantes pudieron fortalecer sus competencias críticas, la capacidad para trabajar de forma colaborativa, analizar, resolver situaciones del entorno, expresar sus opiniones con facilidad, mejorar los resultados de las pruebas internas que enfrentan de la asignatura y esto les fortalece y motiva para presentar las pruebas externas (Chacón Ibargüen et al., 2022, p. 93).

En otro orden de ideas, los problemas enfrentados en la enseñanza de la Filosofía en el contexto de la virtualidad, son abordados por Palavecino (2022) cuando plantea algunas reflexiones basadas en su experiencia docente. En el artículo, se elaboran preguntas y se analiza cómo progresa el saber filosófico en un contexto influido por las tecnologías digitales en medio de un panorama pandémico. Ante ello, surge una interrogante central, basada en el planteamiento de qué enseñar cuando se enseña la Filosofía de forma virtual (Palavecino, 2022).

Vale puntualizar que, parte de las reflexiones a las que llega la autora con respecto a la enseñanza de la asignatura de Filosofía en pandemia, le lleva “a repensar nuevas maneras de registrar las observaciones, planificar y llevar a cabo las clases y ayudantías e incorporar elementos propios de la virtualidad” (Palavecino, 2022, p. 7). En otras palabras, afirma que la virtualidad puede constituirse como un espacio genuino donde es posible abordar la enseñanza de la Filosofía. Esto es posible si se construye un:

vínculo y presencia en la virtualidad, pensando las nuevas formas de aprendizaje propias que se generaron en este contexto, apostando la potencialidad de nuevos lenguajes, la relación con el conocimiento que generaban, y las prácticas sociales que se habilitan con ellos (Palavecino, 2022, p. 11).

Por otro lado, a partir de los bajos resultados obtenidos por los alumnos en temas relacionados con el pensamiento crítico en Lengua y Literatura durante las pruebas estandarizadas, De La Cruz Perero (2021), plantea una posible solución para incrementar el rendimiento *a posteriori* de los estudiantes en este tipo de pruebas. Entre otras cosas, arguye que se deben:



diseñar actividades pedagógicas a través de la herramienta eXeLearning para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico en el área de lengua y literatura de los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación Básica Nuevos Horizontes a partir del 2020 (De La Cruz Perero, 2020, p. 9). Dentro de los elementos sustentados expresa, refiriéndose a *eXeLearning* como estrategia didáctica, que esta se ubica dentro de los propósitos de innovación y; además, señala que algunas de sus ventajas están en ser amigable con los usuarios y su no exigencia de conocimientos especializados, lo cual favorece al docente con niveles bajos de competencias digitales (De La Cruz Perero, 2021). Entretanto, la población objeto de estudio de esta investigación la constituyen 156 estudiantes de los cursos de 8^{vo}, 9^{no} y 10^{mo} grado (Subnivel Básico Superior) de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Nuevos Horizontes, así como un directivo y un docente del área (De La Cruz Perero, 2021, p. 37). Las técnicas e instrumentos de investigación empleados por la autora, reflejan la realización de un muestreo censal basado en encuestas y entrevistas a los estudiantes, así como al personal directivo y docente de la referida institución. Para la validación de los datos, se requirió aplicar:

(...) la técnica de panel de expertos en el área de Lengua y Literatura además el tutor del trabajo de investigación se integró a este panel los mismos que valoraron las preguntas de encuestas y entrevistas con una escala numérica que corresponde al nivel 4, la interpretación de esa valoración en la V d Aiken que permitió cuantificar y validar los componentes de los 12 ítems como la suficiencia, la claridad, coherencia y relevancia del problema a investigar. Para la confiabilidad del instrumento se trabajó los resultados emitidos en la alfa de Cronbach con la Escala de Likert lo que permitió obtener un coeficiente alfa $> 0,91$ excelente (...) (De La Cruz Perero, 2021, p. 39).

Entre las conclusiones de la investigación se destaca que el *eXeLearning* es factible por ser un programa de acceso libre y modificable por el usuario; del mismo modo, se resalta que como estrategia didáctica tiene la capacidad de desarrollar un gran dinamismo en clases síncronas y asíncronas, mejorando el pensamiento, la criticidad y los aprendizajes de los discentes (De La Cruz Perero, 2021).

Por su parte, en la búsqueda por mejorar la enseñanza de las Matemáticas en 2^{do} año del Bachillerato en la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega, Coque Carrillo et al. (2023),



desarrollan una investigación con el objetivo de diseñar y evaluar una estrategia metodológica, utilizando la plataforma *eXeLearning*, que fomente el aprendizaje de la matemática en este grado.

El estudio llevado a cabo por los autores, se desarrolló en tres fases: diagnóstico, diseño de la estrategia y validación por criterio de expertos. En la fase de diagnóstico se obtuvo información, mediante el método de encuesta a docentes y estudiantes, sobre el desarrollo actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática en la unidad educativa objeto de estudio. En la siguiente fase, se pasó a desarrollar actividades interactivas personalizadas para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura en cuestión y se consideraron las ventajas del *eXeLearning*, como su versatilidad y capacidad para creación de estrategias gracias a un menú *IDevice* de gran flexibilidad. En la fase final, se sometió a un proceso de revisión y evaluación de expertos en Educación para asegurar que la misma contara con el respaldo de la experiencia y el conocimiento de los evaluadores (Coque Carrillo et al., 2023).

De acuerdo con los autores, la población interés de estudio estaba constituida por 508 estudiantes del 2^{do} de Bachillerato Técnico en la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega, de los cuales se seleccionó una muestra de 72 alumnos. Adicionalmente se incluyeron 5 docentes del área de matemáticas. La obtención de los datos se realizó utilizando varias herramientas e instrumentos, de los cuales, se empleó una encuesta con un cuestionario de preguntas para los estudiantes, una entrevista con guía de preguntas para los docentes y una encuesta con un cuestionario de evaluación para los expertos. En relación con ello, “para evaluar la confiabilidad de los instrumentos utilizados en la encuesta a estudiantes y en las entrevistas a docentes, se realizaron pruebas de confiabilidad que abarcaron análisis de consistencia interna y consistencia temporal” (Coque Carrillo et al. 2023, p. 48).

En los resultados presentados en el artículo, se señala que el uso de *eXeLearning* permitió la creación de módulos interactivos a partir de una organización de contenidos clara y accesible que, facilitó la integración de componentes como cuestionarios, foros y ejercicios; contribuyendo a la generación de un ambiente de colaboración *intuitu personæ* (Coque Carrillo et al. 2023).

En otro orden de ideas, la investigación titulada: Uso de *eXeLearning* para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de educación superior, Aguilar Cango et al. (2023), plantean la alternativa de utilizar *eXeLearning* como un complemento del *Flipped Classroom* para desarrollar el tema de Lenguaje Unificado de Modelado

(UML). Concomitante con lo anterior, la propuesta de los autores se centró en hacer que una parte del contenido, como: los recursos bibliográficos, las ilustraciones y los recursos audiovisuales e interactivos, fuesen integrados a partir del *eXeLearning*, con la finalidad que el estudiante analizara y estudiara los mismos —en casa— previo a la clase.

La otra parte del proceso se basó en el aula, ejecutándose una serie de actividades en las que fue posible evidenciar la cuota de conocimiento adquirido en las horas autónomas; es decir que el docente “será el guía del proceso de enseñanza aprendizaje, dentro del aula se despejarán dudas e inquietudes acerca del material que se ha revisado en casa, los cuales fueron entregados en el objeto de aprendizaje construido en *eXeLearning*” (Aguilar Cango et al., 2023, p. 616).

Para valorar el objeto de aprendizaje esbozado en el estudio de Aguilar Cango et al. (2023), se evalúan tanto la dimensión pedagógica, como la dimensión técnica. En la primera, se tienen en cuenta la significancia lógica y psicológica, vista desde la perspectiva del estudiante; mientras que, en la segunda, se analizan aspectos relativos a la navegación, estructura y diseño de la interfaz gráfica. Como resultado del estudio, se concluye que los objetos de aprendizaje elaborados en *eXeLearning*, se integraron satisfactoriamente dentro del modelo *Flipped Classroom*, permitiendo agregar contenido didáctico de forma no tradicional, utilizando varios formatos multimediales e interactivos (Aguilar Cango et al., 2023). De forma análoga, el estudio logró determinar que se ha:

creado un objeto de aprendizaje (píldora exportable) siguiendo todo el lineamiento técnico y pedagógicos de la unidad Lenguaje Unificado de Modelado el cual es exportable para solventar el problema de los estudiantes que no cuentan con internet y que además se implementa de forma óptima en el modelo pedagógico (Aguilar Cango et al., 2023, p. 622).

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

2.1 ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (EVA)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), representan una innovación significativa en la educación moderna, facilitando el acceso a recursos didácticos y la interacción educativa a través del mundo digital. Estos entornos se caracterizan por su capacidad para simular experiencias de aprendizaje presenciales, ofreciendo herramientas que permiten tanto la enseñanza como el aprendizaje autónomo y mancomunado.

El valor de los EVA reside en su flexibilidad y accesibilidad, dando la oportunidad que estudiantes de diferentes contextos geográficos y socioeconómicos accedan a educación de calidad, en igualdad de condiciones. Tomando como base el planteamiento anterior, vale puntualizar que:

Una de las grandes bondades que la tecnología ha contribuido al campo de la educación son los denominados *Learning Management System*, o en español Entornos Virtuales de Aprendizaje. Estas son plataformas que contribuyen a generar conocimiento empleando teorías como el constructivismo que planteó Piaget y el conectivismo del aprendizaje mediado por TIC (Guevara Monar, 2021, p. 26). Entretanto, los EVA funcionan como plataformas a las que se puede acceder mediante navegadores web, brindando interfaces gráficas intuitivas y fáciles de usar. Además, están estructurados para integrar módulos, por lo que permiten organizar cursos, calendarios, materiales digitales, así como monitorear el progreso y evolución del aprendizaje de los estudiantes, adaptándose a sus necesidades individuales. Los EVA parten de principios constructivistas y están diseñados para situar al estudiante en el meollo del proceso educativo, ofreciendo la posibilidad de diseñar e implementar —en favor de este— metodologías pedagógicas que se adapten a la individualidad del ritmo y capacidad de aprendizaje. De acuerdo con Chong-Baque y Marcillo-García (2020):

La enseñanza en EVA con un enfoque constructivista, expone que a medida que el estudiante va develando el sentido de sus experiencias se van construyendo las estructuras cognitivas, siendo importante incorporar estrategias como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje colaborativo, donde se desarrollan la expresión, la comprensión, el análisis y reflexión, otorgando el protagonismo al educando (p. 62).

Estos sistemas funcionan como un repositorio donde los estudiantes pueden acceder continuamente a la información y participar en actividades que replican la experiencia del aula. Esto incluye la realización de lecturas, la formulación de preguntas, la resolución de problemas y la participación en debates y trabajos en grupo. Simultáneamente, se espera que los estudiantes entreguen trabajos escritos como investigaciones, ensayos e informes, asegurando con estas actividades que se mantenga la rigurosidad y calidad propia del entorno educativo tradicional.

Una de las principales fortalezas de los EVA, es su capacidad para personalizar la experiencia educativa. A través de sistemas adaptativos y recursos personalizables, no solo se mejora la eficacia del aprendizaje, sino que también incrementa el estímulo y la motivación de los estudiantes, al proporcionarles un camino de aprendizaje que se ajusta —de forma más real— a sus intereses y habilidades específicas.

Los EVA también fomentan un intercambio entre estudiantes y profesores; es decir, por medio de herramientas como foros de discusión, chats en tiempo real y trabajo en grupo virtual, se permite una comunicación constante, flexible y fluida que resulta esencial para un aprendizaje efectivo. Este tipo de interacción asiste a los estudiantes en el desarrollo de habilidades sociales, así como aquellas vinculadas a la lógica y análisis crítico, cualidades necesarias para un mundo cada vez más globalizado.

Otro argumento en favor de ellos, consiste en su capacidad para incorporar una amplia gama de recursos multimedia que enriquecen el proceso de aprehensión. Videos, simulaciones y juegos educativos son solo algunos ejemplos de cómo estos entornos pueden ofrecer experiencias de aprendizaje más ricas, inclusivas y variadas. Estos recursos no solo hacen del aprendizaje una experiencia más protagónica, sino que también ayudan a explicar conceptos de una manera más clara y comprensible. Entre otras cosas:

las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) adquieren una relevancia significativa. Esto se debe a que posibilitan la creación de entornos de aprendizaje en línea que se caracterizan por su dinamismo, flexibilidad y su capacidad de adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes. Además, fomentan la interacción colaborativa entre los participantes del proceso educativo, promueven el aprendizaje autónomo y contribuyen al desarrollo de la capacidad de pensar de manera independiente (Chapa y Cedillo, 2022, p. 28).

Dentro de la plétora de opciones disponibles de EVA que han emergido como herramientas esenciales en el campo de la educación, se incluyen plataformas como: *Moodle*, *Chamilo*, *Google Classroom*, *Canvas* y *eXeLearning*, las cuales ofrecen un espacio ameno donde los estudiantes pueden acceder a materiales de aprendizaje, participar en discusiones y colaborar con sus compañeros y profesores.

En cuanto a *Moodle*, esta es una plataforma educativa creada para ofrecer a profesores, administradores y alumnos un sistema integral, sólido y seguro para desarrollar entornos de aprendizaje (Moodle, 2024). De acuerdo con lo anterior, Zurita Cruz et al. (2020) sostienen que dentro de las características principales:



Logra la realización de actividades, la colaboración, reflexión crítica, entre otras; dentro de sus herramientas de instalación, puede poseer una guía rápida, instalación de plugings, posibilidad de actualizaciones, guía para administradores y administración de líneas por comando; autenticación: sirve para la gestión de autenticación, auto registro con base en correo electrónico; la gestión de cuentas permite observar, modificar y eliminar listas de usuarios, añadir un nuevo usuario, subir usuarios, imágenes de usuarios, campos de perfil de usuario, campos de nombre adicionales (p. 39).

Por otro lado, *Chamilo LMS (Learning Management System)* es una plataforma de gestión educativa destinada a apoyar el *e-learning*. Este programa, de uso gratuito, ha sido creado gracias a la cooperación de múltiples empresas, organizaciones e individuos, siguiendo un enfoque de código abierto, el cual se caracteriza por mantener estrictos principios éticos (Chamilo, 2022). Algunas de sus principales características según Díaz Dumont (2022), incluyen la creación de contenido educativo y su fácil instalación en soluciones de *Web Hosting*, así como el seguimiento de los resultados de los usuarios para mejorar las metodologías de enseñanza.

Google Classroom, por su parte, es una aplicación gratuita que forma parte de *Google Apps for Education* (GAE) y está diseñada para la comunidad universitaria, aunque ha demostrado relativo éxito en las aplicaciones destinadas a estudiantes del subnivel medio. Creada por *Google*, permite utilizar aplicaciones como *Google Documents*, *Google Drive*, *Google Forms* y *Google Calendar*, lo que aumenta la eficiencia y efectividad; por esta razón, permite establecer un aula virtual para asignar tareas, realizar pruebas, distribuir lecturas y videos, y crear foros de discusión, entre otras funcionalidades. Por otro lado:

también resulta más atractivo para los estudiantes, ya que su plataforma se asemeja a una red social, como Facebook, con un muro o tablero, donde aparecen las asignaciones, comentarios del profesor y estudiantes, fechas importantes, anuncios tanto de los estudiantes como del profesor. Por tanto, *Google Classroom* es realmente una aplicación de enseñanza enfocada en la interacción social (Vélez Serrano, 2016, p. 5).

En otro orden de ideas, *Canvas*, es un LMS de código abierto bajo la licencia AGPLv3, el cual fue desarrollado por *Instructure* en 2011 y se utiliza ampliamente en el ámbito académico y corporativo. Una de sus características más destacadas es una interfaz gráfica, que está más avanzada —con respecto a la



usabilidad y practicidad— en comparación con otras plataformas de código abierto como *Moodle* o *Chamilo* (Bit4Learn, 2024). Dentro de sus atributos adicionales destaca su facilidad de uso:

gracias a una interfaz clara e intuitiva que facilita el intercambio de contenido. Además, su accesibilidad se logra mediante un software abierto que permite la integración de las herramientas de interoperabilidad de aprendizaje necesarias. En términos de confiabilidad, se destaca por su seguridad, velocidad y el mejor tiempo de funcionamiento en la industria. Una particularidad relevante es su funcionamiento completamente en la nube, eliminando preocupaciones asociadas con actualizaciones, hosting, copias de seguridad, entre otros (Vivas Rumazo et al., 2024, p. 30).

Asimismo, el *eXeLearning* es un editor XHTML (*Extensible Hypertag Markup Language*) que facilita la creación de recursos multimedia sin necesidad de conocimientos previos en HTML (*HyperText Markup Language*) o XML (*eXtensible Markup Language*). Es especialmente útil en el ámbito educativo, debido a los módulos que incorpora, conocidos como *Idevices* (módulos), los cuales permiten crear actividades diversas. Al mismo tiempo, ofrece la posibilidad de integrar diversos tipos de archivos, incluyendo videos, audio e imágenes, lo que enriquece significativamente las estrategias educativas desarrolladas para el aprendizaje. Vale destacar que:

Otra ventaja importante de *eXeLearning* es la utilización del estándar SCORM, lo que facilita su implementación en una plataforma virtual, y la posibilidad que ofrece de crear un recurso abierto si así lo prefiere el autor, de forma que el trabajo que ha realizado un profesor lo puede modificar, completar o reducir otro docente según el uso que le vaya a dar con su alumnado (Navarro García y Cilment Piqueras, 2009, p. 133).

Por consiguiente, al destacar por su versatilidad, practicidad, gratuidad, simplicidad, manejo —incluso sin conexión a internet—, y, por la capacidad de hacer que los educadores accedan a ella para crear contenido interactivo sin necesidad de habilidades técnicas avanzadas, es que el estudio se sitúa en desarrollar un ambiente en esta plataforma. Por consiguiente, se considera que la misma resulta la más viable de acuerdo al contexto educativo en el que se sitúa el estudio, en aras de facilitar el proceso de aprendizaje de dos unidades didácticas en la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) en los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero.

2.1.1 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS EVA

La historia de la humanidad ha estado indisolublemente ligada a la creación y uso de herramientas que le han permitido alcanzar estadios superiores de desarrollo técnico-instrumental. En relación con ello, el proceso de aprendizaje ha sufrido importantes modificaciones en los últimos años, sobre todo a finales del siglo XX y lo que va de siglo XXI, ocasionado por el auge de las tecnologías de la información y la comunicación, y, el uso generalizado de internet. En ese sentido, es posible encontrar una prodigalidad de aplicaciones enfocadas en facilitar la educación a través del uso de nuevas tecnologías.

Tomando como base la clasificación por generaciones realizada por Downes (2012), cabe acotar que en la generación cero, la computadora se convirtió en el elemento por excelencia con la que cualquier persona podía almacenar y crear contenido propio. Luego, a principio de los años noventa aparece la generación posterior con los juegos destinados al aprendizaje en línea, lo que coincidió con el surgimiento de los IRC (*Inter Relay Chat*), los cuales permitían la comunicación *on line*. A lo largo de la siguiente generación, es posible advertir el surgimiento del sistema de gestión de contenidos y; específicamente, de los sistemas de gestión del aprendizaje; es decir, estos sistemas primarios se basaban en grupos de documentos que podían combinarse con varios usuarios para su entrega e incluían algunas funciones de redes tales como tableros de anuncios, chats y actividades en línea.

En el ámbito del desarrollo del *networking* para juegos en línea y los intentos de aplicar estos avances en los sistemas de gestión de aprendizaje, surge la generación llamada *Web 2.0*; y en el ámbito educativo en línea, el *e-learning 2.0*. A diferencia del *e-learning* tradicional, que se acostumbraba por ser más estático y centrado en la transmisión de información de forma unidireccional y piramidal, el *e-learning 2.0* está construido sobre elementos como la colaboración, la interacción y la creación de contenidos por parte de los usuarios.

En esta interacción, la relación estudiante-docente y estudiante–estudiante se vuelve más estrecha, significativa y de valor agregado a través del uso de los EVA, donde la apropiación del conocimiento se vuelve más accesible, fluida y controlada, por medio del empleo de diferentes herramientas digitales que permiten el acceso e intercambio con los contenidos desde cualquier dispositivo conectado en línea.

2.1.2 TIPOS DE PLATAFORMA EVA

Dentro del ámbito escolar actual es posible hacer mención de varios EVA que, por su uso amplio uso y fácil manejo, se pueden considerar dentro de los más extendidos entre la comunidad de usuarios. Entre estos están, las plataformas e-learning o Entornos Virtuales de Aprendizaje, los wikis, los blogs y las diferentes Redes Sociales.

Con base en lo anterior, los sistemas de gestión de aprendizaje son, sin duda alguna, los más complejos en esta selección, al contar con una multiplicidad de funcionalidades incorporadas dentro del ambiente, tales como: chats, blogs, correo electrónico y módulos específicos para la entrega y recepción de actividades, las cuales pueden encontrarse en varios formatos, a la vez que permiten una retroalimentación instantánea del docente (Salinas, 2011). Estas plataformas, tienen un nivel relativo de complejidad técnica, puesto que requieren que el docente cuente con un grado de destrezas técnico-digitales para la preparación e implementación de los contenidos didácticos, lo que a grandes rasgos se evidencia en una curva de aprendizaje mayor; por ello, en muchas ocasiones los profesores omiten su uso, a pesar de las bondades inherentes propias de estas herramientas. Ejemplos de este tipo de plataformas son el *Moodle* y la que ocupa esta investigación, el *eXeLearning*.

Por otro lado, las Wikis son páginas web donde los contenidos son —de hecho— creados y editados por varios usuarios siendo ideales en la construcción de contenidos colaborativos y a distancia. De acuerdo con ello, en estas aplicaciones es posible realizar el registro de quien realiza los cambios favoreciendo la actividad de control y supervisión docente, a la par que se genera un espacio de aprendizaje significativo en el que los estudiantes pueden interactuar con diversas formas de presentación del conocimiento.

No obstante, aun cuando las Redes Sociales (RRSS) son herramientas creadas con el afán de mantener conectados a individuos sin que la distancia se convierta en un elemento disruptor de la comunicación; también ofrecen la posibilidad de intercambio de ficheros en diferentes formatos, así como establecer videoconferencias en tiempo real. Si se analiza desde óptica educativa, —sobre todo a partir del ejercicio retrospectivo de la pandemia— estas se convierten en los ejes preponderantes del flujo de información, instrucciones y retroalimentación con los estudiantes (Salinas, 2011).

Por su parte, los blogs están basados en la exposición de una idea o grupo de ellas, así como los comentarios erigidos sobre esta. En ese sentido, se constituyen sobre un esquema similar al del diálogo en su estructura, con la salvedad que estos comentarios solo pueden ser editados o eliminados por su autor. Ello permite, que los estudiantes se expresen con relación a un tema en específico, a la vez que crean el conocimiento de forma conjunta, conectada y mancomunada al redactar, así como al momento de exponer sus ideas y argumentos.

2.1.3 BENEFICIOS Y DESAFÍOS DEL EVA

Los EVA se han establecido como una herramienta clave del proceso educativo; sin embargo, esto enfrenta varias bravatas que no solo se circunscriben al estudiante, sino que se extiende a los docentes. Para el alumno constituye un reto la adopción de la plataforma como un medio de aprendizaje personal, que transcurre en medio de un proceso de alfabetización en la que el docente ha puesto a disposición contenidos adaptados a las necesidades educativas, los formatos de aprendizaje y los tipos de inteligencia; comprendiendo que uno de los elementos *sine qua non* dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es la heterogeneidad que se circunscribe en el proceso educativo.

Concomitante con lo anterior, Desueza-Delgado et al. (2023) consideran que la inclusión de la tecnología en la educación “impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes, fomenta la cooperación entre alumnos e impulsan la iniciativa, originalidad y la creatividad” (p. 29).

Desde la perspectiva del docente, por otro lado, el EVA debe permitir el seguimiento del estudiante a través de la evaluación de las actividades entregadas en la plataforma, al tiempo que se brinda la oportuna retroalimentación, haciendo que el discente se sienta acompañado en todos los procesos vinculados con su proceso de aprendizaje. Esta forma de interacción —sin lugar a dudas— exhibe una intervención del docente en el proceso formativo, pudiendo avizorar el nivel de desarrollo, compenetración, interés y rendimiento demostrado por el estudiante.

En cuanto a la estructura, el diseño de los contenidos alojados en la plataforma y la navegación por los diferentes menús disponibles, debe estar pensada con el objetivo de captar y mantener la atención del

estudiante, para evitar así que ocurra un deserción o abandono de la misma por la complejidad de su uso o falta de interés del alumno en los contenidos presentados (Regelski, 2021).

Al mismo tiempo, uno de los beneficios fundamentales de los entornos de aprendizaje radica en la capacidad de llevar el contenido de la asignatura fuera de los confines físicos del espacio del aula, admitiendo al estudiante apropiarse del conocimiento a su propio ritmo y utilizando la herramienta que se adapte mejor a la individualidad de su aprendizaje. Otro aspecto relacionado con la ventaja del uso de la plataforma, es la capacidad que brinda al docente de evaluar cuantitativamente el impacto de las actividades en el proceso de aprendizaje del alumno, mediante el empleo de la analítica de datos; accediendo a establecer adecuaciones pertinentes para una mayor eficacia del proceso. En tal sentido, la minería de datos educacionales o:

Educational Data Mining - EDM es la disciplina en la que se desarrollan métodos para extraer información útil y conocimiento partiendo de los datos generados en los entornos educativos, y aplicarlos para su mejora (Chavarry Chankay et al., 2022, p. 378).

En consecuencia, tanto la analítica de datos como la minería de datos en materia educativa, le otorga un nuevo matiz a la evaluación; haciendo que pase de ser un mero instrumento para puntuar, para convertirse en una herramienta para identificar patrones, establecer inferencias y, realizar proyecciones en la línea del tiempo. Sin lugar a dudas, con ello se fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que se pueden mejorar los mecanismos tendientes a obtener mejores resultados a nivel práctico, a través de la individualización de la enseñanza.

2.1.4 IMPACTO DEL EVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Uno de los resultados de la incursión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) dentro de los ambientes educativos, ha sido el desarrollo de los EVA. Empero, estos han representado un desafío directo a los modelos pedagógicos tradicionales, al implantar fórmulas innovadoras para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje más allá de los recintos escolares; utilizando para ello, el acceso a internet, los dispositivos electrónicos conectados a ella, así como las múltiples herramientas educativas digitales y el desarrollo de la eb 2.0.

Estas aplicaciones han permitido ampliar el horizonte educativo a través del fomento de un diálogo académico estrecho entre estudiantes y docentes, así como entre discentes, dándole un matiz

complementario a la educación virtual, y, derribando los muros que impiden una correcta interacción como la que ocurre dentro del aula. Una de las características positivas a destacar es que el anonimato auspicia una interacción que no depende de elementos como la vergüenza y el miedo, los cuales se hacen presentes en ambientes presenciales, por lo que los estudiantes son más proclives a generar intercambios significativos.

Los EVA no son meramente emulaciones del aula presencial a la virtual; por lo contrario, se han constituido —por derecho propio— en plataformas que permiten a los estudiantes acceder a contenidos, actividades y foros, sin las limitaciones de tiempo, método y rapidez de cada uno de los involucrados en el proceso; por ende, esto se traduce en que el EVA funciona como un conglomerado que elimina las barreras que naturalmente subyacen en la escuela.

Según el informe titulado: Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?, en los últimos 20 años los estudiantes y docentes han adoptado de forma amplia las herramientas de tecnología digital. En cuanto a ello, el número de estudiantes matriculados en cursos virtuales ha aumentado de 0 en el 2012 a 220 millones en el 2021. Por otro lado, se detalla que de los estudiantes de 15 años de los países miembros de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), el 54% se encontraban en escuelas que disponían de una plataforma efectiva de apoyo al aprendizaje en línea (UNESCO, 2023).

No obstante, también se afirma que “no existen muchas pruebas sólidas sobre el valor añadido de la tecnología digital en la educación. La tecnología evoluciona a un ritmo mayor del que es posible evaluar: de media, los productos de tecnología educativa cambian cada 36 meses” (UNESCO, 2023, p. 7); además mucha de la tecnología que se vende tiene estudios que están siendo desarrollados por las empresas de tecnología, y, en mucho de los casos, financiadas por países del primer mundo a quienes les interesa —de sobremanera— vender sus productos a los países menos desarrollados (UNESCO, 2023).

A pesar de ello, hay autores como Cedeño Romero y Murillo Moreira (2019) que reconocen su rol innovador en la enseñanza, donde los estudiantes pueden conectarse entre sí, trabajar de forma colaborativa y apropiarse de los nuevos conocimientos mediante procesos de análisis y reflexión comprobada. Conjuntamente, ambos mencionan que estos Entornos Virtuales de Aprendizaje facilitan el desarrollo de

estrategias nuevas que, de forma progresiva, van estableciendo la delimitación de nuevos paradigmas educativos.

2.2 FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

La incorporación de la Filosofía en la educación secundaria es un tema que ha despertado un creciente interés y debate en la pedagogía moderna, sobre todo en los sistemas educativos latinoamericanos; puesto que su enseñanza no solo fomenta el pensamiento crítico y la reflexión, sino que va más allá, ayudando a los discentes a profundizar en habilidades de razonamiento y argumentación, las cuales — inexorablemente— son esenciales para su desarrollo integral y para la comprensión honda de temas que escapan a su nivel de abstracción.

Referente a ello, la enseñanza de la Filosofía en la secundaria favorece la maduración del pensamiento crítico, lo que resulta esencial para una participación activa y consciente en la sociedad (Lipman, 2003). En relación con ello, el pensamiento crítico es una de las habilidades más valoradas en el siglo XXI; tal y como lo demuestra un estudio realizado por García Moriyón (2015), el cual determinó que los estudiantes que participan en clases de Filosofía exhiben una mejora significativa en sus habilidades de razonamiento crítico en comparación con aquellos que no lo hacen, permitiendo desarrollar la capacidad de analizar argumentos, identificar falacias lógicas y construir razonamientos coherentes, lo que provee una oportunidad para que los estudiantes cuestionen y exploren ideas complejas de una manera estructurada y rigurosa (García Moriyón, 2015).

En otro orden de ideas, la Filosofía también ayuda a incrementar destrezas relacionadas con la argumentación y el debate. Siguiendo el planteamiento anterior, Trickey y Topping (2004) plantean que los estudiantes que participan en discusiones filosóficas desarrollan una mayor capacidad para presentar y defender sus puntos de vista de manera efectiva; lo que sugiere que estas habilidades resultan fundamentales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana, donde la capacidad de argumentar de manera lógica y persuasiva es crucial en diversas situaciones.

Si bien el desarrollo de estas habilidades pudiese ser desestimado por quienes piensan que el pensamiento debe estar orientado exclusivamente a la comprensión de temas vinculados con la tecnología y lo digital; hay quienes sostienen que la complejidad de elementos y circunstancias que confluyen en la modernidad, debe

ser analizada desde una perspectiva integracionista que incluya múltiples aristas en un mismo análisis (Morín, 1999; 1986), sin desmerecer la importancia de ninguna ciencia frente a otra. Por consiguiente, la Filosofía cobra especial vigencia, al permitir que los estudiantes puedan ir desarrollando estructuras de análisis profundo, capaz de brindarles herramientas para la comprensión del mundo y sus interacciones.

2.2.1 IMPORTANCIA DE LA FILOSOFÍA EN EL BACHILLERATO

La educación filosófica fomenta la capacidad de los estudiantes para pensar de manera independiente y crítica sobre cuestiones éticas y políticas (Nussbaum, 2010). Esto es particularmente importante para una sociedad que pretende erigirse cimentada en los valores democráticos, donde los ciudadanos deben estar equipados suficientemente para tomar decisiones informadas y participar activamente en el debate público. A más de los numerosos beneficios, la implementación de la Filosofía en la educación secundaria enfrenta varios desafíos reales, dentro de los que destaca la falta de formación especializada entre los docentes. De acuerdo con un informe de UNESCO (2011), muchos profesores de secundaria carecen de la formación necesaria para enseñar Filosofía de manera efectiva.

Este informe, indica que resulta esencial proporcionar programas de desarrollo profesional para los docentes con el fin de asegurar una enseñanza que responda a los estándares de calidad actual. Otro desafío, radica en la integración de la Filosofía en un currículo que ya se encuentra saturado; es decir, las escuelas a menudo enfrentan presiones para priorizar materias consideradas más “prácticas” o “útiles” en términos de empleabilidad, como matemáticas y ciencias (UNESCO, 2011).

Sin embargo, la educación debe ir más allá de la mera preparación para el empleo y su “utilidad social” futura; debe preparar a los estudiantes para la vida como seres humanos completos y conscientes que el papel del ser humano no solo se retrotrae al trabajo, sino a la comprensión de procesos intrínsecos en la realidad social (Biesta, 2013). De modo que, integrar la Filosofía en el currículo puede requerir el replanteamiento de las prioridades educativas actuales.

La evaluación del aprendizaje filosófico también presenta apuros propios. A diferencia de las materias tradicionales, donde los conocimientos y habilidades pueden ser evaluados mediante exámenes estandarizados, la Filosofía requiere métodos de evaluación más cualitativos; por ende, esta debe centrarse en la capacidad de los estudiantes para pensar críticamente, argumentar de manera coherente y reflexionar

sobre cuestiones complejas (Wright, 2002), lo que se traduce en el uso de ensayos, debates y proyectos como herramientas de evaluación.

La investigación sobre la enseñanza de la Filosofía en la educación secundaria respalda su inclusión en el currículo. Un estudio de Pala (2022) encontró que los estudiantes que participan en programas de Filosofía para niños (P4C), muestran mejoras significativas en su rendimiento académico en otras áreas, como la lectura y las matemáticas. Este estudio sugiere que el pensamiento crítico y las habilidades de razonamiento desarrolladas en las clases de Filosofía pueden transferirse a otras disciplinas académicas. Además, un meta-análisis realizado por Banisi et al. (2018) indicó que los programas de Filosofía en la educación secundaria tienen un efecto positivo no solo en el rendimiento académico, sino también en el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

2.2.2 OBJETIVOS DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN ECUADOR

La enseñanza de la Filosofía en el Bachillerato en Ecuador exhibe una serie de objetivos que se sustentan en una formación integral que busca desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo, lógico, argumentativo y ético que, forme el hombre nuevo capaz de coadyuvar al desarrollo progresivo de la nación. Estos objetivos resultan esenciales para el desenvolvimiento de habilidades que les permitan —a los estudiantes— enfrentar los desafíos de la vida moderna y la vorágine de cambios que se suscitan en paralelo en la sociedad *glocal*. De acuerdo con ello, el currículo del año 2016 —actualmente vigente y en proceso de actualización a partir de 2025— formulado como estrategia rectora de la educación en el país, sostiene en particular que:

el currículo de Ciencias Sociales se implementa por medio del tratamiento de las asignaturas de Estudios Sociales (en la Educación General Básica) y de Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía (en el Bachillerato General Unificado), hermanando las categorías de tiempo, espacio, sociedad y pensamiento, sus mutuas relaciones e implicaciones, signadas a su vez por otras tan esenciales como trabajo, cultura, identidad, diversidad, interculturalidad, ética, estética, política, etc., y apuntando a los valores de justicia, innovación y solidaridad, como horizontes teleológicos del quehacer educativo (Ministerio de Educación, 2016, p. 148).

Con base en lo expuesto anteriormente, la comprensión histórica y cultural en la que se desarrolla el ser, enriquece su perspectiva sobre el mundo, ayudándole a apreciar la diversidad de ideas y culturas; por ende,

conocer tanto la Filosofía occidental como las cosmovisiones indígenas y locales resulta esencial para integrar una visión más completa y diversa de la humanidad en el contexto ecuatoriano (Rorty, 1989). Es así que el estudio de esta ciencia:

cobra especial relieve en el mundo actual, caracterizado, entre otras, por matrices de pensamiento centradas en el mercantilismo, el pragmatismo, el individualismo, una racionalidad de tipo instrumental, etc., puesto que introduce el aspecto crítico de los supuestos sobre los que descansan tanto las concepciones como las prácticas dominantes (Ministerio de Educación, 2016, p. 1198).

Pese a ello, aun cuando la Filosofía está vinculada directamente con el pensamiento lógico-analítico, no se puede desconocer que también juega un papel crucial en la estimulación de la creatividad y la innovación, al abrir el espectro del pensamiento humano a un estadio superior; llevando al individuo a profundizar y ahondar en temas que a simple vista parecen triviales. Al cuestionar supuestos, preposiciones, teorías y explorar nuevas ideas, los discentes desarrollan la capacidad de pensar de manera integral, encontrando soluciones innovadoras a problemas complejos; en tal sentido, existen autores como Deleuze (1994) y Morin (1999), que consideran que esta habilidad es valiosa en un mundo en constante evolución.

Por esta razón, la enseñanza de la Filosofía a lo largo del Bachillerato forma parte del cúmulo de herramientas esenciales para el desarrollo holístico del ser, con miras a enfrentar los problemas complejos de una sociedad que se encuentra cada vez más en sintonía con la anomía. Eso hace que, a través del fomento del pensamiento crítico, la reflexión ética, la comprensión histórica, la reflexión personal, la preparación ciudadana y la estimulación de la creatividad, pueda gestarse un valor agregado en la formación estudiantil, a través de la revisión y contrastación de las ideas que sirvieron como sustento y génesis del mundo actual.

2.2.3 MÉTODOS TRADICIONALES DE ENSEÑANZA EN FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN MEDIA

Los métodos tradicionales de enseñanza en Filosofía en la educación media han desempeñado un papel crucial en la formación del pensamiento crítico de los estudiantes, dado que destacan por su estructura organizada y el énfasis que aún existe sobre el “maestro” como principal transmisor de conocimiento. Inicialmente, el método expositivo es una de las estrategias más prominentes en la enseñanza tradicional de la Filosofía, en la que el enseñante se encargaba de transmitir conocimientos, a la vez que incoaba a que los aprendices labraran su sistema comprensivo propio. De acuerdo con ello, resulta oportuno destacar que:



Al abordar las temáticas en torno a problemas, a plantear dilemas en torno a su mundo, a analizar su realidad, su contexto desde una visión filosófica; propiciar en el estudiante la discusión, la interrogación, llevarlo a la formulación de hipótesis, pero esto queda reflejado en los documentos; pero, esta referencia es más o menos explícita en la práctica pues las tradiciones didácticas se mantienen aún presentes en la concepción del proceso de enseñanza aprendizaje de la filosofía (Figueroa, 2021, p. 256).

Este enfoque se caracteriza por generar un traspaso de información del profesor al estudiante, quienes actúan como receptores no pasivos del conocimiento, hecho que se encuentra —por demás— fuertemente influenciado por la Filosofía Realista, la cual postula que el conocimiento es, en esencia, una entidad objetiva y transferible, y, que es el docente por medio de su autoridad quien tiene la capacidad para distribuir el contenido filosófico de manera sabia, estructurada y sistemática (Pérez, 2023).

Además del método expositivo, la memorización y la recitación son técnicas fundamentales en los métodos tradicionales de enseñanza; si bien *a priori* puede parecer una técnica monolítica y anticuada, la mnemotecnia ha demostrado ser efectiva para el aprendizaje de términos y conceptos clave, creando una base sólida sobre la cual los estudiantes pueden construir un entendimiento más profundo (Pérez, 2023).

Paralelo con ello, la lectura y revisión de los textos clásicos representa un componente indisoluble en la enseñanza tradicional de la Filosofía, puesto que se requiere una revisión y análisis detallado, para poder familiarizarse con ideas y argumentos de filósofos influyentes, como: Platón, Aristóteles, Kant, Nietzsche, Leibniz y Heidegger, solo por citar algunos casos. Esta técnica no solo proporciona a los estudiantes una comprensión honda e integral de la historia de la Filosofía, sino que también los entrena —progresiva y exponencialmente— en el análisis crítico de textos que para la mayoría resultan complejos e incomprensibles (Siegel, 2024).

Vale acotar que los métodos tradicionales de enseñanza en Filosofía, siguen siendo fundamentales en la formación académica de los estudiantes, ya que aun aportan excelentes resultados, a pesar de que hayan transcurrido al menos veinticinco siglos de historia; es decir, se ha producido una evolución de los Jardines de Academo al hogar, y, del soporte en mármol a las tabletas y *smartphones*; a pesar de ello, el trasfondo aún se resiste a cambiar. A pesar de la rigidez de los métodos —a simple vista— en comparación con otros



enfoques pedagógicos más modernos y liberales, su eficacia en la transmisión de conocimientos profundos y en el desarrollo del pensamiento crítico aún sigue siendo indiscutible (Siegel, 2024; Pérez, 2023).

2.2.4 INNOVACIONES DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

En los apartados que anteceden se detalló que la enseñanza de la Filosofía no ha tenido modificaciones significativas producto de su sistema de interacción libre; no obstante, resulta preciso señalar que existen determinadas adecuaciones educativas que pueden coadyuvar a una aprehensión significativa en cuanto al dominio de esta ciencia, sobre todo porque estas se encuentran impulsadas por la necesidad de adaptarse a un mundo cada vez más complejo. Relacionado con ello, Gracia Calandín (2017) arguye que:

Toda enseñanza implica la transmisión de determinados saberes, más especialmente en la filosofía la tradición constituye un elemento extraordinariamente fecundo, por ejemplo, a partir del estudio de los clásicos. Sin embargo, hay que replantearse si reconocer y apropiarse el legado del pensamiento de los grandes filósofos conduce a eliminar la innovación; o por el contrario tradición e innovación constituyen en la filosofía dos elementos enormemente fecundos cuando son adecuadamente complementados. ¿De qué modo llevar a cabo dicha complementación en la práctica docente? (p. 15).

Estas innovaciones están orientadas no solo en modernizar el currículo, sino también hacer que el estudio de la Filosofía sea más accesible, cercano, relevante y estimulante para los estudiantes, principalmente porque esta ciencia es percibida —análogamente a las ciencias experimentales— como una materia aburrida, estéril y especialmente ligada a determinados excesos (Salazar-Domínguez y Abancin-Ospina, 2022; Abancin Ospina et al., 2022). Una de las principales innovaciones ha sido la incorporación de tecnologías digitales en el aula.

Herramientas como foros en línea, blogs y plataformas de aprendizaje virtual pueden servir a los estudiantes como una estrategia que los motive a participar en discusiones filosóficas incluso más allá del horario de clase, facilitando un aprendizaje colaborativo y distendido, sin dejar de lado la profundidad. Por consiguiente, la Web 2.0 ofrece un compendio —cuasi infinito— de herramientas, recursos y mecanismos que pueden ser capitalizados en favor del aprendizaje; entendiendo que, si se abordan las nuevas formas de aprehensión

del conocimiento y se vinculan con temas interesantes y necesarios, el resultado puede ser estudiantes compenetrados con una ciencia que muchos dan por lúvida.

2.3 UNIDADES DIDÁCTICAS EN FILOSOFÍA

En Ecuador, la Filosofía se divide en dos grandes bloques; a saber, el primero, se ve durante el 1^{er} año del Bachillerato, donde el estudiante se adentra en el surgimiento de la ciencia y el pensamiento profundo de autores clásicos vinculados con esta. El segundo, se centra en develar teorías surgidas con el paso del tiempo, las cuales coexisten con aquellos postulados de filósofos clásicos, incluso ampliándolos o dándole matices más actuales conforme a la evolución científico-social; dentro de estos temas se destacan: “El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir”, unidades que son medulares en esta investigación.

Estos dos bloques representan un factor preponderante en la investigación, ya que se pretende implementar un *eXeLearning* que se circunscriba a generar un clima idóneo para el aprendizaje sobre ambos tópicos, ubicando a la tecnología como el hilo conductor. Vale mencionar que, al momento, el currículo educativo nacional se encuentra en un proceso de transición; en tal sentido, se pretende generar una migración del Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria al Marco Curricular Competencial de aprendizajes, el cual será aplicable a partir del año lectivo 2025-2026.

De acuerdo con lo anterior, los temas “El camino a la felicidad - Hacia el buen vivir” presentes en el currículo vigente de la asignatura de Filosofía para el 2^{do} de Bachillerato, se encuentran estructurados de la siguiente manera:

Tabla 1. Unidades Didácticas (**Anexo 2**)

Unidad	Temas	Objetivo		Destrezas con criterios de desempeño
El camino a la felicidad	La felicidad desde lo público y lo privado	O.CS.F.5.1.2.	O.CS.F.5.1.4.	CS.F.5.4.11.
	Felicidad y placer, ¿son lo mismo?			CS.F.5.4.12.
	El lugar de la enunciación			CS.F.5.3.1.
				CS.F.5.3.3.
		O.CS.F.5.1.3.		CS.F.5.3.4.
				CS.F.5.3.5.

Hacia el buen vivir	Métodos de comprensión de la realidad en la filosofía latinoamericana	CS.F.5.3.8.
	Identidad y cultura: el nosotros latinoamericano	CS.F.5.3.6.
	La Filosofía del Buen Vivir: <i>Sumak Kawsay</i>	CS.F.5.3.10.
		CS.F.5.2.18.

Nota. (Ministerio de Educación, 2016)

2.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS CLAVE

2.4.1 FILOSOFÍA

Disciplina científica que se dedica al estudio profundo de cuestiones fundamentales relacionadas con la existencia, el conocimiento, la verdad, la moral, la belleza, la mente y el lenguaje. A diferencia de otras disciplinas, la Filosofía no se conforma con respuestas rápidas o superfluas, sino que busca entender los fundamentos y principios que subyacen a nuestras creencias, valores y experiencias. Desde sus inicios, la Filosofía (φιλοσοφία) ha perseguido la búsqueda del saber y por ello sus primeros pasos estuvieron en determinar su “amor por la sabiduría”.

2.4.2 CONSTRUCTIVISMO

Sostiene que el conocimiento no es una copia exacta de la realidad objetiva, sino que más bien está construido activamente por el sujeto que es quien conoce. Partiendo de esta perspectiva, se opone al realismo ingenuo y al objetivismo. En tal sentido “postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo” (Benítez-Vargas, 2023, p. 65). Jean Piaget y Lev Vygotsky son dos de los principales exponentes de esta teoría, aunque desde enfoques ligeramente distintos; el primero, desarrolló una teoría del desarrollo cognitivo centrada en cómo los individuos construyen su conocimiento a través de etapas sucesivas. Según él, “el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción de la mente humana” (Piaget, 1970, p. 15). Por su parte, el segundo, enfatizó el papel crucial del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo; en ese contexto, el

conocimiento se construye a través de la interacción social y el lenguaje, y el aprendizaje es un proceso mediado por herramientas culturales, como el lenguaje y los símbolos. Para él, “lo que hoy es la zona de desarrollo próximo, mañana será el nivel de desarrollo actual” (Vygotsky, 1978, p. 86).

El constructivismo no solo se aplica a la psicología y la educación, sino que también tiene implicaciones en la Filosofía, la Sociología y otras disciplinas científicas. En otro orden de ideas “el conocimiento no es un reflejo pasivo del mundo, sino una actividad adaptativa” (Von Glasersfeld, 1995, p. 7); es decir que, el conocimiento se construye en función de su viabilidad y utilidad, más que de su correspondencia con una realidad objetiva.

2.4.3 ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO (ZDP)

Representa un concepto fundamental en la teoría del desarrollo cognitivo de Lev Vygotsky, y, se define como el rango de habilidades que un individuo puede desarrollar con la guía y el apoyo de un mentor o mediante la colaboración con pares más capacitados, en contraposición a lo que puede lograr de manera independiente. Esta idea subraya la importancia del contexto social y la interacción en el proceso de aprendizaje. En palabras de Corral Ruso (2001):

Puede interpretarse como un sistema donde se identifican el sujeto que aprende, el sistema simbólico que es aprendido y el sujeto que enseña, como elementos en un espacio de relación. No se puede comprender como una potencialidad predeterminada en uno de sus componentes, sino como un emergente del espacio de relación mismo que se desarrolla en su propia existencia (p. 72).

Si bien la ZDP ha sido ampliamente aceptada y aplicada en contextos educativos, también ha sido objeto de críticas dado que algunos teóricos argumentan que la teoría de Vygotsky, no proporciona directrices específicas sobre cómo identificar y trabajar dentro de la ZDP de cada individuo, lo que puede llevar a interpretaciones y aplicaciones inconsistentes (Chaiklin, 2003).

2.4.4 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Se refieren al conjunto de recursos tecnológicos y herramientas de comunicación utilizadas para la creación, almacenamiento, gestión y transmisión de información. En tal sentido, este concepto abarca una amplia gama de dispositivos y sistemas, desde las computadoras y teléfonos móviles hasta internet y el software asociado; por consiguiente, las TIC han transformado profundamente la manera en que las sociedades se

comunican, trabajan y aprenden, fomentando una interconectividad sin precedentes y facilitando el acceso a vastas cantidades de información en tiempo real. Concomitante con lo que antecede, Belloch Ortí (2011) sostiene que:

Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, ...). El elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet. Como indican diferentes autores, Internet supone un salto cualitativo de gran magnitud, cambiando y redefiniendo los modos de conocer y relacionarse del hombre (p. 1).

2.4.5 HERRAMIENTAS DE CÓDIGO ABIERTO

Las herramientas de código abierto (*Open Source*) son *softwares* cuyo código fuente está disponible públicamente, lo que permite a los usuarios no solo utilizarlas, sino también estudiarlas, modificarlas y redistribuirlas para un funcionamiento más personalizado a las necesidades del interesado. Una de las ventajas asociadas, radica en que, por medio de las herramientas de código abierto, se promueve la transparencia, dado que este puede ser revisado y mejorado por una comunidad global de desarrolladores, incrementando la seguridad y la calidad de la aplicación.

Para Weber (2004) este movimiento creado a partir del surgimiento de las herramientas de código abierto, ha modificado la industria informática, haciendo que el desarrollo de la tecnología sea más plural y receptivo a la transferencia e intercambio de conocimientos. Ejemplos destacados incluyen *Linux*, *Apache* y *MySQL*, que no solo han demostrado la viabilidad técnica del modelo de código abierto, sino que también han establecido estándares en sus respectivos campos.

2.4.5 MULTIMODALIDAD EN LA EDUCACIÓN

La multimodalidad atiende a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en cualquier grupo de estudiantes. De acuerdo con Fleming y Mills (1992), existen diferentes preferencias en la forma en que las personas procesan la información, como visual, auditivo, de lectura/escritura y kinestésico; por ende, un enfoque multimodal permite a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje que puedan involucrar a los estudiantes de manera más completa, respetando y valorando sus preferencias individuales. Campos

Medina (2024) puntualiza que “la Multimodalidad Educativa es un sistema semiótico mediado por la virtualidad que abraza a la Educación Abierta y a Distancia, para nutrir el proceso cognoscente” (p. 2).

La multimodalidad se alinea con la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky (1978), al reconocer que los estudiantes traen consigo un bagaje de experiencias y conocimientos previos que influyen en cómo interpretan y comprenden la información. De modo que, al utilizar diferentes modos de representación, los educadores pueden conectar mejor con el contexto cultural y social de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más significativo.

Afin con lo anterior, la integración de la tecnología en la educación ha abierto nuevas posibilidades para la multimodalidad. En relación con ello, Jewitt (2008) plantea que las herramientas digitales permiten combinar texto, imágenes, sonido y video en formas que eran inimaginables hace unas décadas; por lo que no solo diversifican los medios a través de los cuales se puede presentar la información, sino que también permiten a los estudiantes expresar su comprensión de maneras más creativas y personales.

La multimodalidad aumenta la accesibilidad al contenido educativo para estudiantes con discapacidades. Por ejemplo, los estudiantes con discapacidades visuales pueden beneficiarse de materiales de audio; mientras que los estudiantes con discapacidades auditivas pueden utilizar subtítulos y transcripciones, haciendo que el proceso de aprendizaje no siga siendo inflexible y monolítico ante las cogniciones divergentes. Por tal razón, la multimodalidad ha permitido una democratización del conocimiento, accediendo que individuos con capacidades especiales tengan la oportunidad de vincularse con el conocimiento por medio de la adaptación de los mismos, a las necesidades específicas de cada uno.

Por ende, la utilización de múltiples modos de representación puede hacer que el aprendizaje sea más motivador, dado que el esquema de aprendizaje en cada individuo se encuentra imbuido por unas características bastante peculiares. Mayer (2001) sostiene que la combinación de palabras e imágenes puede mejorar significativamente la comprensión y retención de la información, lo que puede llevar a una mayor motivación y participación por parte de los estudiantes; ello, muestra que —inexorablemente— la flexibilización y/o diversificación de los soportes de la información puede conducir a que más número de personas puedan no solo acceder a las fuentes de los saberes para integrarse, sino estimularlos y generar comportamientos que fomenten una mayor aprehensión.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

1. METODOLOGÍA

1.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Dentro del contexto de la investigación se definieron variables en diferentes categorías que, permitirían determinar si los objetivos planteados pueden ser alcanzables. De acuerdo con ello, las categorías seleccionadas son: Contexto educativo, Resultados de aprendizaje, Herramientas tecnológicas y Recursos tecnológicos.

Para la categoría “Contexto educativo”, se definió la variable de tipo independiente “Desarrollo de un ambiente *eXeLearning*”, en la que se incluyó la dimensión “Facilidad de Aprendizaje”. Esta variable se refiere al desarrollo de un entorno de aprendizaje utilizando la herramienta digital *eXeLearning*; entendida como un instrumento que facilita el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad - Hacia el buen vivir) para estudiantes de 2^{do} de Bachillerato.

El uso de este EVA y la evaluación de sus funcionalidades, por parte de un experto en desarrollo de aplicaciones, son los indicadores de éxito para esta variable; es decir, se medirán el nivel de facilidad y la experiencia de usuario alcanzada por la propuesta de EVA. La técnica de investigación seleccionada para evaluar esta variable fue una encuesta digital a través de *Google Forms* y el instrumento aplicado fue un cuestionario de preguntas.

Para las categorías “Resultados de aprendizaje” y “Herramientas tecnológicas”, fueron escogidas las variables dependientes “Nivel de idoneidad de un entorno *eXeLearning*” y “Recursos digitales Web 2.0” respectivamente; ambas contempladas dentro de la dimensión “Cognitiva”. Concomitante con lo anterior, estas variables evalúan la capacidad del EVA basado en *eXeLearning* y de los recursos digitales Web 2.0 creados e incluidos dentro de dicho entorno, a partir de la opinión de un experto en la enseñanza de la materia, como herramientas facilitadoras del aprendizaje de dos unidades didácticas (El camino a la felicidad - Hacia el buen vivir) de la asignatura de Filosofía.

De acuerdo con lo expuesto, el indicador que permitiría esta evaluación sería el denominado “Facilita el aprendizaje”. En este caso, la técnica de investigación seleccionada para realizar la evaluación de la variable

fue una encuesta digital implementada con *Google Forms* a través del cuestionario de preguntas como instrumento de medición.

En la última categoría, “Recursos tecnológicos” se seleccionó la variable de control “Recursos tecnológicos disponibles” dentro de la dimensión “Disponibilidad”. Esta variable contempla la existencia y condición de la infraestructura tecnológica disponible para los discentes que van a interactuar con *eXeLearning*, así como con las herramientas y recursos digitales incluidos en la plataforma. Los indicadores relacionados con esta variable son: el “Estado y disponibilidad de los dispositivos”, y, el “Ancho de banda y velocidad de internet”; ambos medidos por medio de una encuesta digital realizada en la plataforma *Google Forms*, utilizando el cuestionario de preguntas como instrumento de evaluación.

1.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La utilización del enfoque mixto en la investigación, permite a los investigadores obtener una comprensión integral del fenómeno a estudiar. Por un lado, el enfoque cuantitativo proporciona datos medibles; mientras que el cualitativo ofrece un contexto profundo y, una comprensión holística de los significados y las experiencias subyacentes. En ese sentido, vale mencionar que:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018, p. 534).

Además, en palabras de Sáiz-Manzanares y Escolar-Llamazares (2021) este tipo de abordaje se da fundamentalmente cuando “existen problemas complejos, con múltiples facetas y realidades, necesitando de datos cualitativos y cuantitativos para cubrir todas ellas” (p.28). Por su parte, para Morín (1999), la complejidad de los problemas que se suscitan en la actualidad, exige un abordaje que no desestime ninguna ciencia, enfoque o perspectiva; por el contrario, considera que el análisis debe hacerse a partir de la integración de otros elementos dejados de lado históricamente, las cuales puedan enriquecer la investigación al brindar no solo una explicación, sino una respuesta que incluya componentes que —en otrora época— eran inobservados.

En un primer momento el estudio se cimentó sobre la base de la revisión bibliográfica, a fin de determinar la existencia de investigaciones concomitantes al tema de estudio, para establecer hasta qué punto el tema había sido estudiado. Luego, se sobrevino un diagnóstico previo —punto de partida— que permitió conocer hasta donde los estudiantes se encontraban familiarizados con los EVA, así como su disposición tecnológica y de servicios de Internet.

Tomando como base lo anterior, se determinó que la plataforma *eXeLearning* sería la idónea para llevar a cabo el diseño de un entorno virtual de dos unidades de la materia de Filosofía para el 2^{do} de Bachillerato (El camino a la felicidad - Hacia el buen vivir). Definitivamente, la misma fue sometida a una valoración por expertos en tres áreas: filosófica, informática y educativa, con el afán de determinar la viabilidad de la plataforma para la consolidación de la experiencia de aprendizaje en Filosofía.

1.3 ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio se cimienta sobre el alcance descriptivo y explicativo. La investigación descriptiva se dedica a detallar y caracterizar un fenómeno o situación específica, sin intervenir en las variables que lo componen. Para Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) “Los estudios descriptivos pretenden especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 108). En contraste, la investigación explicativa se enfoca en descubrir las razones subyacentes de fenómenos particulares, mediante un análisis causal que busca responder a preguntas sobre el “por qué” y el “cómo” de dichos fenómenos. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014):

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables (p. 95).

Así, combinar ambos se enriquece el conocimiento teórico, ya que resulta posible el establecimiento *a posteriori* de intervenciones pertinentes y efectivas. Tal es el caso de esta investigación, donde se pretende

diseñar un ambiente *eXeLearning* para que los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato, puedan incrementar su nivel de aprendizaje en Filosofía a partir de los recursos de la Web 2.0.

1.4 DECLARACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación pretende demostrar la posibilidad del empleo de la plataforma *eXeLearning* para el desarrollo los contenidos de dos unidades de Filosofía en estudiantes de 2^{do} de Bachillerato. Ello parte de la necesidad de tecnificar una serie de saberes que aún, en pleno siglo XXI, se transmiten de una forma que —sin dejar de ser eficaz— ya exige el soporte de los recursos de la Web 2.0. Por tal razón, este estudio se rige bajo el amparo de una investigación de campo, porque involucra la recolección de datos directamente desde el entorno natural o social donde se desarrolla el fenómeno estudiado; en otras palabras, “tiene como eje fundamental la observación, pues éste es el instrumento por excelencia para aprehender la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia” (Lévi-Strauss, 1963, p. 18).

Asimismo, es tipo transversal, ya que se distingue por su habilidad para capturar momentos específicos de fenómenos en un instante particular. En este contexto, la recolección de datos se realiza en un solo punto en el tiempo, lo que permite evaluar variables de manera simultánea sin necesidad de intervención o seguimiento continuo (Bernal Torres, 2010). Esta característica temporal única ofrece una perspectiva estática pero detallada de los fenómenos analizados, revelando relaciones y patrones sin la complejidad temporal que implica un diseño longitudinal; por ende, “son como “tomar una fotografía” de algo que sucede” (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018, p. 176). Ello sitúa el estudio en el período 2024-2025 por ser precisamente; primero, el que se encuentra desarrollándose al momento y; segundo, porque los datos que se obtienen a partir de los instrumentos de evaluación aplicados, son la expresión fehaciente de la realidad dinámica actual de la UEPROSEM.

1.5 MÉTODOS EMPLEADOS Y SUS PROPÓSITOS DE INVESTIGACIÓN

El contexto y la finalidad de la investigación, inexorablemente invita a revisar el método inductivo, su dinámica, concepción y vinculación con el propósito de la investigación; a saber, parte de la observación como elemento primario para el desarrollo de hipótesis o teorías generales que den explicación a un fenómeno concreto, sobre todo si no existen explicaciones previas que den un sentido adecuado. Para Palmett Urzola (2020) las diferencias con el método deductivo:



radican en que el deductivo va desde la idea abstracta hacia la experiencia y el inductivo desde la experiencia hacia la idea abstracta, la idea abstracta es la teoría o los conceptos, mientras que la experiencia son los pensamientos, vivencias, percepción y opinión del sujeto que ha cultivado desde el quehacer cotidiano diario laboral, profesional u otro campo (p. 38).

Esto se relaciona con el propósito de la investigación en el sentido que esta se centra en determinar la posibilidad de articular la Filosofía y la Tecnología en un producto final que sea sinónimo de una curva de aprendizaje superior a la que se obtiene del método tradicional. Ello quiere decir que, a partir del método inductivo, se pretende lograr una conclusión que —a grandes rasgos— establezca el camino a seguir si se quiere concebir la Filosofía de 2^{do} Bachillerato desde una óptica que aprovecha las bondades de la Web 2.0.

1.6 INSTRUMENTOS DERIVADOS DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA

De acuerdo a la metodología seleccionada, se plantearon dos grandes cuestionarios de preguntas. El primero, estuvo orientado a los estudiantes con la finalidad de establecer un panorama del contexto actual con respecto a las tecnologías y la disponibilidad de los servicios de internet; mientras que el otro se orientó en indagar en el criterio de los expertos, con el afán de determinar —desde una perspectiva tecnopedagógico-educativa— la practicidad de esta en el contexto actual. En cuanto al primero de los instrumentos, se desarrolló una encuesta para los 56 estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, que estuvo conformado por las siguientes preguntas:

Tabla 2. Preguntas de la encuesta sobre dominio de recursos digitales

Orden de la pregunta	Componente
Pregunta No 1.	¿Qué edad tiene?
Pregunta No 2.	Seleccione el paralelo de 2 ^{do} BGU donde cursa estudios
Pregunta No 3.	¿Con cuál etnia te identificas?
Pregunta No 4.	¿Qué tipo de dispositivo utilizas principalmente para acceder a internet?
Pregunta No 5.	¿Hay servicio de internet contratado en tu hogar?
Pregunta No 6.	¿Cuál es la velocidad promedio de tu conexión a internet?
Pregunta No 7.	¿Has participado en clases virtuales o videoconferencias con tus profesores?
Pregunta No 8.	¿Has participado en foros virtuales para presentar tu punto de vista y debatir con otros compañeros?
Pregunta No 9.	¿Cuál de las siguientes plataformas de aprendizaje virtual ha utilizado?

Pregunta No 10.	¿Con que frecuencia ha utilizado las plataformas de aprendizaje virtual?
Pregunta No 11.	¿Has utilizado alguna vez herramientas de colaboración en línea, como <i>Google Drive</i> , <i>OneDrive</i> o <i>Microsoft Teams</i> ?
Pregunta No 12.	¿Alguna vez un profesor aplicó en clase de Filosofía alguna de estas herramientas?
Pregunta No 13.	¿Consideras que usar algunas de las herramientas digitales anteriores apoyaría de manera satisfactoria a tu aprendizaje y comprensión de la asignatura de Filosofía?

Vale destacar que, para determinar la fiabilidad del instrumento antecedente (Tabla 2), se calculó el coeficiente alfa de Cronbach. En este caso, se agruparon las preguntas que estaban relacionadas con el uso de plataformas y herramientas digitales en el contexto educativo; dando un valor de 0,767, lo cual indica una consistencia interna adecuada; además, se desarrollaron en paralelo dos cuestionarios más (Tabla 3 y Tabla 4) con el fin de que los expertos en tres áreas: filosófica, informática y educativa, evaluaran el desempeño del aplicativo desde la óptica de sus disciplinas científicas, con miras a determinar si el *eXeLearning* cumple con los requisitos mínimos para ser utilizado en el proceso educativo. Ambos estuvieron estructurados por las siguientes premisas:

- Cuestionario *UX* (experiencia de usuario – tecnológica) / Cuestionario *LX* (experiencia de aprendizaje – filosófico/educativo)

Tabla 3. Preguntas de la encuesta sobre experiencia de usuario (**Anexo 3**)

Tabla 4. Preguntas de la encuesta sobre experiencia de aprendizaje (**Anexo 4**)

En cuanto al instrumento anterior (Tabla 3 / Tabla 4), se calculó el coeficiente alfa de Cronbach para determinar la relación de las preguntas con respecto a la experiencia del usuario. En este caso, se agruparon las preguntas que estaban relacionadas con el uso de la plataforma, su accesibilidad y compatibilidad con dispositivos y navegadores diversos; dando un valor de 0,767, lo cual indica una consistencia interna adecuada.

1.7 DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

La población objeto de estudio de esta investigación son 56 estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, los cuales se dividen en los paralelos “A” y “B”. En ese sentido, no existe una muestra definida

ya que la investigación, al estar situada en un grado concreto, toma a todos los individuos que se encuentran cursando estudios en él.

Sin embargo, se tomaron como criterio de inclusión, los estudiantes legalmente matriculados en la institución que, también tuvieran la disponibilidad de equipos informáticos y acceso a internet desde cualquier dispositivo digital. Contrario a lo anterior, como criterio de exclusión, se consideraron a los estudiantes con Necesidades Educativas Específicas (Grados 2 y 3) determinados por del Departamento de Consejería Estudiantil del plantel, de acuerdo con lo establecido en los artículos 158, 159 y 160 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI).

1.8 ESTRATEGIA METODOLÓGICA INVESTIGATIVA

En un inicio, la estrategia metodológica se centró en el arqueo bibliográfico, con la finalidad de determinar si el tema elegido había sido estudiado con anterioridad; observando que, aun cuando existían innumerables estudios del desarrollo de *eXeLearning* para la gestión del conocimiento en determinadas asignaturas, se determinó que pocos o casi ningunos colocaban su atención en Filosofía. Seguidamente, se analizaron los antecedentes y justificaciones que subyacen de la elección del tema de estudio, así como el sustento teórico que le da asidero a la investigación desde una perspectiva que vincula elementos de áreas como la Tecnología, la Filosofía y la Educación. Allí fue posible avizorar la practicidad de la herramienta *eXeLearning*, para el desarrollo de conocimientos provenientes de diferentes áreas; sobre todo de las ciencias experimentales (matemática, física, química y biología).

Se optó por un enfoque cualicuantitativo para el desarrollo de la investigación, dado que se buscaba obtener un panorama que permitiese un análisis integral del fenómeno de estudio. A partir de allí se recolectaron y analizaron los datos tendientes a determinar; por un lado, el estado de la situación actual de los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM con respecto a las herramientas tecnológicas, a la disponibilidad del internet y la experiencia con los EVA y; por el otro, el análisis de los expertos en las áreas: filosófica, informática y educativa, los cuales analizaron la herramienta para determinar su pertinencia.

Finalmente, fue necesario revisar abordaje de la investigación y las conclusiones arrojadas del estudio — tanto para estudiantes, como en expertos— con la finalidad de evaluar si la herramienta elegida cumple con

lo requerido para alcanzar los objetivos de aprendizaje, tomando en cuenta las realidades presentes en los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM.

1.9 DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

El estudio teórico se fundamentó en la revisión bibliográfica y la búsqueda del asidero científico capaz de dar sustento a una investigación de esta naturaleza. Ello se centró en la identificación e indagación de trabajos previos erigidos a partir del *eXeLearning* en diferentes áreas del saber; así como aquellos vinculados con el área de estudio y su vinculación metodológica con las herramientas digitales al servicio de la educación, la cual —entre otras cosas— responde; por un lado, a los objetivos de la investigación y, por el otro, a las variables detalladas en los párrafos preliminares.

Para el diagnóstico inicial de la situación actual de los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, se llevó a cabo una encuesta virtual que determinó la disponibilidad técnica con la que cuentan los estudiantes, el acceso a los servicios de internet y su velocidad de conexión, así como la experiencia previa con los EVA y las herramientas digitales ofrecidas por la Web 2.0 relativas al aprendizaje.

Luego se llevó a cabo un análisis estadístico descriptivo, donde se analizaron los datos arrojados por la encuesta diagnóstica, con la finalidad de dibujar una radiografía *in situ* de la situación en la que se encuentran los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, brindando una serie de datos que coadyuvan al momento del desarrollo de la propuesta en cuestión.

En cuanto a la modelación de la propuesta, esta estuvo cimentada sobre el principio de integralidad, acceso y conectividad a través de una interfaz amigable que permite la conexión desde múltiples dispositivos y con las velocidades de conexión variables. En conjunto, la propuesta se erigió sobre el diseño de un ambiente *eXeLearning* de dos unidades didácticas de Filosofía (El camino a la felicidad - Hacia el buen vivir) con actividades basadas en los recursos disponibles para la Web 2.0.

Por consiguiente, para valorar de forma integral la propuesta fue necesario dividir la evaluación en dos aspectos fundamentales; en primer lugar, el *UX (User Experience)* donde se evalúa la fluidez de la plataforma y de las actividades, la facilidad en el acceso, la interfaz de usuario, la rapidez de carga, los posibles *bugs* o errores y otros elementos relacionados con la navegación dentro de la plataforma. En segundo lugar, el *LX (Learning Experience)* donde se evalúa la pertinencia, la estructura, la calidad, la capacidad de impacto del



conocimiento, la comprensión de los conceptos, la interacción con el docente y los compañeros, la correspondencia entre los temas y las actividades, así como de otros elementos de orden metodológicos que fueren necesarios estudiar a la hora de la valoración de la plataforma. Definitivamente, esto arrojó unas consideraciones finales las cuáles serán las que determinen la viabilidad de la propuesta, y, dejarán el camino trazado para otras investigaciones tendientes a implementar —de forma práctica— este tipo de propuestas en asignaturas del área de Ciencias Sociales; en especial con la Filosofía.

2. DIAGNÓSTICO

2.1 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Para el diagnóstico del dominio de los recursos utilizados, realizado a los 56 estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, se utilizó una encuesta digital utilizando la plataforma *Google Forms*, en la que se consultaron las interrogantes recogidas en la tabla que se encuentra en las páginas antecedentes. Los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes se reflejan a continuación:

Tabla 5. Resultados de las preguntas 1 - 3

N°. Total de estudiantes: 56		
	n	%
Pregunta No 1. Edad		
15	16	29%
16	36	64%
17	4	7.1%
Pregunta No 2. Paralelo de 2do BGU		
A	22	39%
B	34	61%
Pregunta No 3. Etnia		
Mestizo	34	61%
Blanco	13	23%
Afroecuatoriano	7	12%
Indígena	1	1.8%
Otros	1	1.8%

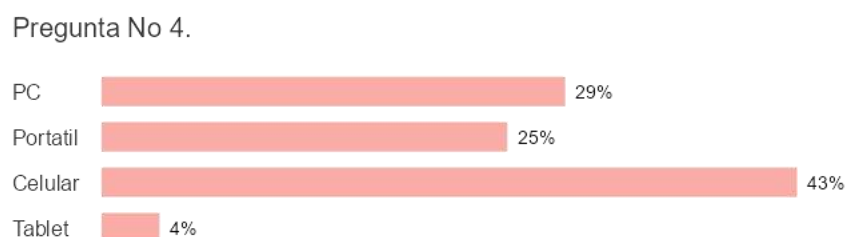
Los 56 estudiantes encuestados (Tabla 5) se encuentran en el rango etario de 15 a 17 años, siendo 16 años la más frecuente. El paralelo B, cuenta con 12 discentes más que el paralelo A. Los mismos que se



autoperciben como mestizos (63%) y blancos (23%), lo cual corresponde a las etnias más numerosas representando un 86% del total.

En la siguiente figura se observan los resultados de la pregunta No 4: ¿Qué tipo de dispositivo utilizas principalmente para acceder a internet?

Figura 1. Resultados de la pregunta No 4



Los resultados representados (Figura 1) demuestran que el principal dispositivo con que los estudiantes se conectan a internet es el teléfono celular (43%), y, las computadoras tanto portátiles como de escritorio, comparten valores similares llegando estas, en conjunto, hasta el 54%. Por otro lado, si se toma en cuenta que los celulares, las computadoras portátiles y las tabletas son dispositivos con posibilidades de desplazamiento junto al alumno, la mayoría de las conexiones se realizan desde dispositivos móviles o con esta característica, contabilizando un 72%.

En la figura siguiente se reflejan los resultados de la pregunta No 5. ¿Hay servicio de internet contratado en tu hogar?

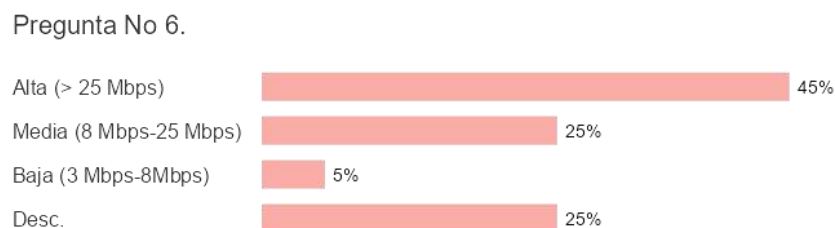
Figura 2. Resultados de la pregunta No 5



La mayoría de los estudiantes de 2^{do} BGU cuentan con una conexión a internet disponible en sus casas, y, solo dos estudiantes (4%) no contarían con este servicio. Este inconveniente se podría solucionar si los estudiantes en cuestión, contaran con un contrato de servicio de acceso a internet mediante datos móviles en sus celulares que les permitiera acceder a la Web.

Los resultados de la pregunta No 6 ¿Cuál es la velocidad promedio de tu conexión a internet? se muestran en la siguiente figura:

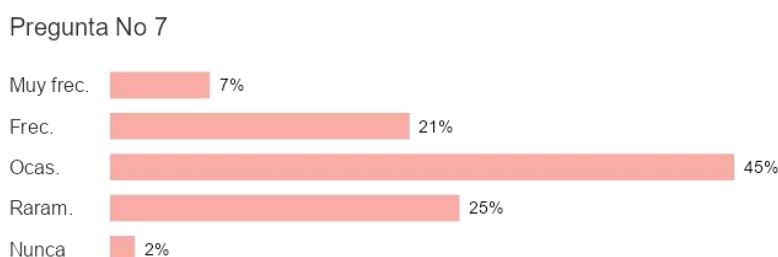
Figura 3. Resultados de la pregunta No 6



Lo reflejado en el gráfico anterior (Figura 3) demuestra que el 68% de los estudiantes cuenta con una velocidad de conexión a internet lo suficientemente alta (mayor de 8 Mbps), lo que les permitiría el uso de herramientas y aplicaciones en línea sin experimentar efectos de *lag* durante su uso. Por su parte, un número significativo (25%) de los estudiantes desconoce la velocidad conexión contratada en sus hogares, lo que agrega un importante elemento —incertidumbre— relacionado con este apartado.

En la figura mostrada a continuación se observan los resultados de la pregunta No 7 ¿Has participado en clases virtuales o videoconferencias con tus profesores?

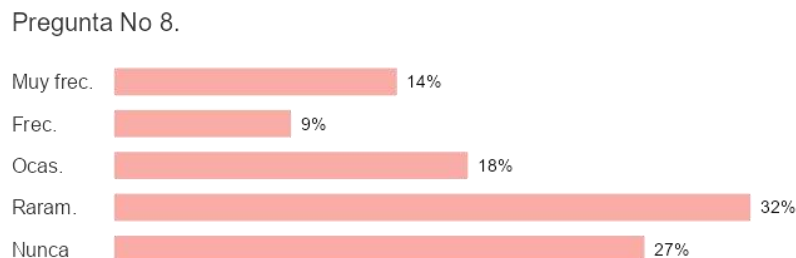
Figura 4. Resultados de la pregunta No 7



Del total de los estudiantes (Figura 4), solo el 28% de ellos ha participado en clases virtuales o videoconferencias, de forma regular, con anterioridad. El 45% lo ha hecho de forma ocasional y el 25%, raramente. Solo un estudiante nunca ha realizado este tipo de actividad con los docentes. Estos tres últimos casos representan el 72%, mostrando una poca experiencia previa con clases en línea.

Los resultados de la pregunta No 8 ¿Has participado en foros virtuales para presentar tu punto de vista y debatir con otros compañeros?, se muestran la figura siguiente:

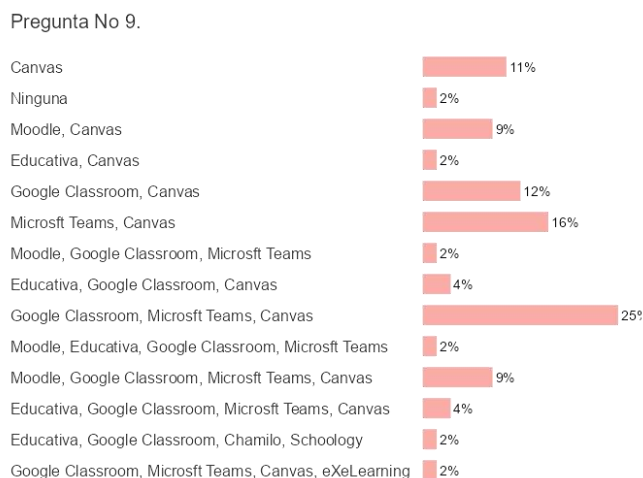
Figura 5. Resultados de la pregunta No 8



La experiencia previa en la participación en foros en línea para el debate y exposición de ideas, es poca o nula, como se muestra en el gráfico anterior (Figura 5), donde el 59% afirma haber participado en ella raramente o nunca. En contraste, un 18% plantea que de forma ocasional los han utilizado y solo el 13% lo ha hecho con frecuencia.

La figura a continuación indica los resultados obtenidos en la pregunta No 9. ¿Cuál de las siguientes plataformas de aprendizaje virtual ha utilizado?

Figura 6. Resultados de la pregunta No 9



Las aplicaciones más utilizadas (Figura 6), en conjunto por los estudiantes, según los datos analizados, han sido *Google Classroom*, *Microsoft Teams* y *Canva* con un 25% de las respuestas. Adicionalmente, se observa la presencia de las mismas, en combinación con otras herramientas en varias de las respuestas de mayor frecuencia, lo que indica su uso extendido y por lo tanto, un mayor dominio por parte de los estudiantes. Es

preciso advertir que en las respuestas se evidencia un contacto previo con EVA como *Moodle* o *eXeLearning*, siendo el primero el más frecuentemente utilizado por su uso más globalizado.

Los resultados de la pregunta No 10 ¿Con que frecuencia ha utilizado las plataformas de aprendizaje virtual? se muestran en la figura siguiente:

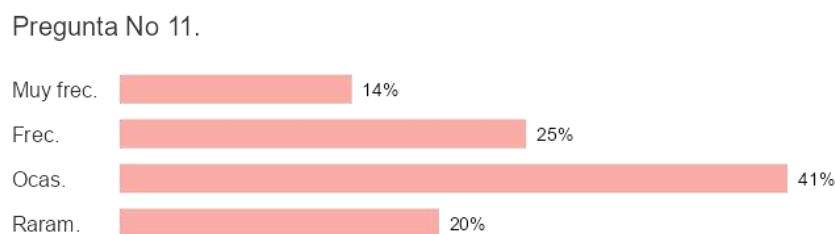
Figura 7. Resultados de la pregunta No 10



La mitad de los encuestados (Figura 7) afirman que han utilizado de forma ocasional las plataformas de aprendizaje en línea; mientras que el 9%, plantea que raramente o nunca las han utilizado y el 41% las utilizan con frecuencia. Aunque la mayoría de los discentes no son ajenos a la existencia de los EVA, la poca frecuencia en la utilización indica que las habilidades desarrolladas en el uso de estas herramientas no son las mejores.

En la figura siguiente se observan los resultados de las respuestas de los estudiantes a la pregunta No 11 ¿Has utilizado alguna vez herramientas de colaboración en línea, como *Google Drive*, *OneDrive* o *Microsoft Teams*?

Figura 8. Resultados de la pregunta No 11

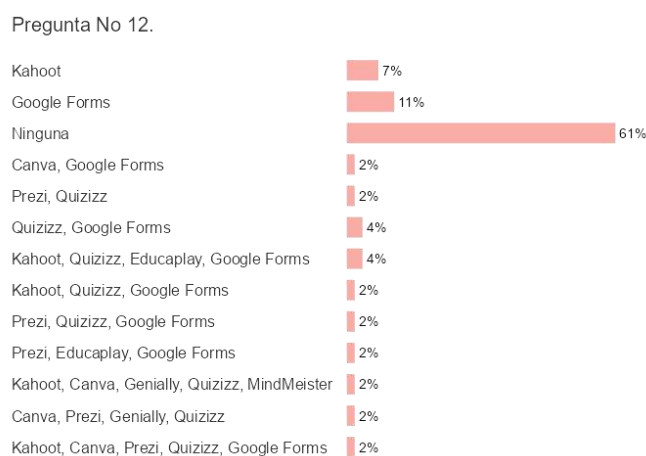


En cuanto al de uso de herramientas colaborativas (Figura 8), se observa que raramente o de forma ocasional, el 61% de los estudiantes las utilizan; y, solo el 39% lo hacen con frecuencia. Al igual que en

casos anteriores, no hay un uso extendido y; por ende, no existe experiencia asociada a la utilización de herramientas en línea que permitan el trabajo colaborativo en tiempo real.

La figura mostrada a continuación contiene los resultados de la pregunta No 12 ¿Alguna vez un profesor aplicó en clase de Filosofía alguna de estas herramientas?

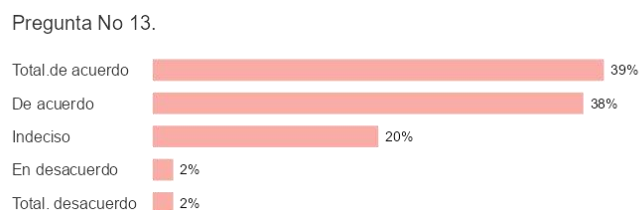
Figura 9. Resultados de la pregunta No 12



A pesar de que los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato (Figura 9) cuentan con experiencia previa en el uso de varias herramientas en línea; la encuesta refleja un escaso uso de las mismas en la implementación de los contenidos para la asignatura de Filosofía. Ello se demuestra en el 61% de las respuestas, las cuales afirman que, ninguna de las herramientas listadas, han sido utilizadas con el fin de incrementar y/o consolidar los conocimientos en esta disciplina.

La figura a continuación muestra los resultados de la pregunta No 13 ¿Consideras que usar algunas de las herramientas digitales anteriores apoyaría de manera satisfactoria a tu aprendizaje y comprensión de la asignatura de Filosofía?

Figura 10. Resultados de la pregunta No 13



El 77% de los estudiantes encuestados (Figura 10) considera que el empleo de las herramientas digitales, en el proceso de enseñanza de la Filosofía, favorecería el aprendizaje de los contenidos de una forma más motivadora, reflejando un interés de los estudiantes por lo novedoso.

2.2 SÍNTESIS DEL DIAGNÓSTICO CAUSAL

En consecuencia, la información aportada por los datos de la encuesta realizada a los 56 estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la UEPROSEM, revela que la mayoría de los alumnos tiene acceso al servicio de internet con velocidades de conexión que superan los 8Mbps, lo que resulta suficiente para acceder a los recursos digitales en línea, las cuales pueden ejecutarse; principalmente, en dispositivos móviles. Esta última información, resulta relevante al momento de crear los contenidos y actividades dentro del *eXeLearning*, porque se debe tener en cuenta las dimensiones y resoluciones de las pantallas con las que interactúan frecuentemente los estudiantes.

El hecho de que solo el 28% de los estudiantes hayan asistido a clases virtuales regulares, se convierte en un reto que indica la poca experiencia previa de los discentes con la docencia impartida de forma virtual, concentrándose esta exclusivamente en el uso de las aplicaciones como *Google Classroom*, *Microsoft Teams* y *Canva*. De las plataformas virtuales de aprendizaje, aunque el *eXeLearning* resultó conocida para un grupo reducido de estudiantes, fue *Moodle* la más popular gracias a su uso extensivo para gestionar contenidos de aprendizaje en línea. Este relativo desconocimiento, permite introducir al *eXeLearning* como una herramienta cautivante que puede llamar la atención y favorecer el interés por el aprendizaje.

Por otro lado, el poco uso de herramienta en línea, expresado en la encuesta, posibilita la introducción de actividades donde el trabajo en conjunto facilite la mejora del desarrollo del trabajo en equipo. Finalmente, a pesar de tener cierta experiencia con herramientas en línea, el 61% de los alumnos afirma que no se han

usado nunca para enseñar Filosofía, hecho que indica que crear contenidos de la materia bajo esta modalidad, supondría un impacto positivo para los estudiantes, advirtiendo un interés implícito que se refleja en el 77% que afirmó que su uso haría el aprendizaje más original.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. MODELACIÓN DE LA PROPUESTA

A continuación, se detallarán los aspectos más relevantes de la propuesta desarrollada para los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero, en la materia de Filosofía; entendiendo que la misma se enfocará exclusivamente en las dos unidades descritas a lo largo de la investigación (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir). La misma se cimenta sobre la base de la fundamentación teórica esbozada en el capítulo I, donde se destacan trabajos de investigación con características similares; así como, la realidad actual de los discentes de la institución educativa y los resultados arrojados en la encuesta que se encuentra explicados en los epígrafes anteriores.

1.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

- Rutas filosóficas: Explorando Senderos del Pensamiento

En cuanto al título de la propuesta, es preciso puntualizar que cada ruta filosófica desarrollada en este proyecto, abre la compuerta para desplegar nuevas estructuras de percepción de la realidad, a través de la comprensión de los diversos tipos de relaciones que se entretienen —en este caso— sobre elementos como la justicia, la felicidad, y la verdad. En un mundo saturado de información, la Filosofía se erige como la brújula para discernir y servir como hilo conector hacia caminos más hondos y significativos.

Por consiguiente, si bien la Filosofía no puede ofrecer todas las respuestas que se plantean los seres humanos; no es menos cierto que a través de ella, se puede desarrollar el arte de formular mejores preguntas con el afán de dar respuesta a la mayoría de ellas; y eso, en el Bachillerato, marca la diferencia entre memorizar meramente y realmente aprender a pensar.

1.2. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Tanto la Filosofía, como la tecnología, se han convertido en importantes plataformas para determinar la dirección hacia donde se enrumba la civilización humana; sobre todo, en un mundo que se encuentra inexorablemente interconectado a nivel comunicacional, pero que aún requiere dar respuesta a las múltiples

incógnitas devenidas de la existencia misma. En ese sentido, la confluencia de ambas disciplinas en un mismo espacio de interacción académica, permite la sinergia entre el conocimiento de saberes milenarios y la digitalización de estos, a partir de una óptica integracionista, dinámica, plural y adaptada a los cambios sociales, la cual pretende ofrecer herramientas disponibles en la Web 2.0 para fortalecer la aprehensión de los postulados filosóficos que aparecen durante el curso de la materia.

Efectivamente, la propuesta de desarrollar un ambiente *eXeLearning* bajo el nombre “Rutas filosóficas: explorando senderos del pensamiento”, moldeará —en los estudiantes— el modo de percibir la Filosofía, brindando saberes procedentes de la antigüedad al tiempo que son proyectados desde los soportes multimediales actuales.

Este proceso debe llevarse a cabo, reconociendo los nuevos paradigmas de aprendizaje constituidos en la sociedad globalizada del siglo XXI, los cuales establecen que el proceso de enseñanza y aprendizaje — infaliblemente— debe darse desde una perspectiva que no secesione ni desconozca el papel que tiene la tecnología en todos los aspectos sobre los que gira la dinámica humana.

1.3. PROPÓSITO

Un proyecto de esta naturaleza representa un acercamiento real y efectivo de los estudiantes a conocimientos que históricamente se percibían como distantes, incomprensibles e innecesarios por estar — por demás— plagados de estereotipos y prejuicios. Igualmente, se busca secesionar la preconcepción de que la Filosofía solo se encuentra reservada para las mentes más célebres del campo científico.

Esta propuesta, no busca diluir la complejidad de la ciencia por medio de la introducción de la tecnología en su dinámica, sino lograr un acercamiento renovado de la Filosofía, empleando para ello las herramientas con las que los discentes se manejan en la actualidad; por ende, en esencia es la representación de eminentes ideas, pero desde la facilidad de la pantalla de los dispositivos electrónicos y del *eXeLearning*.

Sin lugar a dudas, esto no solo fortalece las habilidades de pensamiento crítico, de análisis y de comprensión de estructuras profundas de las ideas filosóficas, sino que se desarrolla a través de una plataforma interactiva que promueve el trabajo colaborativo, personalizado y supervisado por el docente que; además, comprende los cambios en las estructuras sociales y de aprendizaje, con la finalidad de lograr una aprehensión inmersiva y por demás protagónica de los contenidos vinculados con la asignatura.

1.4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA

- Explorar las corrientes filosóficas que abordan “El camino a la felicidad” y “Hacia el buen vivir”, a través del empleo de herramientas de la Web 2.0.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer las raíces filosóficas de “El camino a la felicidad” y “Hacia el buen vivir”, desde un espacio dinámico que fomente el aprendizaje por medio del empleo de herramientas multimediales.
- Valorar el nivel de aprehensión de los saberes por medio de la interacción con las herramientas evaluativas integradas en el *eXeLearning*.
- Desarrollar un ambiente inmersivo, interactivo y colaborativo para los estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero, que favorezca la comprensión de los contenidos filosóficos relacionados con las unidades didácticas de “El camino a la felicidad” y “Hacia el buen vivir”.

2. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA

2.1. ESTRUCTURA Y DINÁMICA DE LOS COMPONENTES DE LA PROPUESTA

El ambiente *eXeLearning* se encuentra diseñado bajo un formato que hace del conocimiento en Filosofía una experiencia envolvente e inmersiva, con miras a desarrollar un bagaje de saberes que complemente a aquellos aportados durante las clases presenciales. Además, sitúa al estudiante frente a una gama de recursos multimediales suficientes para profundizar en la ciencia; sobre todo, en lo que respecta a las dos unidades (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) a desarrollar; es decir que, sin dejar de lado las clases magistrales en el aula, el proyecto los adentra en los conocimientos por medio de la reflexión, el debate de ideas y el análisis crítico.

La materialización de ello es posible por medio del montaje de contenidos y recursos de la Web 2.0 en la plataforma **eXeLearning v.2.9**, así como el uso del *Google Drive* para el *hosting* de los contenidos web, de forma tal que puedan ser accesibles desde internet a través de un *link*, como el que se encuentra anexo: <https://senderosdelpensamiento.x10.mx/eXelearning/index.html>. De esta forma, es posible reproducir visualmente lo mismo que se encuentra en el proyecto de producción; así, una vez terminada, se puede



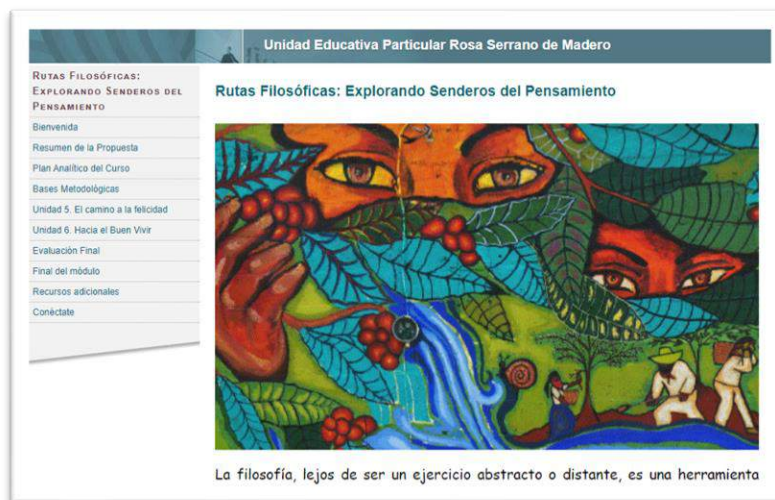
disfrutar de los saberes de esta ciencia desde la comodidad del hogar, con el tiempo disponible por el educando y con la herramienta que mejor más amigable para cada proceso de aprendizaje.

Así, pues, la plataforma se encuentre provista de una serie de contenidos ofrecidos utilizando distintos soportes de presentación, tales como imágenes, audios, videos, juegos, entre otros, los cuales coadyuvan a consolidar el aprendizaje; sobre todo, si se comprende que las formas de aprehensión y construcción del conocimiento han cambiado en función de la tecnología, el internet y los recursos de la Web 2.0.

A ello se suma que teorías como la de Howard Gardner, autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples — por citar un ejemplo—, el cual le da un matiz alternativo a la forma en cómo se comprende el tema de la inteligencia en los estudiantes, obligando a repensar sesudamente la forma más práctica para presentar el conocimiento y que mayor número de estudiantes puedan acceder a los conocimientos, de acuerdo a sus necesidades individuales.

En tal sentido y, tomando como fundamentos previos las ideas esbozadas en los párrafos anteriores, la estructura de la propuesta llevará la siguiente esquematización:

Imagen 1. Landing page de la plataforma



- **Landing page:** en ella se encuentra una imagen atrayente y una breve reflexión acerca de la filosofía en el Bachillerato, el sentido del nombre y la invitación a marcar la diferencia por medio del análisis y la reflexión.





- **Bienvenida:** en este apartado se halla una corta bienvenida en dos formatos. Por un lado, existe un pequeño mensaje donde se invita a explorar la plataforma y; por el otro, un corto video donde uno de los responsables del proyecto hace una exhortación a enrumbarse en un viaje de descubrimiento, saberes y reflexión a través de la página.
- **Resumen de la Propuesta:** aquí hay un breve apartado de fundamentación de la propuesta, donde se explica la finalidad y los objetivos que se pretenden seguir con su desarrollo y aplicación en el marco de la educación en Filosofía.
- **Plan Analítico del curso:** es una recopilación de lo que se va a dar durante las sesiones — fundamentalmente presenciales— que comprenden las unidades 5 y 6, donde se especifican los periodos, los recursos a utilizar, las técnicas e instrumentos a desarrollar y el objetivo de cada clase y tema vinculado con el proyecto. De allí se dependen dos subapartados que son: Denominación del curso y Aspectos formales donde se detalla la institución educativa donde se desarrolla el proyecto y la información general que sitúa el estudio.

Imagen 2. Aspectos formales de desarrollo del eXeLearning



- **Bases Metodológicas:** en este apartado se detallan los objetivos de aprendizaje de las unidades 5 y 6 (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), las Destrezas con Criterios de Desempeño, Elemento de la Competencia (año de transición curricular) y los Indicadores de Evaluación. Esto,



conforme a lo que indica el ente rector de la educación en el Ecuador, de acuerdo al perfil de salida, el área, el subnivel, el curso y la materia en cuestión.

- **Unidad 5. El camino a la felicidad:** este bloque se encuentra distribuido de la siguiente manera:
 - **Introducción:** aquí, los estudiantes son incoados a reflexionar profundamente sobre lo que significa ser feliz a nivel individual y colectivo, desde una mirada que busca desentrañar los valores más profundos relacionados con el tema. Asimismo, podrán visualizar los temas a desarrollar y las páginas del libro de texto donde aparece el contenido; a saber: La felicidad desde lo público y lo privado (pp. 86-88); Felicidad y placer, ¿son lo mismo? (pp. 89-92) y El lugar de enunciación (pp. 93-98).

Imagen 3. Estructura visual del Capítulo 5



- **Evaluación Diagnóstica:** en esta actividad se busca identificar el nivel de conocimiento previo de los estudiantes sobre los conceptos clave relacionados con la felicidad, el bienestar personal y las decisiones que contribuyen a una vida plena; en ese sentido, esta evaluación permitirá conocer qué ideas tienen sobre la felicidad y cómo las acciones cotidianas influyen en el bienestar individual y colectivo.
- **Capítulo 1.; Capítulo 2.; Capítulo 3.:** en estos tres bloques se encuentran desarrollados ampliamente los conocimientos de cada uno de los temas a los que se hacen mención. No

obstante, el mismo tiene una estructura de tres subapartados, cada uno con las instrucciones de las actividades, recursos y evaluaciones.

- **Desarrollo del tema:** en él se encuentra el texto de apoyo de la materia en formato .PDF para su descarga y revisión.
- **Recursos de apoyo:** son una fuente rica de información, en la que se sitúan videos y lecturas capaces de ahondar en el tema que se desarrolla en la unidad.
- **Evaluación Formativa:** aquí se hallan las actividades formativas, las cuales utilizan aplicaciones como *Educaplay* y *Quizziz*, para el desarrollo de las habilidades y saberes intrínsecos en cada uno de los temas.

Tabla 6. Estructuración de la Unidad 5

Contenidos	Actividades de Evaluación	Instrumentos de Evaluación	Tecnologías Utilizadas	Valor Porcentaje Ponderación Calificación	
Unidad 5 El camino a la felicidad	Evaluación formativa	Lista de cotejo	Educaplay (4 actividades)	40% (4 puntos)	
			Quizziz (2 actividades)	20% (2 puntos)	
			Foro (1 actividad)	10% (1 punto)	
	Evaluación sumativa	Examen	Google Forms	20% (2 puntos)	
			Rúbrica de evaluación (entre pares)	Aplicación de video	10% (1 punto)
				<i>Padlet</i>	
			<i>eXeLearning</i>		
Subtotal – Unidad 5				100% (10 puntos)	

- **Foro de la unidad:** aquí se discutirá acerca del tema desde una óptica respetuosa y colaborativa, donde se hace hincapié en cómo nuestras decisiones y actitudes impactan en el logro de una vida plena y significativa a nivel personal y como constructo humano.



- **Evaluación Sumativa:** en la actividad final del módulo, los estudiantes deben demostrar su comprensión de los conceptos clave relacionados con la búsqueda del bienestar y la felicidad personal; por consiguiente, esta evaluación medirá tanto su capacidad crítica como su nivel de abstracción e introspección sobre el tema.
Además, tendrán que completar un *Padlet*, en el que los participantes interactuarán entre sí a partir de la realización de un video de un (1) minuto. Con ello se pretende fomentar la colaboración, el intercambio de ideas y el respeto mutuo.
- **Unidad 6. Hacia el buen vivir:**
 - **Introducción:** aquí, los estudiantes son emplazados a reflexionar hondamente sobre lo que significa el “Buen Vivir”; un concepto, profundamente arraigado en las tradiciones indígenas latinoamericanas que promueve la consideración de ideas sobre el bienestar, la prosperidad y el progreso, sobre todo a través de la cosmovisión del *Sumak Kawsay*. Asimismo, podrán visualizar los temas a desarrollar y las páginas del libro de texto donde aparece el contenido; a saber: Métodos de comprensión de la realidad en la filosofía latinoamericana (pp. 102-109); Identidad y cultura: el nosotros latinoamericano (pp. 110-114) y La filosofía del buen vivir: Sumak Kawsay (pp. 115-123).

Imagen 4. Estructura visual del Capítulo 6





- **Evaluación Diagnóstica:** este apartado tiene como objetivo explorar los conocimientos previos y las percepciones de los estudiantes sobre el concepto de Buen Vivir, su relación con el bienestar social y la importancia en el contexto de la sostenibilidad y la convivencia armónica; por ende, la evaluación pretende valorar qué tanto conocen acerca de la importancia del respeto a la naturaleza, la equidad y la diversidad cultural.
- **Capítulo 1.; Capítulo 2.; Capítulo 3.:** en estos tres bloques se encuentran desarrollados ampliamente los conocimientos de cada uno de los temas a los que se hacen mención. No obstante, el mismo tiene una estructura de tres subapartados, cada uno con las instrucciones de las actividades, recursos y evaluaciones.
 - **Desarrollo del tema:** en él se encuentra el texto de apoyo de la materia en formato .PDF para su descarga y revisión.
 - **Recursos de apoyo:** son una fuente rica de información, en la que se sitúan videos y lecturas capaces de ahondar en el tema que se desarrolla en la unidad.
 - **Evaluación Formativa:** aquí se hallan las actividades formativas, las cuales utilizan aplicaciones como *Educaplay*, *Quizziz*, *Quizlet* y *Wordwall* para el desarrollo de las habilidades y saberes intrínsecos en cada uno de los temas.

Tabla 7. Estructuración de la Unidad 6

Contenidos	Actividades de Evaluación	Instrumentos de Evaluación	Tecnologías Utilizadas	Valor Porcentaje Ponderación Calificación
Unidad 6 Hacia el buen vivir	Evaluación formativa	Lista de cotejo	Educaplay (4 actividades)	20% (2 puntos)
			Quizziz (2 actividades)	20% (2 puntos)
			Quizlet (1 actividad)	10% (1 punto)
			Wordwall (1 actividad)	10% (1 punto)



			Foro (1 actividad)	10% (1 punto)
	Evaluación sumativa	Examen	Google Forms	20% (2 puntos)
		Registro de observación	Aplicación de video	10% (1 punto)
			<i>Padlet</i>	
			<i>eXeLearning</i>	
Subtotal – Unidad 5				100% (10 puntos)

- **Foro de la unidad:** aquí se abre un espacio de diálogo respetuoso y colaborativo, en el que se reflexionará sobre cómo nuestras decisiones, valores y actitudes influyen en la búsqueda de una vida plena y significativa, el cual abarca el equilibrio con uno mismo, los demás y el entorno.
- **Evaluación Sumativa:** en la actividad final del módulo, los estudiantes deben demostrar su comprensión de los conceptos clave relacionados con el equilibrio, respeto a la naturaleza, autorreconocimiento y comprensión de conceptos como el *Sumak Kawsay*; por consiguiente, esta evaluación medirá tanto su capacidad crítica como su nivel de abstracción e introspección sobre el tema.

Además, tendrán que completar un *Padlet*, en el que los participantes interactuarán entre sí a partir de la realización de un video de un (1) minuto. Con ello se pretende fomentar la colaboración, el intercambio de ideas y el respeto mutuo.

Imagen 5. Estructura del apartado de Evaluación Final



- **Evaluación Final:** en este bloque los estudiantes podrán realizar la actividad final del curso, una autoevaluación y un apartado de comentarios finales. En la primera, se busca medir los conocimientos absorbidos por los discentes una vez terminado el estudio de ambas temáticas; el segundo, busca determinar la capacidad de compenetración del alumno para con su proceso formativo; mientras que, el último, se centra en conocer el nivel de satisfacción de ellos con la plataforma y las diversas actividades empleadas durante el transcurso de la ejecución del proyecto.
- **Final del módulo:** los estudiantes encontraran acá una corta despedida y reflexión, dejándoles entrever la necesidad de mirar más allá, y, buscar respuestas a las preguntas complejas que surgen a lo largo de la vida.
- **Recursos adicionales:** en estos apartados los estudiantes podrán disfrutar de material variado adicional para las temáticas desarrolladas durante ambas unidades. En él, reposarán libros, artículos científicos, diccionarios, audios, entre otros recursos de inestimable valor agregado.
- **Conéctate:** en este espacio están los principales canales de contacto con los creadores de la plataforma, con la finalidad de que los estudiantes interactúen con ellos, llegado el caso que surja alguna duda, pregunta o inquietud durante el tiempo de estudio autodirigido. Sin embargo, el mismo

se encuentra condicionado a una franja horaria estipulada, comprendiendo que los docentes deben disponer de tiempo de desconexión, el ocio y el disfrute de su tiempo libre.

2.2. EXIGENCIAS PARA DESARROLLAR LA PROPUESTA

Si bien la plataforma pretende brindar un espacio donde los estudiantes puedan desenvolverse y aprender desde un ambiente más distendido que aquel que confluente en la escuela durante la jornada habitual; resulta necesario que los estudiantes se familiaricen con una serie de conocimientos previos, los cuales se vienen amalgamando en los años previos de la escolaridad. En ese sentido, conviene resaltar que, desde 2^{do} grado hasta 10^{mo} grado de Educación General Básica (EGB), los discentes cursan Estudios Sociales como materia obligatoria del tronco común; lo que les permite saber reconocer los pormenores asociados a los temas que luego serán de revisados con mayor nivel de complejidad, en los cursos de Filosofía (1^{ero} y 2^{do} de Bachillerato).

Este conocimiento, aunque resulte básico, representa el punto de partida dado que los sitúa en fechas características, lugares, eventos suscitados y personajes involucrados, lo que abre la posibilidad de sembrar sobre ese terreno arado, una nueva óptica donde confluyan las ideas, argumentos y fuerzas profundas que se encuentran subsumidas tras bastidores.

Además de ello, los estudiantes —tanto como los maestros— deben poseer conocimientos previos con respecto a las herramientas tecnológicas desarrolladas en la propuesta, como una forma de poder aprovechar todos los beneficios que se ofrecen en el *site*. Con ello no se espera que para adentrarse en la plataforma haya un conocimiento hondo de la informática, sino una comprensión razonable acerca de todos los elementos tecnológicos que convergen en la plataforma; entendiendo que cada uno de ellos, desde su esfera, promueve el pensamiento crítico, la reflexión, el dialogo y la cooperación; profundizando en paralelo en el campo de las ideas.

No obstante, lo anteriormente esbozado resulta una mera aproximación de lo que se considera deseable con respecto a la experiencia del alumno, al momento de la interacción con el proyecto desarrollado en esta investigación; es decir, que de existir algunos desfases a nivel de conocimiento (tecnológico o científico), la plataforma tanto como el docente están en posición de solventarlos a medida que se desenvuelve el año lectivo. Pese a ello, resulta importante destacar, que para poder acceder a la misma, y, que el aprendizaje

se desarrolle conforme a la aspiración inicial, se requiere de una conexión a internet estable que supere los 8Mbps y un dispositivo electrónico que sea compatible con los formatos presentados en el sitio web, indistintamente si se trata de un *smartphone*, una *tablet* o una computadora.

Aunado a ello, se requiere que los estudiantes tengan la disposición de adentrarse en los conocimientos que son allí presentados, sin predisposiciones asociadas a los prejuicios y estereotipos que pueden darse sobre la Filosofía, de forma que sea posible una familiarización dinámica con los dos temas que son desarrollados con fines pedagógico-educativos.

2.3. FORMAS DE APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Como se expuso en párrafos anteriores, esta herramienta pretende aplicarse —en paralelo con la el régimen escolar— a los 56 estudiantes de 2^{do} de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero, durante el año lectivo 2024-2025. Con ello se busca que los estudiantes dispongan de una plataforma que les brinde material suficiente, comprensible y dinámico por medio de los recursos de la Web 2.0, para el estudio de la Filosofía; además, se prevé que los múltiples recursos provistos sirvan para capitalizar los conocimientos y, elevar progresivamente el interés por la materia, así como los resultados obtenidos a través de los instrumentos evaluativos aplicados.

Si bien se trata de un proyecto ambicioso —único en su tipo para esta materia— por el mero hecho de intentar fusionar dos ciencias que, a simple vista parecen divergentes; lo cierto es, que se busca aprovechar los beneficios que ofrece la tecnología en favor del aprendizaje de una ciencia que no puede ni debe seguir pasando desapercibida, o, teniendo un lugar relegado en el proceso formativo. Sobre todo, cuando el desarrollo de sí misma en el contexto de la educación media, es capaz de aportar ingredientes tangibles para incrementar competencias en torno al pensamiento abstracto, la criticidad y el razonamiento lógico, habilidades que en el contexto contemporáneo resultan apetecibles.

Por un lado, resulta preciso evaluar las bases académicas, filosóficas y pedagógicas sobre la que se sostiene el proyecto antes y durante su ejecución, con el afán de mantener los objetivos de la propuesta como ejes rectores del proyecto. Por otro lado, resulta pertinente reconocer la realidad institucional de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero y de su comunidad educativa, como un mecanismo para

articular la propuesta teórica con la realidad contextual y que no existan discrepancias que puedan ocasionar algún traspie durante el desarrollo del proyecto.

De esta forma se prevé que el proyecto sea evaluado por los estudiantes —al momento de su aplicación—, con la finalidad de integrar otras características, corregir determinados problemas o *bugs*, agregar otros contenidos y herramientas que, desde la experiencia del usuario sea necesaria su inclusión *a posteriori*. Si bien es cierto que el *feedback* del estudiante resulta preponderante al momento del desarrollar cualquier estrategia tendiente a ser aplicada en el proceso formativo, a los fines de esta investigación se ha decidido que la valoración de la plataforma se llevará a cabo —al menos en un primer término—, por medio del criterio de expertos; esto, por considerarlo un paso previo a la ejecución, comprendiendo que son ellos a partir de su conocimiento de la ciencia, quienes puedan dar crédito o no, de la utilidad y factibilidad del proyecto.

2.4 EVALUACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS, DURANTE Y DESPUÉS

La estructuración del proyecto Rutas Filosóficas: Explorando Senderos del Pensamiento, permite que los estudiantes sean evaluados antes, durante y después de la revisión de las dos unidades a estudiar (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir); comprendiendo que, en este caso, la evaluación debe funcionar como el hilo interconector entre el docente, la materia y los estudiantes, con la finalidad de determinar el nivel de aprehensión y la efectividad de las diferentes metodologías aplicadas para el logro de los aprendizajes, usando para ello los beneficios aportados por la plataforma.

En un primer término, se emplea la evaluación diagnóstica como elemento evaluativo primigenio, el cual marca el ritmo que llevará la materia, toda vez que los estudiantes demuestren que poseen los conocimientos suficientes como para comenzar a profundizar en aquellos previstos en el proyecto. Un buen resultado hará que el docente tenga la libertad de impartir con mayor holgura los saberes; por el contrario, en caso de encontrarse con resultados desfavorables, se requerirá una retroalimentación sostenida que conduzca a suplir los vacíos dejados en años anteriores.

Por su parte, las evaluaciones formativas durante el transcurso de la revisión de las dos unidades (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), permitirá que los estudiantes puedan toparse con ejercicios no convencionales ofrecidos por la plataforma, a través de: *Educaplay*, *Quizziz*, *Quizlet*, *Padlet*, *Wordwall*, entre otros, los cuales brindan una forma cercana y amena de aprender, alejada de la rigidez del pupitre y la

escuela. Esto, inexorablemente no diluye la densidad —como se mencionase en apartados anteriores— de los contenidos impartidos, sino que ofrece una forma alternativa de medición de los conocimientos que no se encuentra sometida a la popular prueba o lección escrita, donde los estudiantes muchas veces son invadidos por el miedo, la angustia y la frustración de una evaluación que aun sigue siendo percibida como un instrumento estigmatizador y punitivo.

En última instancia, al final de cada unidad y del curso en general, se presenta una evaluación escrita en un formato dinámico como *Google Forms*; a primera vista, tiene el formato de la hoja de examen como cualquier otra; sin embargo, se encuentra prevista para no generar las reacciones comunes de la prueba dentro de la escuela. Con ello lo que se quiere es que los estudiantes aprendan, se vinculen con los saberes inmersos aquí y desarrollen herramientas críticas de pensamiento profundo que sean uno de los valores agregados para la posteridad; por ende, la evaluación no está concebida como un elemento para castigar o dividir entre los que saben o no, sino como la forma de medir la efectividad de la propuesta en el aprendizaje del estudiante.

3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proceso se lleva a cabo, con la finalidad de darle a la propuesta un soporte que asienta su futura aplicación para la que fue creada. Si bien la misma puede ser aplicada en las aulas y brindar resultados útiles en el ámbito educativo, lo cierto es que previo a ello, se requiere que la misma atraviese por un proceso en la que sea posible certificar que la misma cumple los objetivos para lo que fue creada desde su concepción. Todo ello a partir del planteamiento que todo proyecto de innovación —sobre todo en materia tecnológico-educativa— no puede ser desarrollado únicamente desde el sentir y la *praxis* del docente, sino que tiene que estar estructurado de forma que produzca los mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

3.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO TDE VALIDACIÓN

En cuanto al proceso de validación, vale afirmar que la valoración por criterio de expertos forma parte de un proceso que conlleva el análisis de la propuesta de forma integral, en aras de buscar un impacto significativo a partir del desarrollo de ideas transformadoras y plausibles en el ambiente escolar. Así pues, este método de valoración ofrece un estudio exhaustivo y detallado desde diferentes aristas involucradas en la propuesta

(tecnológica, educativa y filosófica), incrementando su validez y fiabilidad, al tiempo de garantizar un mayor índice de eficacia al momento de su puesta en marcha.

En un primer lugar, resulta necesario que este proceso inicie por la identificación y selección de los evaluadores adecuados para tal fin; comprendiendo que no cualquier conocedor de un área sirve como experto a ser tomado en cuenta. Ahora bien, el proceso no puede llevarse a cabo de manera arbitraria, sino que debe cimentarse sobre criterios claramente definidos, como, por ejemplo: poseer un alto nivel de conocimiento teórico y práctico en el área en cuestión, experiencia comprobada en la implementación o evaluación de propuestas similares y un reconocimiento en la comunidad académica o profesional que lo destaque entre sus pares.

En el caso particular, se han elegido once perfiles de profesionales provenientes de diferentes disciplinas científicas, los cuales cuentan con los elementos académicos y prácticos suficientes para iniciar el proceso de valoración de la propuesta. Los mismos provienen de distintos campos de la ciencia que —en conjunto—, son complementarios a la hora de analizar el proyecto de esta magnitud en toda su dimensión, lo que certifica una minimización de la subjetividad a la que puede estar subsumida el juicio de carácter individual.

En segundo lugar, es necesario el establecimiento de un criterio claro, unificado y específico sobre el que será evaluada la propuesta en cuestión. Ello debe estar concatenado a elementos teóricos reconocidos por la comunidad científica los cuales sean observables y medibles, lo que facilite una evaluación más objetiva y consistente; evaluando que la propuesta tenga aplicabilidad en el contexto del estudio, comprenda las necesidades del entorno y tenga la capacidad de generar un impacto positivo comprobado y medible.

En tercer lugar, la propuesta es remitida a los expertos junto con la guía de evaluación contentiva de los criterios previamente definidos; no obstante, resulta medular que cada evaluador revise la propuesta de manera independiente para evitar sesgos grupales o la influencia de un experto sobre otro, certificando de este modo una valoración más auténtica e individualizada de la propuesta.

Por último, la valoración empírica de los expertos permite evaluar la efectividad real de la puesta en marcha de la propuesta con la intención de comprobar la adaptabilidad del proyecto, su capacidad para generar un aprendizaje significativo y la facilidad en la implementación, así como la opción para las mejoras que se requieran una vez entre en contacto con los beneficiarios finales. A ello se suma un informe final y la

retroalimentación respectiva de cada uno de ellos, el cual recoge —en mayor o menor medida— sus observaciones, precisiones, planteamientos e ideas, así como las conclusiones y recomendaciones para la mejora de la propuesta; por ende, se busca obtener un panorama *sui generis* acerca de los puntos fuertes y débiles del proyecto desde la perspectiva constructivista, los cuales serán necesarios atender antes de establecer cualquier implementación formal a nivel escolar.

3.2. PERFIL DE LOS EXPERTOS

Los expertos escogidos para la validación de la propuesta, son individuos con una hoja de vida intachable que atestigua sus elevados conocimientos en tres campos científicos, a saber: el tecnológico, el educativo y el filosófico. Los mismos forman parte de importantes instituciones y universidades en diferentes latitudes, gozan de una dilatada carrera profesional y cuentan con el suficiente bagaje experiencial para llevar a cabo el proceso de revisión de la propuesta inmiscuida en esta investigación, partiendo de la objetividad como elemento originario del análisis, sobre todo de uno como el que se requiere en este caso.

Lo cierto es que los once expertos escogidos para la realización de la valoración de la propuesta, forman un grupo altamente heterogéneo que; en un primer término, pueden brindar una valoración integral en la que surjan todos los elementos característicos de la misma (positivos y negativos), con el objetivo de potenciar aquellos que resulten beneficiosos y mejorar los que puedan —eventualmente— ser contraproducentes durante su aplicación.

Entre los escogidos, la mayoría han alcanzado el grado académico de Doctor o *Philosophical Doctor*, lo que se traduce en un nivel de especialización y conocimiento hondo en un campo específico particular. Ello, es esencial para realizar evaluaciones rigurosas y críticas como las que se requieren en el caso de la propuesta que se ha desarrollado. Asimismo, la formación doctoral fortalece a su máxima expresión competencias como el análisis crítico, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas, aptitudes que resultan cardinales cuando se trata de evaluar la viabilidad y eficacia de una propuesta innovadora que pretenda revolucionar el ejercicio de una ciencia; por ende, la legitimidad académica que otorgan los estudios de doctorado es un elemento de peso —indirecto— en la evaluación de propuestas, puesto que las recomendaciones y críticas realizadas por quienes han alcanzado este nivel de formación, tienden a ser más confiables, objetivas y respetadas en el ámbito académico, laboral y profesional.

A continuación, se muestra una tabla contentiva de los perfiles profesionales de los expertos escogidos; en el será posible advertir: el identificador en el que se encuentran las siglas de los nombres y apellidos de cada uno de ellos, el título académico más alto, la institución o universidad a la que se encuentren afiliados, los años de experiencia en el campo y el ámbito en el que se les ubicó de acuerdo a su preparación profesional.

Tabla 8. Estructuración de los perfiles de los expertos

Tabla 8. Estructuración de los perfiles de los expertos

Identificador	Título académico	Institución de afiliación	Años de experiencia	Ámbito
A.D.M.	Bachelor of Science in Computer Science	Senior Software Engineer - Rhidonox Document Management, Estados Unidos	21	Tecnológico
Z.N.C.C.	Doctora en Matemáticas Aplicadas	Rice University, Estados Unidos	35	
L.A.P.V.	Ingeniero en Sistemas	Colegio Universitario de los Teques Cecilio Acosta, Venezuela	15	
Y.M.P.L.	Doctora en Ciencias Pedagógicas	Universidad de Ciencias Pedagógicas Manuel Ascunce Domenech, Cuba	38	Educativo
L.P.C.F.	Doctor en Ciencias Pedagógicas	Universidad de Oriente, Cuba	50	
M.C.S.B.	Doctora en Gestión para la Creación Intelectual	Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Venezuela	40	
M.F.O.L.	Doctora en Gestión y Planificación para la Calidad Educativa en la Sociedad del Siglo XXI	Universidad de Jaen, España	30	
G.J.M.O.	Doctor en Ciencias Sociales	Universidad Central de Venezuela, Venezuela	35	Filosófico
G.G.P.H.	Magister en Asesoramiento y Desarrollo Humano	Pontificia Universidad Católica Santa Rosa, Venezuela	30	
M.B.S.D.	Licenciada en Filosofía	Universidad Central de Venezuela, Venezuela	5	

J.R.L.R.	Licenciado en Educación, Mención Filosofía	Instituto Universitario Salesiano Padre Ojeda, Venezuela	5	
----------	--	---	---	--

3.3. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS EXPERTOS

La selección de expertos es uno de los elementos más importantes dentro del desarrollo de una propuesta innovadora, sobre todo en el caso que nos atañe, ya que gracias a ello se puede garantizar un mayor nivel de fiabilidad de los datos obtenidos de la valoración; en el caso particular, los expertos deben tener una formación académica sólida y relevante al tema en cuestión, preferiblemente con estudios de posgrado en campos relacionados con la Educación, la Tecnología y la Filosofía, en todas sus subdivisiones. En ese sentido, resulta igualmente importante que todos cuenten con experiencia en la gestión, creación, desarrollo implementación y/o evaluación de programas de innovación en sus respectivas áreas de especialización, lo que permita aportar una perspectiva aplicada, robusta, practica y realista.

Otro criterio a tomar en cuenta se relaciona con el reconocimiento profesional y laboral, el cual es posible determinarlo por sus publicaciones en revistas indexadas, así como la participación como ponente o instructor en cursos, capacitaciones, congresos, talleres, entre otros, así como afiliaciones a organizaciones ligadas a su disciplina científica. Asimismo, conviene subrayar que la selección de los expertos fue diversa y consideró la inclusión de profesionales con diferentes especializaciones y enfoques metodológicos.

Además, uno de los elementos característicos de toda investigación se relaciona con la imparcialidad y la ética profesional como entes rectores de la investigación científica; por ende, los expertos elegidos se consideran individuos con elevadas cualidades éticas que no comprometen —de forma alguna— la integridad del proceso; por lo que los mismos fueron elegidos, considerando que no tuviesen vínculos directos con los autores de esta investigación ni los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero, así como intereses particulares en los resultados de la evaluación o las conclusiones generadas de ello.

Por último, dentro de los elementos a considerar estuvo la disponibilidad y el compromiso con el proceso evaluativo, ya que para la valoración de la plataforma se requiere la inversión de un tiempo prudente en el que puedan advertirse los elementos mencionados en los párrafos anteriores. Por ende, los expertos

elegidos para la valoración de la propuesta deben estar dispuestos a trabajar en pro de la realización de una revisión exhaustiva que proporcione una retroalimentación oportuna, crítica, detallada, imparcial y constructiva.

3.4. INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

Crear un instrumento de validación preciso, es una tarea de suma importancia ya que este permite obtener una información valiosa de los expertos, convirtiéndose esta en una suerte de retroalimentación, ya que se está en una fase de prueba, del desarrollo general y funcionamiento del EVA.

El instrumento seleccionado para realizar la validación de la propuesta del entorno virtual de aprendizaje por parte de los expertos es una encuesta digital desarrollada mediante *Google Forms*. Esta se subdivide en tres componentes: el tecnológico, el educativo y el filosófico. En el componente tecnológico se evalúa el comportamiento de la plataforma en diferentes escenarios teniendo en cuenta la mayoría de los posibles dispositivos electrónicos, sistemas operativos y conexiones a internet con las cuales los estudiantes van a acceder a la plataforma. Esta también evalúa la fluidez de la interfaz de usuario y la rapidez y facilidad con que se acceden a los contenidos disponibles en el *eXeLearning*.

Desde el componente pedagógico, la encuesta se enfoca en evaluar la coherencia con que los contenidos son mostrados en la plataforma y si esta forma de presentarlos facilita el aprendizaje autónomo y flexible de la asignatura por parte del estudiante adaptándose a sus necesidades individuales. De igual forma busca valorar si las actividades creadas en el *eXeLearning* promueven la interacción de estudiante con el docente, así como la interacción entre los propios estudiantes.

Por último, en el componente filosófico los expertos validarán, desde una óptica propia de la asignatura, cómo son los accesos a los contenidos dentro del ambiente creado en la plataforma, la facilidad de aprendizaje y comprensión de los conceptos mediante el uso de las tecnologías digitales de la Web 2.0 puestas a disposición del discente, así como la efectividad que puedan tener los diferentes recursos para comprender los conceptos abordados en las dos unidades didácticas. También, el instrumento evalúa la facilidad que brinda el entorno para que los temas de Filosofía puedan ser debatidos y analizados, así como también si en las evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas creadas y habilitadas en el EVA son un reflejo de los contenidos impartidos de forma digital.

La encuesta cuenta con preguntas abiertas que permiten a los expertos evaluadores expresar opiniones y sugerencias de cada ámbito, permitiendo que aspectos que no se hayan cubierto por las preguntas del cuestionario de la encuesta, puedan ser consideradas importantes para la mejora del Entorno Virtual de aprendizaje.

3.5. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

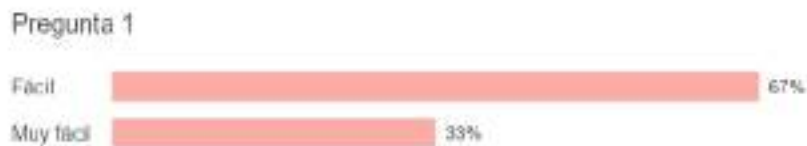
En la siguiente tabla se muestran las preguntas incluidas en el cuestionario de la encuesta enviada a los expertos que evalúa el componente tecnológico de la propuesta donde se tienen en cuenta los aspectos técnicos de funcionamiento del entorno virtual.

Tabla 9. Preguntas de la esfera tecnológica

Orden de la pregunta	Componente
Pregunta 1	Facilidad de la navegación
Pregunta 2	Claridad de la interfaz de usuario
Pregunta 3	Accesibilidad de la Información
Pregunta 4	Tiempo de Carga
Pregunta 5	Satisfacción General
Pregunta 6	Compatibilidad con dispositivos móviles
Pregunta 7	Compatibilidad con diferentes Navegadores
Pregunta 8	¿Existe algún problema de usabilidad?
Pregunta 9	Recomendaciones y aportes

Los resultados del componente tecnológico se analizan con detalle a continuación:

Figura 11. Resultados de la pregunta 1



En esta pregunta se analiza como es el uso de la plataforma mediante la interacción de los evaluadores con la interfaz de usuario, y, la facilidad con que un estudiante podría moverse por los diferentes menús y actividades diseñadas en la propuesta de entorno. En el gráfico, se constata que los expertos consideran la

navegación en el EVA como fácil y muy fácil, lo que indica que se cuenta con una interfaz amigable con el usuario promedio y una curva de aprendizaje de uso poco compleja.

Figura 12. Resultados de la pregunta 2



Esta pregunta evalúa con que claridad se presentan los contenidos incluidos en el *site* y, si es evidente su funcionamiento dentro de la plataforma *eXeLearning*, favoreciendo la experiencia de usuario (UX), reduciendo la posibilidad de deserción de los estudiantes ante el uso de la plataforma. Los resultados obtenidos, se encuentran concentrados en las categorías: totalmente de acuerdo (67%) y de acuerdo (33%), lo que permite indicar que se logró este objetivo de exhibir contenidos lo más claros posibles.

Figura 13. Resultados de la pregunta 3



La accesibilidad de la información, analizada en la pregunta 3, toma en cuenta si toda la información necesaria para realizar el curso está disponible y se puede acceder a ella fácilmente teniendo en cuenta la cantidad de pasos necesarios para lograrlo. Los resultados muestran que, de acuerdo a la experiencia de los evaluadores, la información es accesible siempre y la mayoría de las veces.

Figura 14. Resultados de la pregunta 4



Los tiempos de carga de la plataforma son evaluados en la pregunta 4. Estos periodos pueden estar influenciados por múltiples factores, como pueden ser la velocidad de conexión del servicio de internet, por

las características técnicas del hosting donde se alojan los contenidos y por *hardware* o *software* del usuario; sin embargo, es posible constatar que, de forma general, este proceso de carga ocurrió en la mayoría de los casos, de forma rápida o muy rápida en los dispositivos electrónicos utilizados.

Figura 15. Resultados de la pregunta 5



En relación con la satisfacción general que experimentaron los evaluadores con el uso del *eXeLearning*, analizados en los resultados de la pregunta 5, se observa que el 100% expresa sentirse satisfecho, notándose todavía un posible margen de mejora en este apartado.

Figura 16. Resultados de la pregunta 6



La pregunta 6, evalúa como es el comportamiento de la plataforma en dispositivos móviles, de los resultados obtenidos de las respuestas de los evaluadores podemos concluir que la página no se muestra siempre correctamente para dispositivos con pantallas más pequeñas, relacionado esto con la escalabilidad de los contenidos.

Figura 17. Resultados de la pregunta 7



Los navegadores de internet son las aplicaciones mediante la cual se carga los contenidos de *eXeLearning* para los usuarios. Debido a la variedad disponible para cada sistema operativo, se vuelve necesario evaluar su comportamiento de forma individual. De acuerdo con las respuestas de los evaluadores, no existieron

problemas serios de compatibilidad, concentrándose las existentes en el navegador *Safari* y en el sistema operativo iOS.

Las preguntas 8 y 9, ¿existe algún problema de usabilidad?, y, aportes y recomendaciones, respectivamente, busca obtener respuestas abiertas de los encuestados donde puedan aportar mejoras al diseño y funcionamiento de la plataforma. Las sugerencias recibidas en cuanto a la usabilidad se basan a la fluidez del diseño de la propuesta, dada la incapacidad de redimensionar las ventanas en función del tamaño de pantalla del dispositivo; traduciéndose esto en un desaprovechamiento del espacio en equipos con *display* de mayor tamaño, lo que permitiría mantener una estructura y legibilidad consistentes. Resulta preciso mencionar, que los aspectos de escalados de las ventanas para diferentes dispositivos están muy relacionados con el propio funcionamiento del *eXeLearning* (como plataforma) con poca capacidad de mejora al momento de crear contenidos.

Como recomendaciones generales, los expertos plantean varios aspectos importantes como la mejora de la paleta de colores para facilitar la lectura de los textos mejorando el contraste, la reducción el tamaño de las imágenes que se muestran junto a los textos, mantener solo el menú de navegación para moverse entre los contenidos y agregar una descripción de los en los botones antes o durante la evaluación.

En la siguiente sección, se revisarán los resultados de la encuesta realizada al grupo de expertos sobre la pertinencia de los aspectos educativos de la propuesta planteada en este trabajo. La tabla que sigue muestra las preguntas incluidas en el cuestionario relacionadas con este apartado.

Tabla 10. Preguntas de la esfera educativa

Orden de la pregunta	Componente
Pregunta 10	Los contenidos se presentan de forma lógica y organizada en la plataforma
Pregunta 11	La organización de los contenidos facilita el aprendizaje
Pregunta 12	Los recursos multimedia utilizados enriquecen el aprendizaje
Pregunta 13	La plataforma facilita la interacción con el docente
Pregunta 14	La plataforma promueve la interacción entre los estudiantes
Pregunta 15	La plataforma permite un aprendizaje autónomo y flexible

Se exponen el análisis de los resultados del componente educativo a continuación:

Figura 18. Resultados de la pregunta 10



Como se observa en los resultados, los expertos consultados en la encuesta concuerdan de forma unánime que los contenidos educativos incluidos en la propuesta se presentan de una forma lógica y organizada en la búsqueda de una experiencia agradable y optima desde el punto de vistas del estudiante.

Figura 19. Resultados de la pregunta 11



En la figura 11 es posible constatar que los expertos evaluadores coinciden, en su totalidad, que la organización de los contenidos creados en la plataforma, facilita el aprendizaje de las dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) para los estudiantes de 2^{do} de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serano de Madero.

Figura 20. Resultados de la pregunta 12



Al ser consultados si los recursos multimedia que se incluyen en la propuesta enriquecen el aprendizaje de las dos unidades didácticas de Filosofía (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir) para los estudiantes de 2^{do} bachillerato, la totalidad de los expertos plantean estar totalmente de acuerdo; indicando una selección adecuada de las mismas para lograr los objetivos perseguidos de mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 21. Resultados de la pregunta 13



Tal y como se muestra en la figura anterior, las respuestas de los expertos evaluadores coinciden nuevamente en afirmar que debido a las herramientas de interacción y retroalimentación incluidas en la propuesta, se evidencia una capacidad de interacción notoria y por demás demostrable de los estudiantes con el docente.

Figura 22. Resultados de la pregunta 14



Similar a lo sucedido con los resultados de la pregunta antecedente, la respuesta de los expertos evaluadores refleja una coincidencia total en afirmar que las actividades creadas dentro de la propuesta utilizando herramientas Web 2.0 permiten, a los estudiantes, la interacción personal y el trabajo colaborativo. Esto quiere decir que los expertos consideran que las herramientas de la Web 2.0 fortalecen en gran medida la aprehensión de los conocimientos.

Figura 23. Resultados de la pregunta 15



Como se observa en la figura 15, al ser increpados los expertos evaluadores con relación a si las actividades diseñadas dentro de la plataforma, aseguraban un aprendizaje autónomo y flexible por parte de los estudiantes, el total de los mismo afirmo estar totalmente de acuerdo con este hecho.

Las respuestas unánimes de los evaluadores en relación con los aspectos educativos de la propuesta de un Entorno Virtual de Aprendizaje basado *eXeLearning*, para la enseñanza de dos unidades didácticas de Filosofía demuestran el potencial de la misma para lograr los objetivos de aprendizaje de los contenidos,

basados en una experiencia de aprendizaje alternativa para los estudiantes de 2^{do} de bachillerato. Finalmente, se evaluarán las respuestas de los expertos encuestados sobre los aspectos filosóficos incluidos dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje. La tabla a continuación, contiene las preguntas del cuestionario vinculadas a este particular.

Tabla 11. Preguntas de la esfera filosófica

Orden de la pregunta	Componente
Pregunta 16	Acceso a los contenidos de filosóficos
Pregunta 17	Las herramientas web 2.0 facilitan la comprensión de los conceptos
Pregunta 18	La integración de la plataforma con las herramientas web 2.0 es efectiva para el aprendizaje de la Filosofía
Pregunta 19	Las actividades y ejercicios son efectivos para comprender los conceptos filosóficos
Pregunta 20	El uso de plataforma facilita la discusión y el análisis de temas filosóficos
Pregunta 21	Las evaluaciones reflejan el conocimiento de los contenidos
Pregunta 22	¿Existe problemas en la estructura de los contenidos y actividades implementadas?
Pregunta 23	Aportes y recomendaciones

Los resultados de análisis de los resultados de los aspectos filosóficos evaluados se muestran a continuación:

Figura 24. Resultados de la pregunta 16



La pregunta 16 está destinada a evaluar la facilidad de acceso que permite la propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje a los contenidos filosóficos contenidos dentro de la misma; de forma tal que a los estudiantes les resulte sencillo y motivador profundizar en el conocimiento. De acuerdo con los consultados, el 75% afirma que el acceso a los contenidos de la materia es muy fácil; mientras que el 25% restante, lo considera simplemente como fácil.

Figura 25. Resultados de la pregunta 17



Con respecto a los resultados de la pregunta 17, donde se pretende conocer si las herramientas Web 2.0 empleadas en la creación de los diferentes contenidos digitales permiten una mejor comprensión de los conceptos contenidos en las dos unidades didácticas de Filosofía, es posible advertir una coincidencia unánime de los evaluadores al estar totalmente de acuerdo en que se logra este objetivo.

Figura 26. Resultados de la pregunta 18



La figura 18 muestra la distribución de las respuestas brindadas acerca de la apreciación de los expertos sobre la efectividad de las herramientas Web 2.0 incluidas para el aprendizaje de los contenidos de Filosofía que se incluyen en la plataforma. El 75% de los encuestados afirma estar totalmente de acuerdo y el 25% restante declara estar de acuerdo lo que reafirma la correcta selección de actividades didácticas en la propuesta.

Figura 27. Resultados de la pregunta 19



La opinión unánime de los expertos al coincidir en la opción: totalmente de acuerdo, tal como muestra la figura 27, permite evidenciar que las actividades y ejercicios incluidos en la propuesta permiten, a los estudiantes de 2^{do} de bachillerato la adecuada la comprensión de los temas y conceptos filosóficos incluidos en las dos unidades didácticas de la asignatura.

Figura 28. Resultados de la pregunta 20



Los resultados resultan similares en la pregunta 20, tal y como lo se refleja en la figura anterior, donde se muestra que las herramientas digitales habilitadas dentro de la plataforma virtual de aprendizaje facilitan la discusión y el análisis de los temas filosóficos entre los estudiantes y con el docente, permitiendo profundizar en los temas sometidos a discusión de las dos unidades estudiadas.

Figura 29. Resultados de la pregunta 21



A la pregunta relacionada a si los instrumentos de evaluación incluidos en la propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje reflejan los contenidos que se muestran en la plataforma, se obtuvo una respuesta de los expertos mostrando un 100% de coincidencia en afirmar que estos son adecuados con respecto a este cuestionamiento.

La subsiguiente permite a los expertos dar su valoración sobre algún problema en la estructura de los contenidos y actividades incluidas en la propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje. En opinión de los encuestados la propuesta sigue una coherencia y una consistencia entre ambas, logrando el objetivo propuesto de que el estudiante avance progresivamente en el aprendizaje de la Filosofía

El objetivo de la pregunta 22, es facilitarles a los expertos la oportunidad de verter sus opiniones y recomendaciones sobre la propuesta del Entorno Virtual de Aprendizaje. Sus repuestas plantean la posibilidad de valorar la creación de un criterio y modelo de evaluación de la plataforma por parte de los discentes como mecanismo de desarrollo y mejora de los contenidos incluidos en la misma. Los evaluadores recomiendan una mayor difusión del EVA para su aprovechamiento más allá de los límites institucionales y relacionar los contenidos no solamente con las actividades digitales creadas al efecto, sino que se empleen estos conocimientos adquiridos en sus actividades cotidianas.

CONCLUSIONES

El proceso de arqueo bibliográfico sobre trabajos investigativos previos que vinculen el empleo del *eXeLearning* con asignaturas del área de Humanidades, reveló la inexistencia de trabajos que se aboquen a desarrollar Entornos Virtuales de Aprendizajes enfocados en asignaturas como la Filosofía, dejando el camino arado para la creación y puesta en marcha de una propuesta innovadora para la enseñanza de esta materia a estudiantes de 2^{do} de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero.

En ese orden de ideas, los resultados de la encuesta de diagnóstico realizada a los 56 estudiantes de 2^{do} de bachillerato de la UEPROSEM durante el mes de Julio del corriente, con el objetivo de conocer el dominio de las herramientas didácticas en la web, manifestaron que su uso es limitado, abriéndose un abanico de oportunidades para desarrollar actividades innovadoras por medio de la creación de un entorno digital, el cual sirva como herramienta para motivar a los alumnos en la construcción de su propio conocimiento; sobre todo en lo que concierne a los conceptos hondos y abstractos de la Filosofía.

Por esta razón, a partir de la información obtenida en el diagnóstico previo, se construyó una propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje utilizando la plataforma *eXeLearning*, para el desarrollo dos unidades didácticas (El camino a la felicidad y Hacia el buen vivir), de la asignatura de Filosofía. Esta incluye una gran variedad de contenidos digitales utilizando la intermediación de aplicaciones interactivas de la Web 2.0 las cuales buscan facilitar al estudiante, no solamente la comprensión de los temas y conceptos filosóficos; sino además fomentar el trabajo en equipo, profundizar el pensamiento crítico y analítico de los estudiantes y permitir la evaluación y retroalimentación oportuna, elementos que complementan sustancialmente las actividades presenciales en la escuela.

La validación de la propuesta del EVA, se realizó a través del criterio de 11 expertos cualificados, seleccionados teniendo en cuenta su perfil y experiencia profesional en cada una de las áreas de interés de la investigación. El proceso se llevó a cabo empleando un cuestionario de evaluación con preguntas agrupadas en tres grandes ámbitos: tecnológico, educativo y filosófico. Los resultados positivos obtenidos del instrumento aplicado, confirman la viabilidad, idoneidad y pertinencia de los recursos digitales incluidos en el *eXeLearning* para la enseñanza de las dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía para los estudiantes de 2^{do} de bachillerato de la UEPROSEM.

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones al presente trabajo de investigación se proponen las siguientes:

1. Extender el alcance de los contenidos disponibles en la propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje para que abarque la totalidad de las unidades temáticas de la asignatura de Filosofía correspondientes a 1^{ro} y 2^{do} año de bachillerato, por considerar que la misma debe mantenerse en los dos años del subnivel donde se imparte la materia.
2. Realizar una prueba piloto con los estudiantes de 1^{ro} y 2^{do} de bachillerato de la UEPROSEM que permita conocer, mediante la recolección y análisis de indicadores clave de desempeño, el grado de aceptación y resultados reales de la plataforma para alcanzar los objetivos de educativos esperados. En ese sentido, resulta necesario obtener datos reales acerca de la interacción con la plataforma y las implicaciones en la curva de aprendizaje.
3. Diseñar dentro del EVA un método de evaluación para los discentes, que se centre en los contenidos y actividades virtuales disponibles, como un mecanismo de retroalimentación para los docentes centrada en cubrir de la mejor forma las expectativas y necesidades de los estudiantes; ello conducirá a adecuaciones de la plataforma que solventen posibles errores generados por la interacción.
4. Sugerir la puesta en marcha de la plataforma en la Unidad Educativa Particular Rosa Serrano de Madero y evaluar el nivel de aceptación de los estudiantes, así como la capacidad de ellos por adecuarse a una propuesta interactiva innovadora.
5. Proponer la implementación y el uso de la plataforma a otras unidades educativas particulares interesados en promover el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza de la asignatura de Filosofía y que se haga extensiva a otras materias que fortalezcan el perfil de los estudiantes.



BIBLIOGRAFÍA

- Abancin Ospina, R. A., Castillo Marrero, Z. N., S. D., & Valverde Aguirre, P. E. (2022). Reflexiones sobre los aspectos que influyen en la popularidad de las ciencias. *Conciencia Digital*, 5(1.3), 148-167. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.3.2104>
- Aguilar Cango, P. F., Jara Ramos, E. R., Taisha Shakai, I. M., Rivadeneira Gallardo, L., Taisha Shakai, E. S., Aucay Japa, S. E., Mueses Pinduisaca, M. C., & Jara Frías, E. V. (2023). Uso de exelearning para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 9(4), 612-624. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3613>
- Aretio, G. (01 de Mayo de 2024). *LMS. Plataformas Virtuales o Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ventajas y Funcionalidades*. <https://aretio.hypotheses.org/3292>
- Banisi, P., Shams Esfandabad, H., & Emamipour, S. (2018). The impact of philosophy for children on social skills, metacognition And tolerance of ambiguity in the junior high school students. *Iranian Journal of educational Sociology*, 1(9), 163-178. <https://iase-idje.ir/article-1-295-en.pdf>
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. (M. Rosenberg, Trad.) Fondo de Cultura Económica.
- Belloch Ortí, C. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Revista de la Universidad de Valencia*(951), 1-7. <http://pregrado.udg.mx/sites/default/files/formatosControlEscolar/pwtic1.pdf>
- Benítez-Vargas, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65-66. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Biesta, G. J. (2013). *The Beautiful Risk of Education*. Paradigm Publishers. <https://doi.org/10.4324/9781315635866>
- Bit4learn. (2024). *Canvas LMS: ¿Qué es?, Opiniones, Alternativas – Bit4learn*. <https://bit4learn.com/es/lms/canvas-lms/>



- Campos Medina, M. A. (2024). Multimodalidad Educativa y Educación Abierta y a distancia: Una aproximación crítica desde la transcomplejidad. *Revista Transformar*, 1(1), 1-18. <https://cim.red-iii.com/index.php/transformar/article/view/9/16>
- Carabantes Alarcón, D., Carrasco Pradas, A., & Alves Pais, J. (2005). La innovación a través de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 8(1-2), 105-125.
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 119-127. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171021010.pdf>
- Chacón Ibargüen, E., Reyes Vivero, E., & Rivas, W. (2022). *Exelearning por medio del aprendizaje basado en problemas para mejorar la competencia crítica en el área de filosofía con los estudiantes del grado 11° de la institución educativa escuela normal superior Juan Ladrilleros en Buenaventura Valle*. Universidad de Cartagena. <https://doi.org/10.57799/11227/1972>
- Chaiklin, S. (2003). The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction. En A. Kozulin, B. Gindis, V. Ageyev, & S. Miller, *Vygotsky's educational theory in cultural context* (págs. 39-64). Cambridge University Press. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1017/CBO9780511840975.004>
- Chamilo. (2022). *¿Qué es Chamilo?* https://docs.chamilo.org/v/1.11.x-es/manual-del-profesor/introduccion/que_es_chamilo
- Chapa Argudo, C. E., & Cedillo Ortega, D. P. (2021). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Científica Ciencia y Sociedad*, 2(2), 139-151. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/34/31>
- Chavarry Chankay, M., Aquino Trujillo, J. Y., Li Vega, F. V., & Germán Reyes, N. C. (2022). La Analítica Académica y la Minería de Datos Educativa en el nivel universitario: revisión sistemática. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S6), 377-390. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3470/3414>
- Chong-Baque, P. G., & Marcillo-García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>



- Coque Carrillo, A. O., Chalén Yucailla, V. M., & Ortiz Aguilar, W. (2023). Estrategia metodológica en ExeLearning para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática en segundo año de bachillerato técnico. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 16(11), 43-66. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1472/1212>
- Corral Ruso, R. (2001). Las "lecturas" de la zona de desarrollo próximo. *Revista cubana de psicología*, 18(1), 72-76. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v18n1/09.pdf>
- De La Cruz Perero, L. M. (2021). *Estrategia didáctica eXeLearning para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de Básica Superior área Lengua y Literatura*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6196/1/UPSE-MET-2021-0017.pdf>
- Deci, E. L. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition*. Columbia University Press. <https://cup.columbia.edu/book/difference-and-repetition/9780231081597>
- Desueza-Delgado, A., Mesén-Meneses, P. A., Díaz-Porras, J. A., & Alfaro-Salas, H. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje (eva) de educación secundaria: retos y desafíos. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 7(15), 20–31. <https://doi.org/10.53877/rc.7.15.2023070103>
- Díaz Dumont, J. R. (2022). *Escala de valor para Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)*. Editorial Fondo. <https://doi.org/10.47422/fepol.5>
- Díaz-Barriga, Á. (2021). Repensar la universidad: la didáctica, una opción para ir más allá de la inclusión de tecnologías digitales. *Revista iberoamericana de educación superior*, XII(34), 3-20.
- Difabio de Anglat, H. (2005). Competencias para la comprensión de textos y el pensamiento crítico en el nivel medio y universitario (Tesis de doctorado no publicada). Argentina: Universidad Nacional de Cuyo. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/4624/difabiocompcomprtextnivuniv.pdf
- Downes, S. (11 de Febrero de 2012). *Half an Hour*. E-learning Generations: <https://halfanhour.blogspot.com/2012/02/e-learning-generations.html>



- Figueroa, A. G. (2021). Enseñanza de la filosofía en Colombia: examen crítico de los actuales planes y programas de estudio. *Revista Conrado*, 17(82), 249-259. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1956>
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137-155. <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1245&context=podimproveacad>
- Franco Acevedo, L. A., Rodríguez, W. A., & Vásquez Toro, J. C. (2022). *El software Exelearning para el fortalecimiento en los niveles de comprensión lectora desde el área de ciencias sociales, en estudiantes del grado 10 de la institución educativa Gabriel Correa Vélez*. Universidad de Cartagena. <https://doi.org/10.57799/11227/1394>
- García Moriyón, F. (2015). La enseñanza de la filosofía en el bachillerato. *Diálogo filosófico*, 31(93), 368-398. <https://www.dialogofilosofico.com/index.php/dialogo/article/view/89>
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista científica de FAREM-Esteli*(10), 49-62.
- Gracia Calandín, J. (2017). Repensando la innovación educativa en y desde la filosofía. *Quaderns de Filosofia*, IV(I), 11-23. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.10208>
- Guerrero Jirón, J. R., Vite Cevallos, H. A., & Feijoo Valarezo, J. M. (2020). Uso de la tecnología de información y comunicación y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento en tiempos de Covid-19 en la Educación Superior. *Revista Conrado*, 16(77), 338-345. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000600338&script=sci_arttext
- Guevara Monar, M. G. (2021). *Herramientas 2.0 en la enseñanza de emprendimiento y gestión*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2836/1/GUEVARA%20MONAR%20MARCIA%20GERMANIA.pdf>
- Gutiérrez Lugo, T. L., Sotelo Castillo, M. A., & Ramos Estrada, D. Y. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión Interdisciplina en Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 92-106.

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Jewitt, C. (2008). Multimodality and Literacy in School Classrooms. *Review of Research in Education*, 32(1), 241-267. <https://doi.org/10.3102/0091732X07310586>
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Oxford University Press.
- Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural Anthropology*. Basic Books. https://monoskop.org/images/e/e8/Levi-Strauss_Claude_Structural_Anthropology_1963.pdf
- Lipman, M. (2003). *Thinking in Education*. Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511840272>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603>
- Medina Romero, M. A., Rojas León, C. R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R. M., Martel Carranza, C. P., & Castillo Acobo, R. Y. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/90/133/157>
- Ministerio de Educación. (2016). *Corrientes Filosóficas*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/10/Asignatura-Optativa-Corrientes-Filosoficas-CS-3BGU.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Moodle. (29 de Enero de 2024). *Acerca de Moodle*. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle#%C2%BFQu%C3%A9_es_Moodle
- Morín, E. (1986). *El Método I*. Madrid: Cátedra.

- Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).
- Navarro García, F. J., & Cilment Piqueras, B. (2009). eXelearning o cómo crear recursos. *@tic. Revista d'innovació educativa*(3), 133-136. <https://www.redalyc.org/pdf/3495/349532299021.pdf>
- Nussbaum, M. C. (2010). *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*. Princeton University Press. <https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691173320/not-for-profit>
- Pala, F. (2022). The Effect of Philosophy Education for Children (P4C) on Students' Conceptual Achievement and Critical Thinking Skills: A Mixed Method Research. *Education Quarterly Reviews*, 5(3), 27-41. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.03.522>
- Palavecino, J. A. (2022). La enseñanza de la filosofía en contexto de pandemia y virtualidad: análisis y reflexiones a partir de una experiencia de práctica docente. *Revista de Filosofía y Educación*, 7(2), 1-13. <https://doi.org/10.48162/rev.36.061>
- Palmett Urzola, A. M. (2020). Métodos Inductivo, Deductivo y Teoría de la Pedagogía Crítica. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42. <https://petroglifosrevistacritica.org/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Pérez, D. (2023). *EDCI 110: Foundations of Education*. Kansas State University. <https://kstatelibraries.pressbooks.pub/edci710/>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking Press. <https://archive.org/details/scienceofeducati00piag/mode/2up?view=theater>
- Regelski, T. A. (2021). *Curriculum Philosophy and Theory for Music Education Praxis*. Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197558690.001.0001>
- Rorty, R. (1989). *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511804397>
- Sáiz-Manzanares, M. C., & Escolar-Llamazares, M. C. (2021). Efectividad de los métodos mixtos en investigación contextual en salud y educación. *NTQR*, 6, 28-40. https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/7760/Efectividad_m%c3%a9todos_mixtos_investigaci%c3%b3n_contextual_salud_educaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Salazar-Domínguez, A. E., & Abancin-Ospina, R. A. (2022). Retos de la Educación Media latinoamericana en tiempos de pandemia. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 6(10), 210-227. <https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.04061014>
- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Semana de la educación 2011: Pensando la escuela*. Buenos Aires: Pontificia Universidad Católica Argentina Santa María de los Buenos Aires. https://cdn.goconqr.com/uploads/media/pdf_media/19450985/a6069975-0a82-4fe9-ae15-3f76cfef8f71.pdf
- Siegel, H. (05 de Abril de 2024). *Philosophy of education*. Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/topic/philosophy-of-education>
- Trickey, S., & Topping, K. J. (2004). Philosophy for children: a systematic review. *Research Papers in Education*, 19(3), 365-380. <https://doi.org/10.1080/0267152042000248016>
- UNESCO. (2011). *La Filosofía, una escuela de la libertad: enseñanza de la filosofía y aprendizaje del filosofar; la situación actual y las perspectivas para el futuro*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192689>
- UNESCO. (2023). *Resumen del informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: Tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* UNESCO. <https://doi.org/10.54676/BSEH4562>
- Vargas Jiménez, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. *Revista CAES*, 3(1), 119-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3945773>
- Velasco Caicedo, I. (2021). *Aplicación del programa eXeLearning a la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Básica Superior de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Cacique Tumbalá*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6190>
- Vélez Serrano, M. (2016). *Google Classroom en la enseñanza: Manuel sobre las funciopnes básicas y mejores prácticas de uso*. Universidad de Puerto Rico. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2016/10/manual.pdf>

- Vivas Rumazo, D. M., Zapata López, Á. B., Martínez Isaz, R., & Baque Arteaga, M. E. (2024). Learning Management System (LMS Canvas) y el aprendizaje de Estudios Sociales. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 24-44. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6625>
- Von Glasersfeld, E. (1995). *Radical Constructivism: A Way of Knowing and Learning*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203454220>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Weber, S. (2004). *The Success of Open Source*. Harvard University Press.
- Wright, A. (2002). Evaluation Methods in Philosophy Education. *Teaching Philosophy*, 25(2), 75-85.
- Zurita Cruz, C. E., Zaldívar Colado, A., Siifuentes Ocegueda, A. T., & Valle Escobedo, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y praxis Latinoamericana*, 25(11), 33-47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4278319>



ANEXOS

Anexo 1. Cuadro de variables

Categoría	Variable	Tipo de Variable	Dimensión	Descripción	Indicadores	Técnicas / instrumentos
Contexto educativo	Desarrollo de un ambiente <i>eXeLearning</i>	Independiente	Facilidad del aprendizaje	Se refiere al desarrollo de un entorno <i>eXeLearning</i> para facilitar el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura de Filosofía, en estudiantes de segundo de Bachillerato.	1.- Uso por parte de los expertos 2.- Funcionalidades disponibles	Encuesta / Guía de preguntas
Resultado de aprendizaje	Nivel de idoneidad de un entorno <i>eXeLearning</i>	Dependiente	Cognitiva	Evalúa la capacidad del <i>eXeLearning</i> y de los recursos digitales Web 2.0 para facilitar el aprendizaje de dos unidades didácticas de la asignatura	1.- Facilita el aprendizaje	
Herramientas tecnológicas	Recursos digitales Web 2.0					

				de Filosofía.		
Recursos tecnológicos	Recursos tecnológicos disponibles	Control	Disponibilidad	Refiere a la existencia y condición de la infraestructura tecnológica necesarias para operar el <i>eXeLearning</i> .	1.- Estado y disponibilidad de los dispositivos 2.- Ancho de banda y velocidad de internet	Encuestas de recursos tecnológicos / Cuestionario

Anexo 2. Tabla de unidades didácticas de la materia de Filosofía

Unidad	Temas	Objetivo	Destrezas con criterios de desempeño
El camino a la felicidad	La felicidad desde lo público y lo privado	O.CS.F.5.1.2. Analizar, comprender y valorar la complejidad histórica del pensamiento latinoamericano en su relación con otras formas de filosofar y pensar la realidad, a través de su imbricación con las	CS.F.5.4.11. Comprender la felicidad a partir de la acción y la reflexión humana, tomando en cuenta el análisis de lo público y lo privado



	Felicidad y placer, ¿son lo mismo?	urgencias vitales de su historia; para comprender la razón de ser de su “nosotros” pensante, a diferencia del “yo” pensante occidental O.CS.F.5.1.4. Interpretar las experiencias humanas por medio del análisis de las dimensiones ética, estética y política, la felicidad y el placer, para examinar y distinguir los principios y las implicaciones que se anudan en ellas en la vida cotidiana y en los grandes proyectos históricos.	CS.F.5.4.12. Discutir el tratamiento del placer en Epicuro y Onfray como representantes de distintas épocas históricas mediante la elaboración de argumentos basados en lecturas seleccionadas
	El lugar de la enunciación		CS.F.5.3.1. Analizar las diferencias entre el pensamiento filosófico occidental y el pensamiento social latinoamericano mediante la lectura comparada y crítica de textos fundamentales. CS.F.5.3.3. Analizar las características del pensamiento filosófico latinoamericano, sus temas centrales y dudas sustanciales para fomentar los análisis y



			las reflexiones críticas de la propia realidad.
			CS.F.5.3.4. Diferenciar el referente esencial de la reflexión filosófica europea (yo) y latinoamericana (nosotros) dentro de sus propias coordenadas históricas.
Hacia el buen vivir	Métodos de comprensión de la realidad en la filosofía latinoamericana	O.CS.F.5.1.3. Comprender la dimensión espacial desde los conceptos filosóficos de Cosmos y Armonía, vinculándolos con los de Sumak Kawsay y Pachamama, en el afán de reivindicar una comprensión integral y alternativa.	CS.F.5.3.5. Identificar los métodos de comprensión de la realidad en la filosofía latinoamericana a partir sus temas y sus formas de tratamiento de conceptos como libertad y liberación a través del fomento de reflexiones críticas de la propia realidad.
			CS.F.5.3.8. Identificar las relaciones de poder que legitima o cuestiona la filosofía clásica y



			latinoamericana en función de sus motivaciones y resultados políticos.
	Identidad y cultura: el nosotros latinoamericano		CS.F.5.3.6. Discutir los grandes temas críticos vinculados a la identidad y la cultura a partir del descubrimiento de elementos de análisis propios en autores latinoamericanos.
	La Filosofía del Buen Vivir: <i>Sumak Kawsay</i>		CS.F.5.3.10. Discutir las propuestas del Sumak Kawsay como proyecto utópico de otro mundo posible en función de la construcción de una nueva sociedad.
			CS.F.5.2.18. Analizar las nuevas concepciones de la filosofía latinoamericana por medio de ejercicios orales y escritos.

Anexo 3. Encuesta sobre experiencia de usuario

Preguntas	Escala de valoración				
Componente tecnológico					
Facilidad de la navegación	Muy fácil	Fácil	Neutral	Difícil	Muy difícil
Claridad de la interfaz de usuario	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Accesibilidad de la Información	Siempre	La mayoría de las veces	A veces	Rara vez	Nunca
Tiempo de Carga	Muy rápido	Rápido	Neutral	Lento	Muy lento
Satisfacción General	Muy satisfecho	Satisfecho	Neutral	Insatisfecho	Muy insatisfecho
Compatibilidad con dispositivos móviles	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Compatibilidad con diferentes Navegadores	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Problemas de Usabilidad	Abierta				
Recomendaciones y aportes	Abierta				

Anexo 4. Encuesta sobre experiencia de aprendizaje

Preguntas	Escala de valoración				
Componente educativo					
Los contenidos se presentan de forma lógica y organizada en la plataforma	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La organización de los contenidos facilita el aprendizaje	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Los recursos multimedia utilizados enriquecen el aprendizaje	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La plataforma facilita la interacción con el docente	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo



La plataforma promueve la interacción entre los estudiantes	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La plataforma permite un aprendizaje autónomo y flexible	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Componente filosófico					
Acceso a los contenidos de filosóficos	Muy fácil	Fácil	Neutral	Difícil	Muy difícil
Las herramientas web 2.0 facilitan la comprensión de los conceptos	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
La integración de la plataforma con las herramientas web 2.0 es efectiva para el aprendizaje de la Filosofía	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Las actividades y ejercicios son efectivos para comprender los conceptos filosóficos	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
El uso de plataforma facilita la discusión y el análisis de temas filosóficos	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Las evaluaciones reflejan el conocimiento de los contenidos	Siempre	La mayoría de las veces	A veces	Rara vez	Nunca
Problemas en la estructura de los contenidos y actividades implementadas	Abierta				
Recomendaciones y aportes	Abierta				