



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y  
LA COMUNICACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA

“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013.”

TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: INFORMÁTICA EDUCATIVA.

**AUTORA:** Andrea Francisca Soto Villalta

**DIRECTOR:** Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez

*LOJA – ECUADOR*

*2015*

## CERTIFICACIÓN

Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez

**DOCENTE DEL NIVEL DE GRADO DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

### CERTIFICA:

Haber dirigido, revisado y corregido en todas las partes del desarrollo de la tesis de Informática Educativa titulada **“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013.**” de la autoría de la señorita Egresada Andrea Francisca Soto Villalta. En razón de que la misma reúne a satisfacción las recomendaciones teóricas, metodológicas de la investigación y orientaciones reglamentarias de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación, sustentación y defensa ante el tribunal designado para el efecto.

Loja, Julio de 2014



Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez  
**DIRECTOR DE TESIS**

## AUTORÍA

Yo Andrea Francisca Soto Villalta declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

**Autora:** Andrea Francisca Soto Villalta

**Firma:**  \_\_\_\_\_

**Cédula:** 1104512858

**Fecha:** Loja, julio de 2015

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA,  
PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y  
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.**

Yo Andrea Francisca Soto Villalta declaro ser autora de la tesis titulada: **“Creación de un software educativo para la asignatura de desarrollo del pensamiento filosófico del primer curso del Bachillerato General unificado, para ser utilizado como herramienta didáctica en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre sección diurna “La Dolorosa” de la Ciudad de Loja, período 2012-2013”**, como requisito para optar al grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 27 días del mes de julio del dos mil quince, firma la autora.

**Firma:** -----  


**Autora:** Andrea Francisca Soto Villalta

**Cédula:** 1104512858

**Dirección:** Loja- Espíndola- Parroquia 27 de Abril, av. 25 de mayo y centinela del sur.

**Correo Electrónico:** andreitasoto2010@hotmail.com

**Celular:** 0993317748

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Director de Tesis:** Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez  
**Tribunal de Grado:** Lic. Johnny Hector Sánchez Landín Mg. Sc.  
Dr. Sixto Rene Ruiz Salazar Mg. Sc.  
Ing. Majhy Chuquirima Conza Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sentimientos de gratitud van expresados, a las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación y de la Carrera de Informática Educativa, que con su trabajo forman profesionales de calidad.

También dejo constancia de mi sincero agradecimiento a las autoridades de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” LA DOLOROSA quienes contribuyeron con sus valiosas informaciones durante todo el proceso de investigación, ya que sin ellos no se hubiera podido cumplir con la meta propuesta.

Dejo constancia de mi gratitud a todos los docentes que compartieron sus vastos conocimientos en las aulas; para todos ellos mis mejores recuerdos. De manera especial agradezco al Dr. Gabriel Gómez, quien con su acertada dirección y paciencia me orientó y asesoró para hacer posible el desarrollo del proyecto investigativo hasta su consecución.

*La Autora*

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios que es el dueño de nuestras vidas, quien me ha permitido disfrutar hasta ahora de este gran logro obtenido.

A mis queridos padres que han sido el pilar fundamental en toda mi vida; quienes con su ejemplo, apoyo incondicional y su confianza permanente, han inculcado la perseverancia y lo importante que es culminar las metas propuestas.

En especial a mi pequeña Hija que ha sido mi guía y motivación en todo momento y me ha dado la fuerza necesaria para luchar hasta alcanzar mi anhelo.

*Andrea Soto*

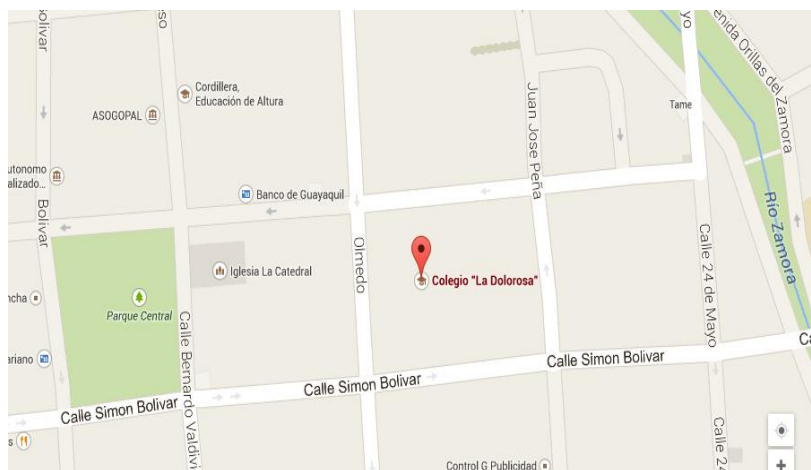
## MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: Área de la Educación el Arte y la comunicación											
Tipo de documento	AUTOR / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS Desagregaciones	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDAD		
<b>TESIS</b>	<p><b>Andrea Francisca Soto Villalta.</b></p> <p>“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013”,</p>	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	Barrio Central	<b>CD</b>	Lic. Ciencias de la Educación, mención Informática Educativa

## MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS



## CROQUIS



Fuente: <http://goo.gl/18vp69>



## ESQUEMA DE TESIS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
  - a. TÍTULO
  - b. RESUMEN (En Español e Inglés)
  - c. INTRODUCCIÓN
  - d. REVISIÓN DE LITERATURA
  - e. MATERIALES Y MÉTODOS
  - f. RESULTADOS
  - g. DISCUSIÓN
  - h. CONCLUSIONES
  - i. RECOMENDACIONES
  - j. BIBLIOGRAFÍA
  - k. ANEXOS

**a. TÍTULO**

“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013.”

## **b. RESUMEN**

La presente tesis tiene como objetivo principal la **“Creación de un software educativo para la asignatura de desarrollo del pensamiento filosófico del primer curso del Bachillerato General Unificado, para ser utilizado como herramienta didáctica en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre sección diurna “La Dolorosa” de la Ciudad de Loja, período 2012-2013”**.

Para la elaboración del trabajo se incurrió a métodos y técnicas de investigación permitiendo recopilar la información requerida que contribuya a un proceso crítico y de análisis del tema problema de estudio. Mediante la entrevista aplicada al docente y estudiantes se logró conocer las falencias que se suscitan dentro del aula.

Con los resultados obtenidos en el proceso de análisis de investigación se crea el software educativo con las exigencias de los actores. Esta herramienta aportó significativamente en el proceso de aprendizaje para los estudiantes e importantes beneficios para el docente dentro del ámbito pedagógico.

Finalmente, se concluye con la exposición del software educativo a los integrantes de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre sección diurna “La Dolorosa”; autoridades, docentes y estudiantes, quienes utilizaran

esta herramienta que aglomera todo requerimiento con el fin de desarrollar las destrezas para que el estudiante desarrolle su capacidad crítica y reflexiva.

## **SUMMARY**

The thesis main objective of "Creating an educational software for the course of development of philosophical thought the first course General Unified Baccalaureate, for use as a teaching tool in the Education Unit daytime Vicente Anda Aguirre section" La Dolorosa "of City Loja, period 2012-2013".

To prepare the work incurred methods and research techniques allowing collecting the required information that contributes to a critical analysis of the issue and problem of study process. Interview applied by teachers and students were able to confirm the failures that arise in the classroom.

With the results obtained in the process of analyzing research educational software is created with the demands of the actors. This tool significantly contributed in the learning process for students and important benefits for teachers in the educational field.

Finally, we conclude with the presentation of educational software to members of the Education Unit daytime Vicente Anda Aguirre section "La Dolorosa"; authorities, teachers and students who will use this tool to agglomerate all requirements in order to develop the skills that students develop their critical and reflective capacity.

### **c. INTRODUCCIÓN**

La elaboración e implementación del software educativo es una técnica que nos permite evaluar la realidad de la situación con los alumnos del primer curso de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “LA DOLOROSA”, sus resultados permiten conocer la eficacia y eficiencia de la elaboración de la multimedia con la colaboración del talento humano y la adecuada utilización de los recursos técnicos y tecnológicos, tomando en cuenta que la falta de utilización de materiales informáticos podría incidir negativamente, provocando dificultades en los aprendizajes de los estudiantes.

El presente trabajo investigativo busca ayudar con la elaboración del software educativo, adquirir nuevos conocimientos y desarrollar a través de ellos habilidades, destrezas y competencias, utilizando este material didáctico como herramienta interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del primer curso de Bachillerato General Unificado, necesarios para que el docente pueda hacer uso de este recurso, ya que todo lo que está elaborado en base al análisis y requerimientos del establecimiento educativo, lo que lo convierte en material didáctico ajustado a la realidad institucional.

Para el logro de estos objetivos se utilizaron diferentes métodos y técnicas durante el desarrollo del software educativo los cuales ayudaron

a elaborar la aplicación multimedia que responda a las necesidades y requerimientos de los usuarios de la aplicación y sobre todo que facilite la función docente.

Con la elaboración de la multimedia educativa se contribuye a mantener una continua actividad intelectual ya que los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador esto mantiene su atención, así mismo ayuda a orientar aprendizajes a través de los entornos que incluyen gráficos dinámicos simulaciones herramientas para el proceso de la información, que guían a los estudiantes y favorecen su comprensión, adoptando las nuevas estrategias para seguir desarrollando sus actividades académicas de una manera eficiente y eficaz; el desarrollo de la multimedia representa un material de apoyo importante en el proceso de enseñanza aprendizaje siempre y cuando se haga un buen uso de estas herramientas tecnológicas enriqueciendo las tareas didácticas del docente en conjunto con el estudiante.

La presente tesis ha sido ordenada acorde a lo establecido en el reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el mismo que se encuentra estructurado de la siguiente manera: **Título;** comprende el título seleccionado para el desarrollo de la tesis denominado: **“Creación de un software educativo para la asignatura de desarrollo del pensamiento filosófico del primer curso del**

**Bachillerato General unificado, para ser utilizado como herramienta didáctica en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre sección diurna “La Dolorosa” de la Ciudad de Loja, período 2012-2013”, el**

**Resumen;** es donde sintetizamos de manera general el contenido de este trabajo investigativo, **Introducción;** donde se enfoca la importancia del tema, el aporte, estructura y beneficio que obtienen los alumnos; seguidamente la **Revisión de la literatura;** consta de conceptos y fundamentos teóricos que ayudaron con la elaboración del software educativo, prosigue con los **Materiales y Métodos;** donde se enfoca los diversos materiales y métodos utilizados para dar cumplimiento a los objetivos propuestos como el científico, inductivo, deductivo, descriptivo y la metodología en cascada con sus respectivas fases, se continua con los **Resultados;** en donde se expone el contexto institucional y todo el proceso de la elaboración e implementación del software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de la; **Discusión** se expone el cumplimiento de los resultados obtenidos con los estudiantes, seguidamente se presentan las **Conclusiones** las mismas que deberán ser consideradas por el estudiante y el docente para el fortalecimiento y mejoramiento de los contenidos de los diferentes bloques de la asignatura, **Recomendaciones;** lo que se consideró pertinente sugerir, **Bibliografía;** es la fuente de consulta de la cual se obtuvo información teórica de libros, direcciones electrónicas que fueron consultados para el marco teórico, Finalmente se presentan los respectivos **Anexos** como



medios de soporte se presentan documentos y fotografías que respaldan el trabajo investigativo, y por último el **Índice**; es una lista de las páginas de la estructura del contenido del proyecto de tesis.

Con los resultados obtenidos en el presente trabajo investigativo se logró determinar que el docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico con el apoyo de software educativo a través de la socialización de la aplicación didáctica podrá cumplir con los objetivos del año de la materia a su cargo y le facilitará generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

## **d. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **Educación**

(Vygotsky, 1930) define a la Educación como el proceso que resulta de la interacción del hombre con el medio y el conocimiento que se adquiere de este. Si se toma la terminología de esta palabra proviene del latín educare 'sacar, extraer' o educare 'formar, instruir' y que significa acción y efecto de educar, que es la enseñanza o instrucción por parte del docente a sus estudiantes.

(Piaget, 1969) define a la Educación como la herramienta para forjar individuos, capaces de una autonomía intelectual y moral, y que respeten esa facultad del prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad, lo que implica que una persona con Educación actúa a través del uso de la razón y es conocedora de bien o el mal y respeta las diferencias que existen entre sus semejantes.

La Educación que se produce de manera cultural no es simplemente grupal, en conjunto, también se puede dar de forma individual dependiendo de la motivación de la persona por aprender. La Educación se realiza de forma integral e interactiva, individual o grupal, en sí, es la que debe procurar aprendizajes significativos y la autonomía.

(León, 2007) manifiesta que la Educación presupone una visión del mundo y de la vida, una concepción de la mente, del conocimiento y de una forma de pensar; una idea de futuro y una manera de satisfacer las necesidades humanas. Necesidad de vivir y estar seguro, de pertenecer, de conocerse y de crear y producir.

### **Los Pilares de la Educación**

La UNESCO en su el informe dirigido por (Jacques, 2005) encuentra cuatro pilares en los cuales se debe basar al sistema educativo los mismos que son:

**Aprender a conocer** combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone además: **aprender a aprender** para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la Educación a lo largo de la vida, ya que nunca se deja aprender algo durante toda la vida.

**Aprender a hacer** a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a un gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien

espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

**Aprender a vivir juntos** desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia–realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz, pues vivimos en un mundo donde cada individuo es diferente y se debe respetar esas diferencias.

**Aprender a ser** para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la Educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar

Mientras los sistemas educativos formales propenden a dar prioridad a la adquisición de conocimientos, en detrimento de otras formas de aprendizaje, en la actualidad se debe concebir la Educación como un todo. En esa concepción deben buscar inspiración y orientación las reformas educativas, tanto en la elaboración de los programas como en la definición de las nuevas políticas pedagógicas.

## **La Educación en el Ecuador**

La Educación en el Ecuador se encuentra en la actualidad en un proceso de cambios rigurosos, con evaluaciones a todas las instituciones educativas para mejorar la calidad académica, con pruebas de ingreso y así mismo incentivos a los docentes quienes se han esforzado por educarse y auto educarse, con exigencias de profesores capacitados, con títulos acordes a la instrucción que van a ofrecer ya sea para el nivel primario, medio y de postgrado. (El Comercio, 2013).

No se puede comparar a la Educación que se está dando en los últimos años donde no solo los contenidos curriculares han cambiado si no también el avance de nuevas tecnologías y la implementación de estas al servicio de la Educación en comparación a la de hace algunos años atrás en donde los contenidos curriculares no variaban, la capacitación docente, la infraestructura de las diferentes instituciones era decadente, donde la capacitación era por motivación propia y no como un deber, responsabilidad e incluso como un derecho que es en la actualidad.

Actualmente la Educación en el Ecuador como una política de estado esto se lo logro a través del “Plan Decenal de Educación del Ecuador 2006-2015” que se puso en ejecución, luego de la Consulta Popular, del 26 de noviembre de 2006, en la que se indagó a la ciudadanía sobre la

necesidad en base a las ocho estrategias propuestas en este referéndum sean tomadas como política de estado, independientemente de los gobiernos o ministros y en la cual el 67.05% de la población votó por el SI.

Este Plan Nacional, fue el producto de una experiencia acumulada en el país y el mundo puesto que recogen y sistematizan la parte fundamental de los Acuerdos Nacionales “Educación Siglo XXI” de 1992, 1996 y 2004; las Jornadas Parlamentarias en Educación de 1993, los planes de otras administraciones del MEC, así como las tesis básicas de Educación para Todos (1990), foro de (Dakar, 2000), de la declaración de (Cochabamba, 2001), de (La Habana, 2002)”

#### **LAS OCHO POLÍTICAS DEL PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN SON:**

<b>1.- Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años</b>
<b>2.- Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo</b>
<b>3.- Incremento de la población estudiantil del bachillerato al 75% de los jóvenes</b>
<b>4.- Erradicación del analfabetismo y fortalecimiento de la educación de adultos</b>
<b>5.- Mejoramiento de la infraestructura y el equipamiento de las instituciones educativas Universalización</b>
<b>6.- Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un sistema nacional de evaluación y rendición social de cuentas del sistema educativo</b>
<b>7.- Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, capacitación permanente, condiciones de trabajo y calidad de vida,</b>
<b>8.- Aumento de 0.5% anual en la participación del sector educativo en el PIB hasta el año 2012, o hasta alcanzar al menos el 6% del Producto Interno Bruto (PIB).</b>

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Fuente:** Ministerio de Educación del Ecuador

Con este Plan Decenal de Educación como política de estado desde la fecha de aprobación hasta la actualidad a dado sus frutos, se ha disminuido el analfabetismo a través de los programas de participación estudiantil de los segundos y terceros años de bachillerato, con la evaluación y capacitación del accionar docente se va logrando dejar atrás las falencias de bajo nivel de escolaridad, de repetición, de deserción.

El docente preparado con buenas prácticas didácticas y utilizando las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que se encuentran presentes en todos los ámbitos de la sociedad, logra un mejor ambiente de trabajo, incentiva de manera intrínseca al estudiante, permitiéndole estudiar por su propio parecer en una Educación de hoy en día gratuita.

### **Funciones de la Educación**

En un artículo publicado por el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2009) en su portal web señala las funciones que debe cumplir el sistema educativo nacional son:

- ✓ Una función social encaminada a la igualdad de condiciones con miras a erradicar la pobreza.
- ✓ Una función económica que ayuda a potenciar el desarrollo de la ciencia y tecnología, potenciar el talento humano para ejercer productividad y desarrollo con estas prácticas.

- ✓ Una función política para el conocimiento y puesta en práctica de los deberes y derechos del ciudadano.
- ✓ Una función cultural para incentivar en los estudiantes el valor del reconocimiento de la identidad en un país pluri y multicultural para la recuperación y cuidado del patrimonio cultural tanto tangible como intangible.

El Ministerio de Educación a través de estas funciones busca principalmente el conocimiento científico, el conocimiento necesario para poder convertir a sus educandos en entes transformadores de la realidad, respetuosos de su identidad, competitivos y productivos para el desarrollo tanto del talento humano como científico del país.

### **Pedagogía**

El diccionario de la (Real Academia Española, 2009) la define como la Ciencia que se ocupa de la Educación y la Enseñanza. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

Etimológicamente la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se



realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. (Bernal, 2009. Pág. 4).

Estudia a la Educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la Educación.

(Botello, 2013) expresa que la pedagogía tiene relación con varias disciplinas como andrología, sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, y principalmente la filosofía, se convierte en un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en todos sus ámbitos y por el mismo hecho de ser una ciencia multidisciplinar y al estar relacionada con la sociología, busca tener impacto en la comprensión y organización de la cultura y la construcción de sujeto.

La mayoría de los autores definen a la pedagogía como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos llegan a la conclusión que esta se encarga

de la Educación, es decir, tiene por objeto el estudio y solución del problema educativo; o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que se encargan de regular el proceso educativo.

### **Características de la Pedagogía**

Las principales características que presenta la pedagogía es la de guiar la Educación en los estudiantes y que están enfocadas primordialmente en este proceso, para (Pérez, 2009) son:

- Orientación hacia aprendizajes relevantes
- Adquisición de aprendizajes significativos
- Alta estructuración y anticipación de la situación de aprendizaje.
- Atención a la diversidad, variadas metodologías y recursos
- Constante supervisión y retroalimentación a los alumnos.
- Uso intensivo del tiempo, ritmo sostenido.
- Alto sentido del rigor y prácticas consistentes, del ritual al trabajo.
- Buena relación profesor – alumno: del autoritarismo a la autoridad pedagógica.
- Materiales didácticos con sentido formativo: de la motivación al aprendizaje.

## **Tipos de Pedagogía**

Para (Luzardo, 2010) existen diferentes tipos y criterios por los cuales se puede clasificar a la pedagogía, así existe la pedagogía general que se refiere a las cuestiones universales de la investigación y de esta sobre el impacto en la Educación. La pedagogía específica que es la que sistematiza un cuerpo específico del conocimiento según las realidades históricas. La crítica, que es la que incita a los estudiantes a cuestionarse y desafiar las creencias y prácticas que se les imparte, y que a través de un grupo de teorías y prácticas promueve la conciencia crítica. Y finalmente según el propósito que se plantean la pedagogía se clasifican en pedagogías tradicionales y pedagogías contemporáneas.

## **El Sentido de la Pedagogía**

(Gómez, 2012) señala el sentido de la pedagogía, sus métodos y modelos. Describe una conducta específica, socialmente construida, y las acciones combinadas de enseñar y aprender. El objeto de la pedagogía, no es ni la enseñanza, ni el saber, ni el alumno, sino la actividad que los reúne. Este conjunto fundador crea una coherencia entre la identidad de la persona, los saberes, la cultura, la sociedad y la actividad que los produce. Los modelos pedagógicos son los principios conductores de esta actividad, mientras que los métodos son su modo de realización.

La pedagogía constituye por extensión, el sistema organizado de la actividad, la modelización de sus prácticas, de sus métodos. Ella describe las competencias, los saberes sobre la actividad, los saber-hacer ligados a su práctica, el trabajo pedagógico (del alumno y del profesor).

El término pedagogía, con frecuencia ha sido mal entendido. Sin embargo, el renueva el sentido de una actividad esencial y de un cuerpo de pensamiento en evolución y proceso de formalización. Disciplina de acción, que debe racionalizar la incertidumbre en una problemática de la decisión, la pedagogía da cuenta del principio de competencia profesional para los profesores, y la profesionalización en una organización aprendiz compleja: la escuela y las instituciones formadoras.

## **La Pedagogía entre Métodos y Modelo**

### **El Método en Pedagogía**

(Gómez, 2012) La problemática del método juega un papel central en la pedagogía, numerosos métodos tienen lugar o han hecho carrera en pedagogía: el inventario aquí es imposible. Cada momento o modelo pedagógico ha tenido por objeto la definición, la justificación o la invención de métodos. ¿Cuál es su estatuto, su papel práctico y teórico? El método es, etimológicamente, lo que permite acceder al lugar que se busca: es el

camino (odos, “ruta”) que permite atravesar (meta, “a través”). El sentido de un “método” es aquel de un andar y de un paso o gestión, del seguimiento finalizado y organizado de una actividad sobre un camino que permite encontrar.

El método depende a su vez del hacia donde se tiende y del que allí conduce: él es camino y marcha. Un método no es el resultado o el medio seguro de producir un resultado y en consecuencia una solución preestablecida, sino una manera de comprometer las prácticas concebidas. La idea general de una regla a seguir, de un orden al cual se debe conformar, está en el centro de la acción pedagógica. Este orden puede ser una simple regla de saber-hacer, una invención práctica (la “clase” como enseñanza simultánea), una herramienta técnica (como el texto escolar, la imprenta escolar), una receta o un consejo (lo que debe hacerse y lo que no debe hacerse), o una regla general (“tener autoridad”), todos estos elementos pueden ser empleados coherentemente en un modelo.

No se aplica un método: se sigue, o se le pone en marcha como un modo de realización. Él es, simultáneamente, procedimiento y concepción del hacer (los enunciados del método “natural”, o del texto “libre” ilustraran esta relación). Los métodos no son más que guías, los organizadores del trabajo pedagógico (profesor y estudiante). Escoger un método, es hacer un plan: esto no exonera del recorrido y no lo substituye.

Todos los métodos en pedagogía no son procesos pedagógicos, si se considera que la pedagogía también puede administrar el sistema de enseñar solamente desde su interior. Así, las metodologías por objetivos, la evaluación, la gestión de proyectos alrededor del principio de la pedagogía de control, proponen herramientas y pasos de gestión y de organización de la actividad pedagógica más allá de las maneras de enseñar y de aprender.

### **Los Polos Metódicos**

(Gómez, 2012) Un método en pedagogía se presenta como una organización de los objetos, de la actividad de la enseñanza, de los modos de trabajo de los alumnos y con los alumnos, y de las bases de este trabajo. El método coordina el conjunto de disposiciones que un profesor prevé para sus intervenciones y el camino a recorrer por sus estudiantes. Para (Peretti,1987), los métodos pedagógicos se constituirían alrededor de ocho polos metódicos (paradigmas) que representan, a manera de síntesis, las diferentes proposiciones metodológicas y sus autores:

1. La tecnología, este polo hace énfasis sobre el sometimiento de la enseñanza y el aprendizaje a los medios materiales. Para Freinet, las técnicas son los verdaderos soportes de los métodos. La imprenta, al

someter el trabajo de los niños a las exigencias técnicas en su realización, se convierte en un principio activo. Se definirá una ingeniería pedagógica, asociada a las nuevas necesidades en materia de enseñanza: documentación, enseñanza a distancia, etc.;

**2.** El dominio de operaciones intelectuales. técnicas o materiales. La pedagogía montessoriana reposa sobre el “manejo libre de un material complejo” que permite al niño alcanzar los “saberes dominados”. El “pensar” es actuar” anunciado de Piaget, que sitúa la dirección y las múltiples vías que definen una dirección: imitación, repetición, intuición, conceptualización o simulación;

**3.** Las acciones, entrañan la labor motivada de adquisición de conocimientos. Acciones y situaciones están en el centro de los métodos activos. Estos pueden ser considerados a priori, en interacción con un medio, según el principio de la acción reflexiva, como actividad social;

**4.** El desarrollo de las relaciones, entre maestros y alumnos, pero también entre éstos (enseñanza “mutual”, tutorías entre alumnos, trabajo en grupos, expresión, etc.). (Rogers,1960), describe las condiciones de un aprendizaje en los modos de comunicación interpersonales;

**5.** La consideración de las representaciones: aparece necesaria para situar las nuevas nociones, tener en cuenta las representaciones espontaneas de los alumnos, las “concepciones” de los alumnos, como lo

han mostrado Giordan y de Vecchi. Este toma en cuenta también el de la diversidad cultural; el trabajo sobre las representaciones se esfuerza por constituir las condiciones de la recepción y de la asimilación de los saberes;

**6.** La expresión: constituye el polo metódico de la producción personal de los alumnos, del dominio del lenguaje en el contexto (social o/y cognitivo) e inclusive en el proyecto del alumno. El tema rogeriano del “aprendizaje significativo” (además “vivenciado”) puede ser aquí citado, así como las variadas situaciones de expresión en Decroly, o en Freinet (trabajo de expresión libre alrededor de un texto, organización social de la clase, etc.);

**7.** La cultura: es uno de los ejes fundamentales de la pedagogía “tradicional, que permanece asociado a cualquier pedagogía. Según una expresión de Metz, no se enseña más que la cultura y esta aparece como un sentido, de la apropiación (proyectos de acción cultural), como fundadora de una universalidad (humanismo en Alain), o al contrario cultura que separa (Bourdieu, 1980);

**8.** Los saberes: objetos declarados de la enseñanza, constituyen un eje metódico fuerte, que como hemos visto ya está estrechamente relacionado con la problemática pedagógica. Diferentes concepciones de



las relaciones con el saber, de su naturaleza y de su gestión, darán un sentido a los métodos.

## **Didáctica**

Proviene del griego didaktiké, que quiere decir arte de enseñar. Esta palabra fue empleada por primera vez con el sentido de educar por (Ratke, 1629), en su libro Principales Aforismos Didácticos. El término fue consagrado por (Juan Amós Comenio, 1657), en su obra Didáctica Magna. Significó, primero, arte de enseñar y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro, pues había muy poco que aprender para instruir. Y finalmente la didáctica pasó a ser conceptuada como ciencia y arte de enseñar, prestándose a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.

Tomando como referencia a (Mallar, 2005) y en base al concepto anterior se dirá que la Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Por otro lado para poder conseguir esta formación la didáctica es la que aporta los recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la

realidad, de manera consciente, eficaz y responsable, para actuar en ella como ciudadano participé y comprometido.

La didáctica es la orientación segura de cómo debemos proceder, es la forma más provechosa que utiliza el educando para impartir conocimientos. Dicho de otra forma la didáctica se interesa, en forma preponderante, por cómo enseñar o cómo orientar el aprendizaje.

### **Recursos Didácticos**

Son todos aquellos elementos, materiales útiles, tangibles o intangibles que el profesor utiliza como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente en el campo de la educación, es importante señalar que estos elementos han ido cambiando según el paso de los años, en especial por los avances de la ciencia y la tecnología, pues ahora se utiliza computadoras, proyectores, pizarras interactivas, entre otros.

A su vez (Márquez, 2009) considera que los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden o no ser medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar); en cambio, un vídeo con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del

mundo, a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar).

### **Ventajas del Material Didáctico**

(Précoma, 2012) manifiesta que las innovaciones tanto metodológicas como tecnológicas dirigidas a una Educación de calidad, han recurrido a una serie de estrategias que han facilitado lograr los objetivos y reconocemos que los progresos tecnológicos han aportado una rica variedad de herramientas audiovisuales que han favorecido a la Educación, como también estamos de acuerdo que los materiales didácticos son el elemento más visible.

Las ventajas que contribuyen los materiales didácticos los hacen instrumentos indispensables en la formación académica: Proporcionan información y guían el aprendizaje, es decir, aportan una base concreta para el pensamiento conceptual y contribuye en el aumento de los significados (Ogalde & Bardavid, 2007).

Desarrollan la continuidad de pensamiento, hace que el aprendizaje sea más duradero y brindan una experiencia real que estimula, la actividad de los alumnos; proporcionan, además, experiencias que se obtienen fácilmente mediante diversos materiales y medios y ello ofrece un alto

grado de interés para los alumnos; evalúan conocimientos y habilidades, así como proveen entornos para la expresión y la creación. Vemos pues, que no sólo transmiten información sino que actúan como mediadores entre la realidad y el estudiante.

Aunque existen una gran variedad de categorizaciones de los materiales didácticos, la mayoría de los autores coinciden en clasificarlos -en términos generales-, de acuerdo a la percepción de éstos por nuestros sentidos: Auditivos, y Visuales y/o audiovisuales, (aunque podrían, del mismo modo, considerarse algunos olfativos, gustativos y táctiles). Ejemplos de los primeros serían: Radios, discos, cassettes, CDs, Mp3, etcétera. Visuales: fotografías, transparencias, Imágenes electrónicas, acetatos, carteles, diagramas, gráficas, mapas, ilustraciones, Los materiales impresos: fotocopias, libros, revistas, etcétera. Audiovisuales: Videos, películas, multimedia, Internet y otros más y finalmente los materiales tridimensionales: objetos en general. Diversidad de materiales que, como ha de entenderse, nos permiten adecuarlos a nuestras necesidades y coadyuvar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **Funciones que cumplen los Recursos Didácticos**

Las funciones que deben cumplir los recursos didácticos son la de despertar el interés en los estudiantes, ilustrar temas complejos mediante imágenes o cuadros sinópticos, hacer que lo que se exponga sea de

carácter dinámico, ayudar a sintetizar los temas y reforzar los puntos clave, entre otros.

(Vidal, 2008) plantea las siguientes funciones:

- ✓ Una función motivadora que sirve para captar la atención e interés de los estudiantes.
- ✓ Una función estructuradora que cumple las funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.
- ✓ Una función estrictamente didáctica para que exista una lógica entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.
- ✓ Una función facilitadora de los aprendizajes que en ciertas asignaturas u oficios sin las herramientas necesarias serían posibles adquirir los conocimientos sobre estas, como ejemplo se citaría a la economía.
- ✓ Una función de soporte al profesor como no podía ser de otra forma en cuanto a la necesidad del docente en utilizar recursos que le faciliten la tarea de docente en aquellos aspectos de programación, enseñanza, , registro de datos, control, evaluación, entre otros.

Estos recursos didácticos ayudan a ejercitar las habilidades de los estudiantes y también a desarrollarlas, avivan la motivación, la impulsan y

crean un interés por el contenido a estudiar y permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, pues normalmente tienen una serie de información sobre la que se quiere que el alumnado reflexione.

### **El Proceso de Enseñanza Aprendizaje**

(Rosell, 2011) plantea que el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA) en nuestros días tiene como propósito contribuir a la formación del estudiante, a través del cumplimiento de objetivos instructivos y educativos. En el pregrado, tradicionalmente, el profesor ha jugado un rol activo transmitiendo sus conocimientos. Pero el alumno ha ido adquiriendo un papel más dinámico en su formación y el profesor ha ido desarrollando sus funciones de forma menos activa.

Por su parte (Cabero, 2010) y (Marqués, 2009) manifiestan que el proceso de enseñanza aprendizaje está orientado a la adquisición de conocimientos, y sobre todo, debe aspirar a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias para desenvolverse adecuadamente en las diversas situaciones de aprendizaje. Está conformado por sujetos que se relacionan estrechamente, por una parte, el profesor que conoce, puede y quiere enseñar; y por la otra, el alumno, que desconoce y puede aprender.

(Segovia & Fresco, 2008) El proceso enseñanza-aprendizaje, es un conjunto de actos que realiza el docente con el fin de proporcionar al alumno conocimiento, valoración, participación, en fin le concede la posibilidad de aprender, de desarrollar habilidades y destrezas. El proceso enseñanza-aprendizaje no se da solo en la vida educativa, en centros educativos si no que es un sistema que está estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva.

De esta manera lo dicho anteriormente tiene más sentido al referirse que el proceso de enseñanza aprendizaje se orienta a la adquisición de conocimiento y a dos sujetos estrechamente relacionados que sin el uno o el otro no se podría dar este proceso, el profesor y el alumno. Si comparamos enseñanza-aprendizaje por definición ninguno de los dos es más importante que el otro, ambos conviven en unidad como las dos caras de una moneda son el profesor y el alumno, cada uno por separado con sus particularidades y peculiaridades, conforman una unidad entre la función orientadora del maestro o profesor y la actividad del educando.

### **Métodos y Técnicas de Enseñanza**

Para (Hernández, 2001) los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser

elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

Los métodos y técnicas son recursos utilizados por el tutor para llegar a sus educandos y constituyen los recursos didácticos necesarios de la enseñanza, para la guía, la realización ordenada y adecuada de los objetivos que se proponen. Es así que los métodos y técnicas es la unión de planear cómo se va a realizar un trabajo y la técnica, el recurso didáctico que se va utilizar para lograr el objetivo propuesto en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Métodos de Enseñanza**

(Hernández, 2001) indica que el método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal en lo que concierne a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma. Los métodos de enseñanza son las planeaciones lógicamente ordenadas que se hacen para dirigir el aprendizaje de los estudiantes tomando en cuenta los objetivos que se pretenden conseguir.

Los métodos son la guía para profundizar los aprendizajes, estos según la naturaleza de sus fines que desean alcanzar pueden ser de tres tipos: de investigación, si buscan ampliar los conocimientos, de organización, si el



estudiante trabaja sobre hechos conocidos, ordenando y disciplinando esfuerzos para que exista eficiencia en lo que se desea realizar. Y para terminar aparece el método de transmisión o de enseñanza propiamente dicho que está destinado particularmente a transmitir ideales, actitudes, conocimientos, y aparecen como intermediarios entre el docente y el educando en la acción educativa que se ejerce sobre este último.

### **Clasificación de los Métodos de Enseñanza**

Para facilitar la comprensión de los diferentes métodos de enseñanza algunos autores como (Salkid, 2002) y (Hernández, 2001) los han clasificado tomando en cuenta varios aspectos como son: en primer lugar la fuente de contenido, como segundo aspecto la relación profesor alumno y los niveles de independencia de la actividad cognoscitiva.

La clasificación mencionada anteriormente se clasifica a su vez para dar a comprender el método y su debida aplicación. Así el método según la fuente del contenido a su vez se clasifica de acuerdo a la forma como quiera dar a conocer la información, si es descriptiva-verbal, lo hará utilizando el método verbal de descripción que se lo aplica mediante la narración, la explicación, diálogo, trabajos con libros o materiales periódicos. Si el contenido va ser presentado a través de trabajos con fotos, con gráficos, con mapas conceptuales o trabajos con proyecciones

se aplicarán los métodos visuales. Si la presentación del contenido es a base de la experimentación, realización de ejercicios, trabajo de campo, elaboración de proyectos, colecciones, exposiciones, el método utilizado será el práctico.

En el método según la relación profesor alumno se clasifica a su vez de acuerdo al papel que desempeñan los participantes en el proceso enseñanza aprendizaje, así aparece un método expositivo que se lo utiliza cuando se realiza una ejemplificación, demostración ilustración o exposición de algún o algunos temas. Si se lo aplica cuando se realizan foros en el aula o se realiza una conversación en grupo, el método utilizado se denominará de elaboración conjunta. Y si lo aplica cuando el profesor da una actividad individual al alumno y es este quien la realiza, el método utilizado es el de trabajo independiente.

Y finalmente en los métodos según los niveles de independencia de la actividad cognoscitiva de los alumnos, los alumnos para la utilización de este método tienen que estar predispuestos, motivados y en capacidad de adquirir conocimientos y trabajar con ellos para finalmente reproducirlos. Este a su vez se clasifica en explicativo-ilustrativo que exige que el alumno frente al contenido asimile comprenda y lo reproduzca utilizando su habilidades y destrezas previas.

## **Técnicas de Enseñanza**

Para (Herrán, 2011) y (Márquez, 2009) existen una infinidad de técnicas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para seguir el orden que por lo general se utilizan estas técnicas, se las planteará de acuerdo al sistema más común utilizado en clase; entre estas están:

**Técnica del Estudio de Casos.** Se plantea primero esta porque el docente plantea un caso el cual exigirá razonamiento, discusión, argumentación y debate lo que le permitirá no solo aplicar esta técnica llamada técnica del estudio de casos si no que implícitamente se utiliza diversas técnicas como la que se nombra a continuación.

**Técnica del Debate.** Como se dijo anteriormente un tema puede provocar divergencias durante el desarrollo de una clase, dudas surgidas y no aclaradas, temas de actualidad social y es donde se aplica la misma.

**Técnica Expositiva.** Esta técnica la puede realizar el docente o por el propio alumno como en el caso anterior para defender o hacer conocer el caso que eligió, para lograr la atención y poder lograr aprendizajes la persona que expone debe de realizarlo con énfasis con una oratoria motivadora.

**Técnica de la Argumentación.** También se la realiza como interrogatorio al alumno y de acuerdo al grado de argumentación se evalúa su aprendizaje y su participación activa.

**Técnica del Interrogatorio.** Al igual que la técnica anterior se evalúa la participación y conocimiento permitiendo de esta manera conocer al alumno y resaltar sus aspectos positivos. Puede ser empleado para: motivación de la clase, estímulo para la reflexión y recapitulación y síntesis de lo aprendido.

**Técnica del Diálogo.** Es la técnica quizá más valiosa ya que a través de esta se hace entrar en reflexión, se lo orienta y motiva tanto extrínseca como intrínsecamente al estudiante para que se convenza que puede investigar valiéndose del razonamiento y su propia capacidad.

**Técnica de la Discusión.** En la que el estudiante debe participar al máximo, es ideal para elaborar conceptos a más de la misma clase que es muy efectiva. Volviendo a la primera técnica expuesta aquí esta técnica de discusión requiere de la guía del docente y de la preparación del tema a exponer.

Como se dijo al principio existe una infinidad de técnicas de enseñanza como técnica biográfica, técnica exegética, técnica cronológica, técnica de

los círculos concéntricos, técnica de las efemérides, técnica del seminario, técnica de problemas, técnica de la demostración, técnica del redescubrimiento, técnica del estudio dirigido, técnica de la tarea dirigida, entre otras donde el único objetivo es ver la mejor forma de llegar con el conocimiento al estudiante según (Salkid, 2002) y (Hernández, 2001).

### **La Asignatura del Desarrollo del Pensamiento Filosófico**

La frase de (Descartes, 1643): “Pienso y luego existo” es quizá la más acertada para la asignatura de desarrollo del pensamiento. Esta asignatura le pone más atención a la propia persona en una forma de incentivar a su crecimiento, filosofar no es más que el acto de pensar, y sin pensar no se podría llegar a nada. La filosofía comienza desde el reconocimiento de la misma persona desde sus valores, virtudes y defectos. La filosofía potencia a pensar y reflexionar sobre las cosas sencillas de la vida, busca crear una duda constante y en la búsqueda de estas respuestas adquiere su importancia.

Esta asignatura por lo tanto busca en el estudiante potenciar la manera de pensar de forma rigurosa, crítica y creativa, busca que el estudiante analice con coherencia los problemas fundamentales de ser humano desde su experiencia personal.

## **Enfoque e Importancia de la Asignatura.**

En los Lineamientos de la asignatura de (Desarrollo del Pensamiento Filosófico, 2012) plantea la pregunta sobre el sentido y la función de la enseñanza de la filosofía en el nivel secundario principalmente. Está claro que no busca convertir a los estudiantes en filósofos, pero, que si comprendan la importancia de la filosofía en la vida, como el pilar fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico sobre las cuestiones fundamentales de la existencia, la vida, la muerte, el amor, la sociedad.

El estudio académico de esta asignatura ha hecho que se convierta en teórica sin darle la libertad que esta exige que es la de convertirse en motor en el proceso de filosofar. La filosofía está relacionada directamente con la capacidad de hacer preguntas, conscientes de que las incógnitas no aparecen si no hay conocimiento básico para la duda, la asignatura Desarrollo del Pensamiento Filosófico provee los contenidos filosóficos socialmente relevantes para activar a la reflexión y la pregunta.

Por tal motivo esta asignatura permite ejercitar esta práctica racional y requiere de una actitud curiosa ante temas o problemas significativos, esto implica que las propuestas temáticas esenciales tienen que involucrar activamente a los sujetos que filosofan.

## **Eje Integrador del Área**

El Diccionario de la (Real Academia de la Lengua Española, 2009) define al eje integrador como la idea fundamental, asunto primordial, pilar básico de algo, persona o elemento que se considera el centro de algo, y alrededor del cual gira todo lo demás. En base a esta definición el eje integrador que plantea el Ministerio de Educación en los lineamientos para la asignatura de desarrollo del pensamiento es el del análisis y la reflexión crítica desde varias perspectivas sobre los temas filosóficos y cotidianos, partiendo de la problematización de situaciones de contextos variados.

## **Eje Transversal**

El eje transversal central del currículo de la asignatura es el Buen Vivir, por lo tanto las competencias actitudinales que se desarrollan en los estudiantes del Bachillerato y por ende de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico propician espacios de diálogo para la búsqueda conjunta de acuerdos y proyectos comunes que permitan la convivencia respetuosa y libre, dentro de un contexto de Interculturalidad, de aplicación de los valores democráticos, de la difusión de la cultura para la paz y el cuidado ambiental.

## **Objetivos de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico**

Los objetivos que plantea en los lineamientos de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento el (Ministerio de Educación, 2012) es que los estudiantes:

- Comprender los problemas centrales de la filosofía y de la vida real, mediante el análisis y la aplicación de los métodos filosóficos para resolverlos reflexivamente, ya sea en contextos académicos, sociales o familiares.
  
- Pensar de manera rigurosa, crítica y creativa sobre problemas filosóficos. Esto significa ser capaz de:
  - a. Leer y comprender textos filosóficos.
  - b. Escribir textos filosóficos propios.
  - c. Participar en diálogos filosóficos.
  
- Contrastar las distintas formas de pensamiento, valores y saberes, para generar actitudes respetuosas y tolerantes ante la diversidad.
  
- Explicar con fundamentos claros y precisos las propias creencias para actuar de manera coherente con ellas.



## **Macrodestrezas de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico**

Son habilidades comunicativas desarrolladas en el ser humano para que éste pueda interactuar en su entorno social y pueden ser de comprensión y de expresión.

Se plantean cuatro grandes macro destrezas:

- Preguntar y cuestionar con base en conocimientos relevantes
- Analizar desde varias perspectivas y de acuerdo al contexto
- Argumentar con fundamentos validados
- Evaluar argumentos, hechos y creencias propias y ajenas.

## **Conocimientos Esenciales de la Asignatura**

Los conocimientos esenciales que presentan los lineamientos de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento (2012) son:

**Filosofía y Argumentación**, permite desarrollar la capacidad de preguntar y hacer una reflexión para poder argumentar de forma correcta, conocer cuáles son los problemas actuales de la filosofía, como realizarse juicios de razonamiento y la relación de la filosofía con otras disciplinas.

**Conocimiento y Verdad**, como su palabra mismo lo indica hace referencia a los diferentes tipos de adquisición de conocimiento ya sea a través de la razón y la experiencia, el conocimiento vulgar, filosófico o científico y la posición que toman frente a este conocimiento ya sea una posición dogmática o escéptica. Para saber si este conocimiento es científico se debe estudiar la verdad como tal, analizar la creencia, verdad y prueba, la verdad como correspondencia, interpretación, creación humana; la verdad objetiva subjetiva e intersubjetiva.

**La Ética y Estética** en la que se estudia las concepciones sobre lo que tiene que ver con el bien y el mal, el bien y la alegría, el acto moral y sus elementos: motivos, intenciones, fines, resultados, consecuencias de las acciones y la relación entre maldad y egoísmo. La relación ente ética y estética, sobre el objeto, sujeto y situación estética, la polaridad y jerarquía de los valores estéticos.

Cuestiones existenciales como la muerte, el amor y la felicidad principales para plantearse la problemática existencial que de una u otra manera rigen la vida de las personas y que son las que dejan muchas preguntas y pocas respuestas, cuestiones como el amor y el desamor, el amor como derecho y justicia, el amor como deseo de lo que falta, el amor la alegría y la responsabilidad, la conciencia de la muerte, la muerte creación histórico cultural, mortalidad y proyecto, felicidad posible, felicidad real, la muerte

como preocupación, la felicidad como finalidad de la vida humana, muerte y alegría de vivir y finalmente el tema más importante que es el motor de la filosofía existencialista, la relación entre la muerte y el sentido de la existencia.

### **Indicadores Esenciales de Evaluación**

Para valorar y evaluar la comprensión, el desempeño y logro de los objetivos de aprendizaje, se considera los siguientes indicadores:

**1)** Haber adquirido una comprensión básica de los problemas centrales de la filosofía discutidos en el curso. Esto significa que es capaz de:

- Explicar con sus propias palabras en qué consiste cada uno de los problemas filosóficos revisados en el curso.
  
- Comparar diferentes posiciones que intentan resolver estos problemas y exponer los principales argumentos asociados con cada una de esas posiciones.
  
- Plantear preguntas filosóficas y posiciones propias sobre al menos uno de los problemas esenciales de la filosofía estudiados durante el curso.

**2) Haber adquirido destrezas básicas para:**

**a. Argumentar correctamente. Esto significa que es capaz de:**

- Identificar y reconstruir argumentos.
- Clasificar argumentos como deductivos o inductivos.
- Evaluar argumentos.
- Detectar falacias y otros mecanismos de persuasión no argumentativa.

**b. Leer y comprender textos filosóficos. Esto significa que es capaz de:**

- Evaluar definiciones.
- Resumir el texto y sus principales argumentos.
- Analizar los argumentos que el texto plantea.

**c. Escribir textos filosóficos. Esto significa que es capaz de:**

- Argumentar sus posturas con rigor.
- Expresar sus ideas con claridad y precisión.
- Organizar el texto de manera adecuada.
- Escribir con corrección.

**3) Participa en diálogos filosóficos. Esto significa que es capaz de:**

- Interactuar críticamente con los demás interlocutores.
- Interactuar respetuosamente con los demás interlocutores.

**4)** Aplica destrezas de pensamiento filosófico al tratamiento de nuevos problemas filosóficos y de problemas cotidianos, susceptibles a ser tratados filosóficamente:

- Analiza problemas filosóficos que no han sido discutidos previamente en clase.
- Expone alternativas a problemas de la vida cotidiana utilizando las destrezas filosóficas adquiridas en clase.

### **Software Educativo**

(Rodríguez, 2000) señala que un software educativo es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del nuevo siglo.

El software educativo es el programa creado con fines didácticos educativos que constituye una evidencia del impacto de la tecnología en la Educación, pues es la más reciente herramienta didáctica útil para el

estudiante y profesor, convirtiéndose en una alternativa efectiva para ofrecer al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento.

Es así que la informática como apoyo dentro de los procesos de aprendizaje se ha convertido en una herramienta didáctica para la investigación. La asimilación dentro de las instituciones educativas va aumentando a medida que transcurren los años a un nivel excepcional.

### **Características**

Existen una gran variedad de software educativo que se hace necesario diferenciar sus características, considerando que deben cumplir un fin educativo (Marques, 2007) considera como principales; las siguientes;

- La condición básica es que deben ser de fácil acceso y uso para estar al alcance del conocimiento en informática que es mínimo en los estudiantes.
- Debido a su facilidad debe servir de motivador para que el alumno se interese en este tipo de material educativo
- Debe contener elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje a más de las características computacionales.

- Al ser creados para ser utilizados por computador deben generar ambientes interactivos que faciliten la comunicación con el estudiante.
- Son programas creados con propósito educativo de apoyar al trabajo docente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Son programas que deben poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen.

Las características están enfocadas solo en los programas que apoyan la labor educativa, que motiven, faciliten, creen ambientes de trabajo agradables, de interactividad y de evaluación para que el proceso de enseñanza aprendizaje saque más provecho.

### **Componentes**

Según (Molina, 2009) todo programa creado para este fin tiene diversos componentes, un artefacto de comunicación (interfaz) que son los diferentes dispositivos que permiten la comunicación del computador con el usuario y viceversa a si por ejemplo si se desea ingresar información se lo hace a través del teclado, apuntadores, micrófonos, pantallas táctiles, lectores ópticos, etc. A sí mismo, si se desea sacar información que vendría a ser la comunicación computadora usuario se lo haría a través de la impresora, sintetizadores de voz, módems y principalmente la

pantalla que es la que presenta la información y es la que selecciona la información.

Para que exista una mejor relación entre el usuario-computadora y viceversa esta información presenta los sistemas de menús, textos que posibilitan una disposición estética y efectiva como son elementos visuales como los gráficos, animaciones y videos y además los colores de pantalla y sonidos.

Otro componente es el instruccional, o pedagógico, que es el que determina si se han cumplido los objetivos al final de la utilización de este software, se analiza contenidos, las secuencias de instrucción, tipos de aprendizaje, sistemas de evaluación, para finalmente determinar los logros y los sistemas de motivación extrínseca e intrínseca que se debe incluir.

Un componente técnico o computacional que permite establecer la estructura lógica, esta estructura de datos organiza la información necesaria para que pueda cumplir con sus objetivos instruccional y cumplir con las acciones que requiere el usuario.

### **Tipos de Programas Educativos**

Los tipos de programas educativos se pueden clasificar de acuerdo a su estructura, su enfoque educativo y función que cumplen según (Marques,



2007) y (Galvis, 2000), programas que hasta la fecha no se han designado con otro nombre por ser su función la misma, aunque sean programas nuevos caben dentro de esta clasificación. Así tenemos entonces que según su estructura se clasifican en:

**a. Los Programas Tutoriales.** Son los que guían al estudiante en este proceso a través de ciertas actividades, aquí aprenden o refuerzan conocimientos, se presenta al estudiante programas de practica o ejercitación como los programas de adiestramiento psicomotor que están presentes en actividades con el dibujo, la escritura, como se dijo antes estos programas guían los aprendizajes de los estudiantes y facilitan la realización de prácticas más o menos rutinarias y su evaluación; en algunos casos una evaluación negativa genera una nueva serie de ejercicios de repaso.

**b. Bases de Datos.** Es la información estática que se mantiene principalmente para consultas selectivas, que sirven en definitiva para facilitar su exploración. A través de esta base de datos se puede resolver problemas, analizar y relacionar datos, extraer conclusiones y comprobar hipótesis. Según la forma de acceder a la información se puede distinguir dos tipos, Una base de datos convencionales. Y una base de datos de tipo sistema experto que a más de la información especializada asesora al usuario cuando accede buscando cierto tipo de respuestas.

**c. Simuladores.** Es la manipulación que se hace de ciertos programas para que el estudiante desarrolle sus habilidades, estos micromundos que se los llama más comúnmente resultan más efectivos que si se lo hiciera en la vida real porque aquí tiene la opción de aprender más de los errores cometidos y adquirir experiencia directa delante de unas situaciones que frecuentemente resultarían difícilmente accesibles a la realidad como por ejemplo el pilotear un avión, control de una central nuclear, también ciertos tipos de videojuegos presentan estas características de simuladores que facilitan en el estudiante el desarrollo de los reflejos, la percepción visual y la coordinación psicomotriz en general, además de estimular la capacidad de interpretación y de reacción ante un medio concreto.

**d. Constructores.** Son programas que tienen un entorno programable. A través de estos programas los estudiantes crean otros programas más complejos y de esta manera crean sus propios aprendizajes que surgen a través de la reflexión que realizan al diseñar estos programas.

**e. Programas Herramienta.** Estos programas facilitan la realización de ciertos trabajos generales como escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos, etc. Los programas más utilizados de este grupo son las hojas de cálculo, los procesadores de textos, programas de

experimentación asistida, gestores de datos, programas de comunicaciones, lenguajes y sistemas de autor y editores gráficos.

### **Concepciones del Aprendizaje en el Software Educativo.**

Para (Vidal, 2010), (Marques & Ramos, 2010) los diferentes programas utilizados para este fin crean un ambiente de interactividad, motivación, interés en los alumnos para facilitar ciertos aprendizajes. Por un lado se encuentra el qué se quiere lograr que está inmerso en los objetivos y el cómo, el medio para lograr estos, proceso que hay que aprender y que es el planteado por los creadores a partir de su entender sobre el aprendizaje, es decir se basan en su concepción que ellos tienen sobre el aprendizaje.

Hay múltiples concepciones sobre el aprendizaje y todas apuntan a la maduración, motivación, ejercitación, integración, etc. Que están relacionadas con la preguntas de cómo trabaja la mente en la tarea de aprender y dan respuesta a su pregunta desde su muy particular punto de vista.

**a. Teoría de la Comunicación.** Trata de explicar la relación que hay entre el computador que enseña y la persona que aprende. Estos programas educativos se basan en el modelo comunicativo en el que

intervienen el emisor, código, mensaje, canal, receptor, la retroalimentación y el contexto.

**b. El Conductismo.** Tomando en cuenta las teorías conductuales estos son programas que presentan la información fragmentada en pequeñas dosis en donde el estudiante asimila la información este programa evalúa la memorización y en caso de ser necesario, repite la información otra vez hasta que el estudiante la asimila. Aquí entran los programas de tipo tutorial lineal y ramificada, que transforman a la computadora en una máquina de enseñar skinneriana, transmisora de conocimientos hacia los alumnos receptores. La computadora se convierte en el centro de la distribución del saber, Esto sería lo que en la enseñanza tradicional lo hace el maestro.

Para elaborar estos tipos de programas, los diseñadores de software deben desarrollar dos habilidades principales como descomponer la información en sus elementos más pequeños y reconstruir la información de manera interesante, imaginativa, relevante, mediante gráficos y escritos bien representados en una pantalla para que resulte atractiva y entretenida y sobre todo educativa.

### **c. El Constructivismo**

Los programas desarrollados con este fin constructivista, Márquez (2000) manifiesta que son programas que siguen un modelo cognitivo, potencian

un aprendizaje por exploración que favorece la reflexión y el pensamiento crítico de los alumnos. La computadora actúa como un instrumento que presenta unos elementos, informaciones y entornos sobre los cuales el usuario manipula datos o experimenta libremente dentro del respeto a unas normas.

A más de lo anterior se tiene que estos programas son considerados no tutoriales, porque se preocupa por la actividad mental que desarrollan los estudiantes para que puedan asimilar los conocimientos, aceptan los errores como una parte integrante del proceso de aprendizaje y finalmente se aprovecha estos programas para diagnosticar el grado cognitivo de los estudiantes y determinar el tratamiento más adecuado en cada caso.

### **Funciones del Software Educativo**

Dependiendo del tipo de software, pueden realizar funciones básicas propias de materiales educativos como también pueden proporcionar funciones específicas. Después de un análisis se toma a (Márquez, 2007), (Molina, 2009), (Vidal, 2010) que citan algunas funciones que se deben tener en cuenta dentro del software educativo:

**La Función Instructiva** facilita el aprendizaje ya sea de manera implícita o explícita a través de los programas interactivos, los programas tutoriales

son los que entran de manera más explícita dentro de esta función instructiva ya que dirige las actividades en función de progresos y respuestas.

**La Función Informativa** presenta en sus actividades contenidos que principalmente proporcionan información estructurada de la realidad de los estudiantes. Los programas que proporcionan marcadamente esta función informativa son los programas tutoriales, simuladores y la base de datos que la que contiene más información.

**La Función Motivadora** es en si la principal de todas, aquí el estudiante se motiva de manera intrínseca que hace que los estudiantes se sientan atraídos, interesados entonces estos programas buscan captar la atención de los alumnos, a través de los elementos que incluyen mantener el interés y cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

**En la Función Evaluadora** los programas registran las acciones de los usuarios con el propósito de rastrear los logros de los estudiantes y se producen errores el sistema arrojará nuevas secuencias de aprendizaje. Esta evaluación puede ser de dos tipos implícita cuando el estudiante ve sus errores a partir de las respuestas que le presenta el computador ya sea con sonidos o con colores, y explícita cuando el programas posee módulos específicos de evaluación.

**En la Función Investigadora** intervienen varios programas que ofrecen ambientes propicios para la investigación e incluso cambiar las variables de algunos sistemas, los programas que proporcionan la función investigadora están los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores. A parte de ser programas que potencian la investigación también son instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se desarrollan prioritariamente en la computadora.

**Función Innovadora.** Los diferentes programas al utilizar una tecnología recientemente incorporada y por lo general permiten diversas formas de uso, su versatilidad abren amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación en el aula.

**Función Expresiva.** Los programas que se utilizan en el computador como procesadores de texto editores gráficos, y la interpretación de los símbolos que de ellos se hace al comunicarse ya sea con el computador como con otras personas permiten al estudiante no mantenerse en la ambigüedad si no en una forma de comunicación actual. A través de estos programas, entonces la función expresiva que cumplen es muy amplia sobre todo cuando está conectada a la red.

**Función Metalingüística.** La práctica de los sistemas operativos hacen que el estudiante se familiarice con el lenguaje de la máquina que es

comprendido solo por esta y el programador, que es diferente al lenguaje que utilizan las personas en general.

### **1.1. Ventajas del Empleo del Software Educativo**

Las principales ventajas que prestan las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el software con fines educativos, para (Márquez, 2007) (Ramos, 2010) el interés de quien se acerca a estos, generan motivación, interacción, individualización y evaluación como medio de aprendizaje.

La motivación se da sobre todo en los estudiantes en los que no han tenido experiencias con programas de este tipo, crean interés y por lo tanto generan una motivación especial para lograr los objetivos propuestos. Siendo la motivación el motor de aprendizaje los estudiantes se quedan mucho más tiempo realizando los trabajos, lo que les permite adquirir mayor aprendizaje.

Interacción es otra de las ventajas que tiene el software educativo, la mayoría de los recursos didácticos utilizados no permiten la interacción del estudiante con estos y por lo tanto se da una desmotivación, con estos programas computacionales la interacción se vuelve interactiva, la introducción de los programas educativos generan interacción entre el estudiante y el material a través del computador, convirtiéndolo en un



estudiante más activo en el proceso de aprendizaje, dejando de ser un receptor a un participante activo en la adquisición de conocimientos.

La ventaja de la individualización es que los alumnos al poseer sus propias características sus propios conocimientos previos, experiencias, metas y expectativas hacen que la labor del docente no sea totalmente eficiente, es aquí que estos programas entran, el estudiante a través de estos programas con métodos de enseñanza individualizada trabajan a su propio ritmo de aprendizaje haciendo que el proceso de aprendizaje sea más flexible, eficaz y eficiente.

Evaluación como medio de aprendizaje. Se diferencia de los sistemas de evaluación tradicional porque esta evaluación es instantánea permitiéndole al estudiante revisar sus aciertos y sus errores, permitiéndole aprender de forma entretenida y si la respuesta es errónea aparecen opciones de rectificar la respuesta e incluso determinar porque la respuesta es incorrecta, generando nuevas secuencias de aprendizaje.

Por lo anterior, el software educativo adquiere relevancia, ya que tiene como objetivo servir de apoyo a docentes, alumnos y personas en general que desean aprender o reforzar cierta área del conocimiento.

## **e. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Primeramente es necesario determinar el tipo de investigación, en el cual se enmarca en la presente tesis. Para ello se estableció que el mismo se ajusta en la investigación aplicada y experimental por las siguientes razones:

**Investigación Aplicada.-** Ya que este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren en un proceso y requiere la elaboración de un marco teórico para su sustento, se la clasifica en este tipo ya que se aplicara los conocimientos que se tiene sobre desarrollo de software y se estructurará los contenidos que se deben añadir a la aplicación final.

**Investigación Experimental.** - Esta investigación obtiene su información de la actividad intencional realizada por el investigador y que se encuentra dirigida a modificar la realidad con el propósito de crear el fenómeno mismo que se indaga, y así poder observarlo. Con ello lo que se pretende es cambiar la realidad en la que se desarrolla actualmente el proceso de enseñanza aprendizaje y de los recursos didácticos que emplea.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Para poder desarrollar el presente trabajo investigativo es necesario precisar los métodos de investigación que se emplearon, para ello se describe a continuación los métodos, técnicas e instrumentos que se emplearon en el desarrollo del trabajo

**Método Científico.-** Se empleó este método para determinar los contenidos científicos que deben ser contemplados o revisados en la asignatura denominada Desarrollo del Pensamiento Filosófico.

**Método Analítico.-** Este método distingue los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado y a partir de la experimentación y el análisis de un gran número de casos se establecen leyes universales. Es por ello que se aplicó este método para realizar el estudio detallado de los contenidos de la asignatura y determinar su relación y nivel de complejidad en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

**Método Sintético.-** Está dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos. Esas relaciones determinan por un lado la estructura del objeto y por otro su dinámica. La aplicación de este método permitió estructurar de mejor

manera los contenidos de la asignatura, para que los mismos tengan una relación entre uno y otro tema.

**Método Deductivo Inductivo.-** Se aplicó este método para poder determinar la generalidad de los temas de la asignatura a los contenidos específicos y viceversa de manera que los conocimientos de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico sean abordados en su totalidad y particularidad apoyándose paralelamente con la aplicación de los métodos analítico y sintético.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Por otro lado, las técnicas e instrumentos de investigación que se aplicaron en el proceso de desarrollo del software educativo son:

**Técnica de la Encuesta:** La cual estuvo destinada a los estudiantes del primer curso de Bachillerato General Unificado, el objetivo era identificar la realidad del Proceso Enseñanza Aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico. (Anexo 3.)

**Técnica de la Entrevista:** Esta técnica fue aplicada al docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, esta entrevista fue muy productiva, las preguntas giraron en base a la aplicación de las TIC

en el proceso educativo, además de realizar con él, la validación de la aplicación educativa desarrollada (Anexo 4)

### **Población y Muestra**

El software educativo está destinado al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico para los estudiantes del primer curso de Bachillerato General Unificado, cuya población es de 210 estudiantes distribuidos en seis paralelos "A", "B", "C", "D", "E" y "F". Por tratarse de una población considerable, se extrajo una muestra, de cada paralelo se seleccionó de forma aleatoria a ocho estudiantes.

### **METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Metodología en Cascada.-** Para desarrollar un software educativo de calidad y a la medida es necesario la implementación de una metodología de desarrollo de software que permita reflejar un producto final que responda a las necesidades y requerimientos de los usuarios, es por ello que después de haber revisado y analizado algunas metodologías de desarrollo de software se determinó que la que más se ajusta a estos aspectos es la Metodología en cascada, la cual consta de las siguientes fases:

**Análisis de los Requerimientos:** En este proceso se recopiló los requisitos, los mismos que se centran e intensifican especialmente en el software, aquí se determinó los requerimientos de los usuarios del software y los requerimientos del sistema

**Diseño:** El diseño del software se enfocó en cuatro atributos distintos del programa como son: la estructura de los datos, la arquitectura del software, el detalle procedimental y la caracterización de la interfaz. El proceso de diseño permitió traducir los requisitos en una representación del software con la calidad requerida antes de que comience la codificación.

**Codificación:** Para el desarrollo de esta fase se empleó el lenguaje ActionScript 2.0; en esta fase se dio acciones a los botones y clips de películas, además de controlar sonidos (reproducción y stop) y de calificar las evaluaciones a los estudiantes o usuarios de la aplicación.

**Prueba:** Esta fase se desarrolló primeramente de forma interna y permanente, después de realizar cada submenú se procedió a verificar que los botones realicen las acciones para las que fueron creadas, además de enlazar correctamente las diferentes pantallas y que los contenidos que se visualicen sean los que correspondan a la opción seleccionada.

**Mantenimiento:** Esta fase hizo referencia a los cambios que se pueden hacer al software después de que se valide la aplicación. Estos cambios se podrían originar debido a que hayan encontrado errores, o a que el software deba adaptarse a cambios del entorno externo (sistema operativo o dispositivos periféricos), u otros.

## **f. RESULTADOS**

Los resultados que se muestran a continuación se basan en la aplicación de la metodología en cascada; la cual fue utilizada para el análisis, desarrollo e implementación del software educativo, ya que es la que más se ajusta para aplicaciones de tipo formativo-educativo.

### **RESULTADOS MODELO EN CASCADA**

#### **Modelo en Cascada**

Para el desarrollo del software educativo se utilizó la metodología de desarrollo de software en cascada, en la misma que se desarrollaron las siguientes actividades según sus fases o etapas:

**Análisis de Requerimientos:** En esta etapa se determinó de donde se obtendría la información necesaria para la elaboración del marco teórico, que es el sustento del trabajo investigativo, además de la necesidad de la utilización de las TIC en el proceso educativo, para ello fue necesario la aplicación de la encuesta a los estudiantes y la entrevista al docente, cuyos resultados se muestran a continuación:



**Requerimientos Funcionales del Sistema:** Luego de la recopilación de la información, se realizó el análisis funcional del software, el mismo que se describe a continuación en la siguiente tabla:

**Cuadro 1:** Requerimientos Funcionales

<b>Código</b>	<b>Descripción</b>
<b>R F 1</b>	Visualizar la portada de la aplicación.
<b>R F 2</b>	Mostrar un menú principal de contenidos del software.
<b>R F 3</b>	Visualizar información seleccionada.
<b>R F 4</b>	Ejecutar animaciones.
<b>R F 5</b>	Visualizar galerías de imágenes y videos.
<b>R F 6</b>	Visualizar documentos de información de todos los bloques de la asignatura.

**Requerimientos no Funcionales del Sistema:** Estos requerimientos son elementos que no forman parte de la aplicación, sin embargo se encuentran presentes en la misma.

**Cuadro 2:** Requerimientos No Funcionales

<b>Código</b>	<b>Descripción</b>
<b>RNF1</b>	Estandarización de las pantallas en cuanto a la distribución uniforme de botones, imágenes, títulos y videos
<b>RNF2</b>	Interfaz amigable, sencillas e interactiva
<b>RNF3</b>	La multimedia ocupa el tamaño completo de la pantalla pero sin escalar su tamaño original de 800 x 600 pixeles.
<b>RNF4</b>	Presentación de navegabilidad entre el temas y subtemas
<b>RNF5</b>	Ejecutable en sistemas operativos de Windows XP, Vista, 7 y 8
<b>RNF6</b>	El sistema funciona con hardware mínimo de 1 GB de memoria RAM, y procesador Pentium 4, resolución de pantalla mínimo de 800 x 600 pixeles y parlantes.
<b>RNF7</b>	Es ejecutable (portable) e instalable

**RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA”**

**1. ¿Qué recursos didácticos utiliza con mayor frecuencia en clase su profesor?**

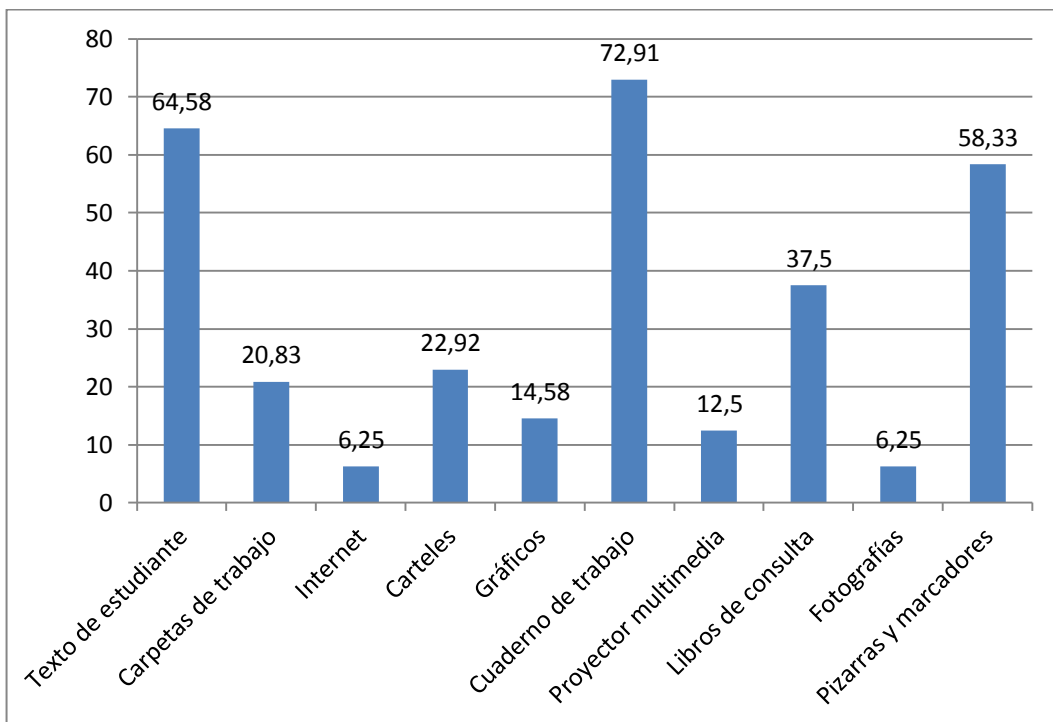
Cuadro N°1 Recursos didácticos utilizados por su profesor

Indicador	SI		NO	
	f	%	f	%
Texto de estudiante	31	64,58	17	35,42
Carpetas de trabajo	10	20,83	10	79,17
Internet	3	6,25	45	93,75
Carteles	11	22,92	37	77,08
Gráficos	7	14,58	41	85,42
Cuaderno de trabajo	35	72,91	13	27,08
Proyector multimedia	6	12,50	42	87,50
Libros de consulta	18	37,50	30	62,50
Fotografías	3	6,25	45	93,75
Pizarras y marcadores	28	58,33	20	41,67

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N°1 Recursos didácticos utilizados por su profesor



### INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Los resultados mostrados en el cuadro y la gráfica permite evidenciar que los recursos didácticos más utilizados por el docente según los estudiantes encuestados son: el cuaderno de trabajo con el 72,91%, texto del estudiante con el 64,58%, la pizarra con el 58,33%, libros de consulta con el 37,50%, carteles con el 22,92%, carpetas de trabajo con el 20,83%, proyector multimedia con el 12,50%, y por ultimo tenemos a la internet y las fotografías con el 6,25%.

Con los antecedentes antes expuestos se puede concluir que el profesor no aplica los recursos didácticos tecnológicos en clase, ya que se

evidencia que el docente se centra más en los recursos didácticos tradicionales que si bien ayudan asimilar los conocimientos a los estudiantes, no son tan llamativos e innovadores como cuando se utiliza las TIC.

## 2. ¿Qué criterios de evaluación utiliza para medir el rendimiento académico de los estudiantes?

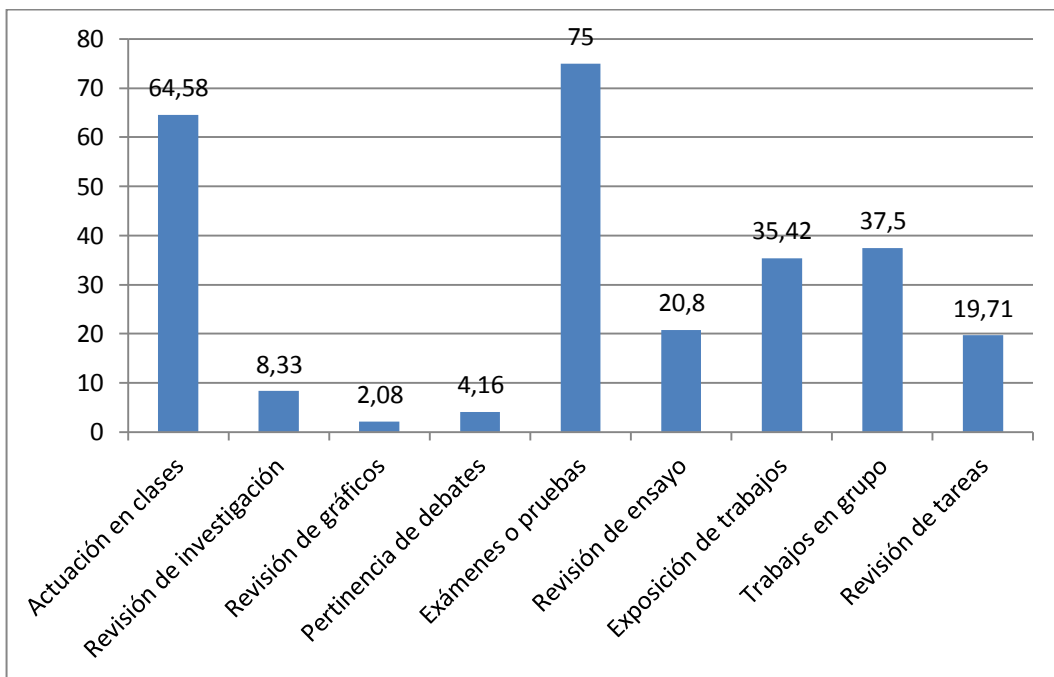
Cuadro N°2 Criterios de evaluación para medir el rendimiento académico

Indicador	SI		NO	
	f	%	f	%
Actuación en clases	31	64,58	17	35,42
Revisión de investigación	4	8,33	44	91,67
Revisión de gráficos	1	2,08	47	97,92
Pertinencia de debates	2	4,16	46	95,84
Exámenes o pruebas	36	75,00	12	25,00
Revisión de ensayo	1	2,08	47	97,92
Exposición de trabajos	17	35,42	31	64,58
Trabajos en grupo	18	37,50	30	62,50
Revisión de tareas	27	56,25	21	43,75

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N°2 Criterios de evaluación para medir el rendimiento académico



### INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

De la tabla y grafica que antecede se desprende los criterios que utiliza el docente al momento de evaluar son: con el 75,0% los exámenes o pruebas, con el 64,58% la actuación en clase, la revisión de tareas con el 56,25%, trabajo en grupo el 37,50%, exposición de trabajos con el 35,42%, revisión de investigaciones con el 8,33%, pertinencia de debates un 4,16% y finalmente la revisión de ensayos y gráficos con el 2,08% cada una.

Con estos resultados se evidencia que el docente da mayor importancia a las pruebas y la actuación en clases al momento de evaluar a los estudiantes.

A través de los resultados presentados en el cuadro y la tabla se evidencia que se da poca importancia a la pertinencia de los debates, lo cual va en contradicción con el propósito de la asignatura que es desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, pues debería ser el pilar de esta asignatura para lograr alcanzar el perfil del estudiante del siglo XXI.

**3. ¿Qué recomendaciones le haría a su profesor para mejorar las actividades que se desarrollan en clase?**

**INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS**

Con respecto a esta interrogante, los estudiantes recomiendan en su gran mayoría (aproximadamente más del 70,0%) que el profesor utilice las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar las actividades académicas en el aula, mientras que los restantes expresan estar de acuerdo con la forma de trabajar del docente ya que existe dominio de los temas por parte del docente.

En conclusión se evidencia el dominio de los temas de la asignatura por parte del docente según los datos presentados en la pregunta anterior, sin embargo ellos recomiendan al docente aplicar las herramientas tecnológicas para hacer el proceso de enseñanza aprendizaje más interactivo y motivacional, en especial la utilización de videos y presentaciones en digital, para que las clases no sean cansadas

**4. ¿Utiliza usted las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para realizar sus tareas de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico?**

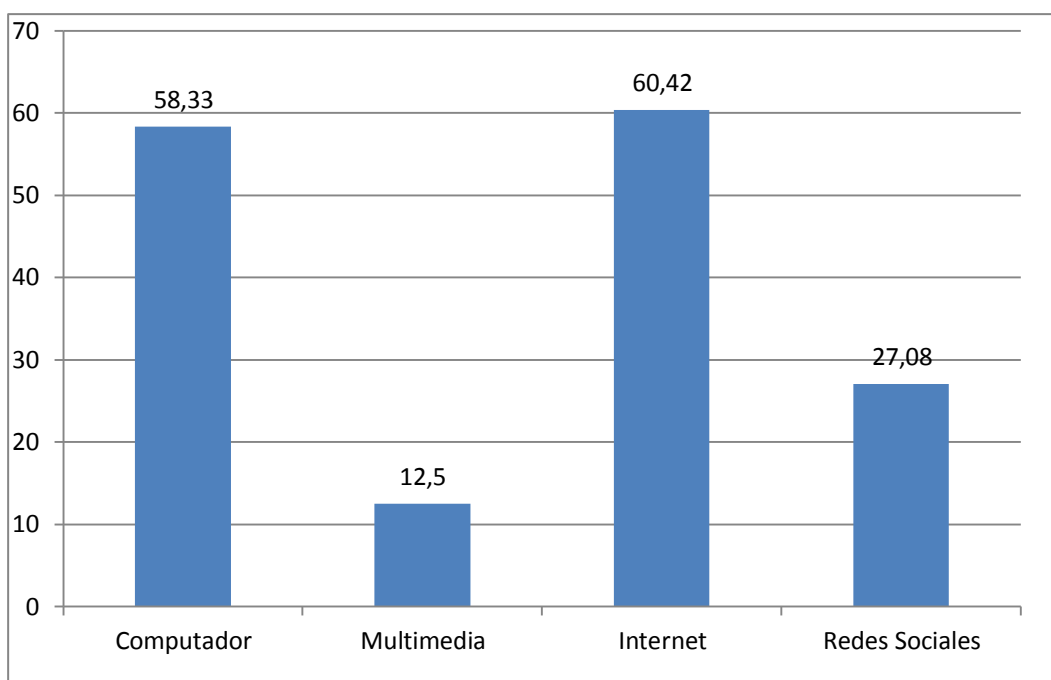
**Cuadro N°3 TIC más utilizadas en la realización de tareas**

Indicador	SI		NO	
	f	%	F	%
Computador	28	58,33	20	41,67
Multimedia	6	12,50	42	87,50
Internet	29	60,42	19	39,58
Redes Sociales	13	27,08	37	72,91

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico N°3 TIC más utilizadas en la realización de tareas**





## **INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS**

Los resultados encontrados, exponen que un 60.42% de estudiantes sí utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para realizar sus tareas académicas especialmente la Internet, encontrándose un 58,33% de estudiantes que utilizan el computador, el 27,08% utilizan las redes sociales y un 12.50% utilizan las multimedias.

La información presentada evidencia que los estudiantes sí están involucrados con las herramientas informáticas por lo que es importante que el maestro también las incorpore en el proceso de enseñanza, ya que la aplicación correcta de las TIC permite alcanzar un alto nivel de educación y desarrollo ya que ofrece una fuente gigantesca de información pero que es necesario saber identificar la información fiable.

5. ¿Ha utilizado algún software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico? Si su respuesta es afirmativa, comente su experiencia

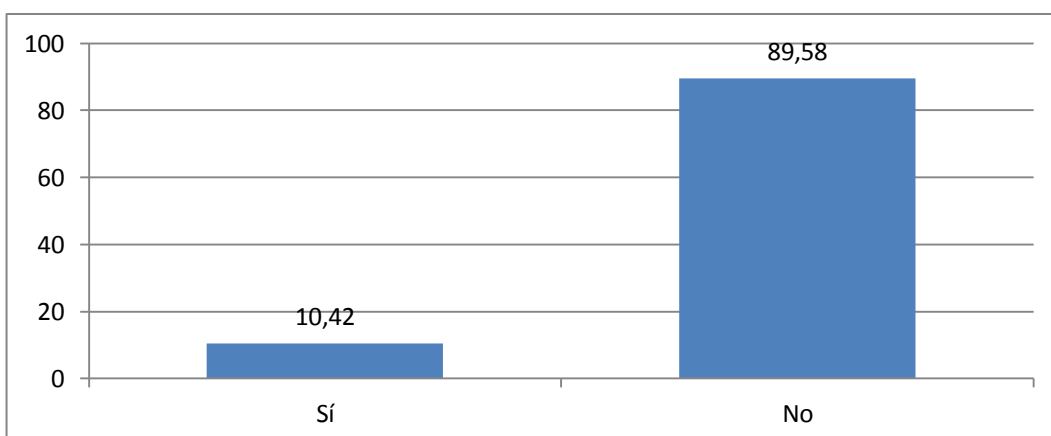
Cuadro N°4 Utilización de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico

Indicador	f	%
Sí	5	10,42
No	43	89,58
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N°4 Utilización de software educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico



## INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

De la tabla y grafica que antecede se desprende que el 89,58% de los estudiantes no han utilizado ningún software educativo en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico frente al 10,42% que manifiesta que si lo ha utilizado algún software educativo en el proceso de aprendizaje.

Es necesario resaltar que los estudiantes que responden que Sí han utilizado alguna vez el software educativo no comentan ninguna experiencia o anécdota, por lo que se puede deducir que realmente no han utilizado aplicación educativa alguna o que confunden software educativo con programas de ofimática u otros que ha sido creados para diferentes usos y no específicamente para la educación.

### 6. ¿Considera usted que se puede mejorar el aprendizaje con la utilización de un software educativo?

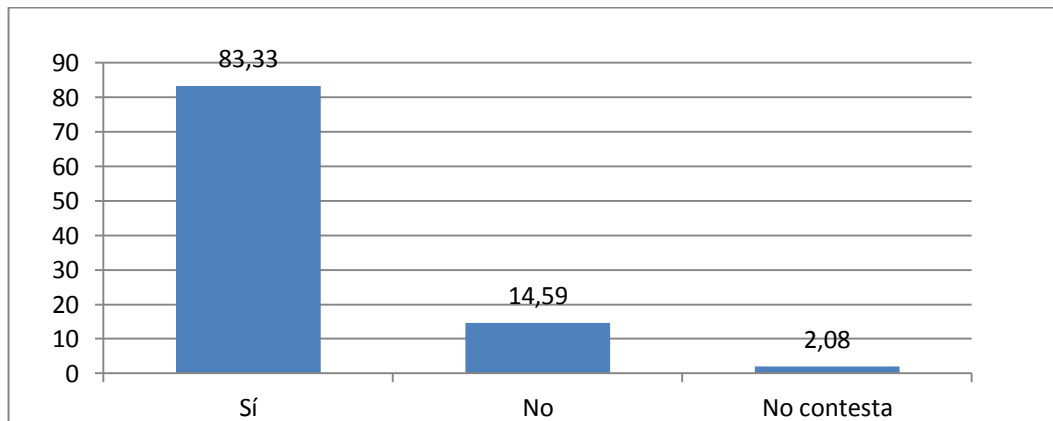
Cuadro N° 5 Mejoramiento del aprendizaje con la utilización de un software educativo

Indicador	F	%
Sí	40	83,33
No	7	14,59
No contesta	1	2,08
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N° 5



### INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Del cuadro y de la gráfica que antecede se obtiene que el 83,33% de los estudiantes encuestados responden que si consideran que se puede mejorar el aprendizaje con la utilización de un software educativo, mientras que el 14,59% responden que No; y el 2,08% No contestan a la interrogante.

Con estos resultados se evidencia que los estudiantes si consideran que el aprendizaje mejorará con la aplicación de un software educativo, ya que las clases se volverían más interactivas y llamativas.

**7. ¿Qué elementos cree usted que debería contener el software educativo para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico?**

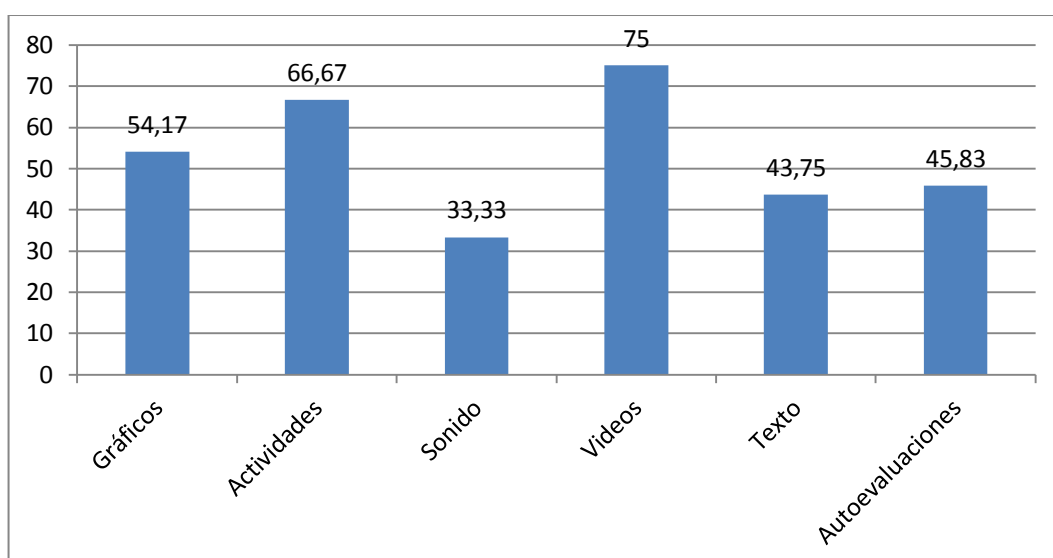
Cuadro N° 6 Elementos cree usted que debería contener el software educativo para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje

Indicador	SI		NO	
	F	%	f	%
Gráficos	26	54,17	22	45,83
Actividades	32	66,67	16	33,33
Sonido	16	33,33	32	66,67
Videos	36	75,00	12	25,00
Texto	21	43,75	27	56,25
Autoevaluaciones	22	45,83	26	54,17

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N° 6 Elementos cree usted que debería contener el software educativo para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje



## **INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS**

Los elementos que el software educativo debe tener según los estudiantes encuestados son: con el 75,00% videos, el 66,67% las actividades, 54,17% las gráficas, 45,58% las Autoevaluaciones, 43,75 texto y con el 33,33% están los sonidos.

Aquí se puede evidenciar que los elementos que mayor aceptación tienen son los videos, actividades y gráficos. Si se considera que el video educativo es un medio tecnológico que por sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de motivación, por ello es una herramienta de aprendizaje valiosa para el estudiante, donde su empleo puede ser enfocado desde distintos contextos como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia y de divulgación en general; es por ello que debe ser considerado al momento de desarrollar el software educativo. También se muestra un poco de resistencia a la autoevaluación debido seguramente a que esta no está siendo aplicada correctamente por el docente, por lo tanto no está cumpliendo su rol principal que es de velar por el cumplimiento de las destrezas y en el caso de que no se cumplen replantear estrategias metodológicas para llegar de mejor manera a los estudiantes, sino como una medida para separar estudiantes “aplicados” y “no aplicados”.

**8. ¿Considera usted que el uso del software educativo como material de apoyo para el aprendizaje de Desarrollo del Pensamiento Filosófico le permite reforzar sus conocimientos?**

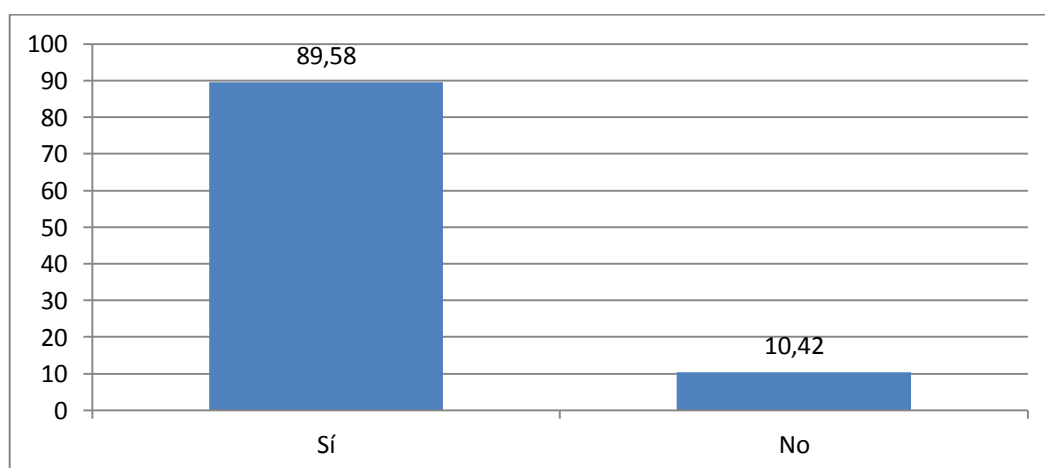
Cuadro N° 7 El software educativo como material de apoyo para reforzar sus conocimientos

Indicador	f	%
Sí	43	89,58
No	5	10,42
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes

**Elaborado por:** Andrea Soto

Gráfico N° 7 El software educativo como material de apoyo para reforzar sus conocimientos



## **INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS**

Los resultados evidenciados en el cuadro y la gráfica muestran que el 89,58% de los encuestados responde si creen que el software educativo puede ser utilizado como un material de apoyo educativo para reforzar los conocimientos, mientras que el 10,42% responde que NO.

Con estos resultados se puede decir que los estudiantes que afirman que si les apoyaría en el proceso de enseñanza aprendizaje la aplicación del software educativo, seguramente lo afirman porque ya han utilizado algunas herramientas de la Web 2.0, que les ha permitido realizar tareas académicas y despejar algunas dudas de las clases dadas por el docente; además ellos añaden que podrían contar con una fuente de consulta con información valadera para sus trabajos y tareas.



## **RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA AL DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO**

### **1. ¿Cree usted que es necesario la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su asignatura?**

En la entrevista realizada al docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, el manifestó que en la sociedad en que vivimos no es posible pensar en una educación integral sin la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ya que se han convertido en el principal aliado en la educación, así tenemos como ejemplo a la Internet, la cual es una fuente gigantesca de información y que es accesible desde cualquier parte del mundo que tenga este servicio.

Señala también que si cree que las TIC podrían apoyarlo en generar aprendizajes significativos en sus estudiantes, ya que los recursos que ahí existen son muchos, dice que podría utilizar videos y presentaciones en digital para llegar a sus estudiantes de una mejor manera y captar el interés por aprender en los jóvenes; por lo tanto si se desea tener una educación acorde a las nuevas exigencias, es necesario contar en la educación con las TIC.

Como conclusión se puede expresar que el docente cree que es conveniente la utilización de la TIC en la asignatura a su cargo.

**2. ¿Le gustaría contar con un software educativo en la asignatura que tiene a su cargo?**

El profesor dice que si le gustaría contar con un software educativo que le permita llamar de manera atractiva la atención de los estudiantes y así hacer a la asignatura más dinámica e interactiva ya que la misma es teórica y muchas veces abstracta, provocando confusión en los estudiantes y en algunas casos tedio o cansancio para sus estudiantes.

Como conclusión se puede decir que el docente si le gustaría contar con herramientas didácticas tecnológicas para sus clases, específicamente un software educativo.

**3. ¿Cree usted que la utilización del software educativo motivará el aprendizaje de sus estudiantes?**

El docente manifiesta que contar con las herramientas tecnológicas al servicio de la educación, es muy agradable ya que no solo se motiva a los estudiantes a través de los recursos que ofrecen las TIC en el campo educativo, sino que también enseña a los discentes aprovechar estos

recursos en pro de su formación y no solo para la distracción como actualmente la ocupa la juventud lojana y ecuatoriana.

Por ello se concluye que la mejor manera de llegar a los estudiantes es a través de la aplicación de herramientas tecnológicas didácticas, ya que ellos tienen gran conocimiento sobre las mismas y no les resultaría cansado trabajar con ellas.

#### **4. ¿Utilizaría un software educativo para la asignatura que usted tiene a su cargo?**

El docente manifestó que si está dispuesto a utilizar un software educativo para enseñar a sus estudiantes, pero expresa que este debe estar acorde a las exigencias del Ministerio de Educación del Ecuador y que permita desarrollar las destrezas con criterio de desempeño que tiene la asignatura, ya que es importante que el estudiante desarrolle su capacidad crítica y reflexiva.

Como conclusión se extrae que el docente si utilizaría un software educativo siempre y cuando éste esté acorde a los lineamientos del ministerio de educación.

## **5. ¿Qué bloques le gustaría que contenga el software educativo?**

El docente expresa que la asignatura que tiene a su cargo es una “asignatura isla”, la denomina así el docente ya que no tiene secuencia en los siguientes años, el software que se desarrolle debe poseer los seis bloques que conforman la asignatura, para de esta manera desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en su totalidad y además porque los temas siguen una secuencia lógica y es necesario en algunos casos recordar conocimientos.

En conclusión se debe realizar un software educativo de todos los bloques de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico.

## **6. ¿Qué elementos considera usted que debe tener el software educativo para generar aprendizajes significativos?**

Los elementos que debe tener el software educativo para ser una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje según el docente son: videos, texto, animaciones, reflexiones, actividades, evaluaciones y enlaces a sitios web de interés educativo fiables y seguros para poder ampliar los conocimientos adquiridos en el aula o aclarar conceptos y definiciones.

Como conclusión se extrae que la multimedia educativa debe contener todos los elementos de un software educativo y que son: sonido, video, texto, gráficos y actividades o evaluaciones.

## DISEÑO

Una vez establecidos los contenidos de los diferentes subtemas de los diferentes bloques y de los requerimientos y necesidades de los usuarios de la multimedia se procedió a diseñar la misma, para ello primeramente se desarrolló el guión técnico con ayuda del docente del colegio y después se elaboró distintos prototipos rápidos en Adobe Photoshop para socializarlos con el docente y los estudiantes y seleccionar el definitivo.



Figura 1: PORTADA PRINCIPAL

Al hacer clic sobre cualquier elemento del menú, nos llevará inmediatamente al contenido de este tema:



Figura 2: SELECCIÓN DE UN BLOQUE

En esta parte están los subcontenidos del tema seleccionado, se puede leer cada subtema haciendo clic en el menú:



Figura 3: SELECCIÓN DE UNA LECTURA DE UN TEMA

Cada tema tratado tiene actividades que debe desarrollar el estudiante, evaluación de conocimientos y videos relevantes al tema tratado:



Figura 4: SELECCIÓN DE UN ACTIVIDAD

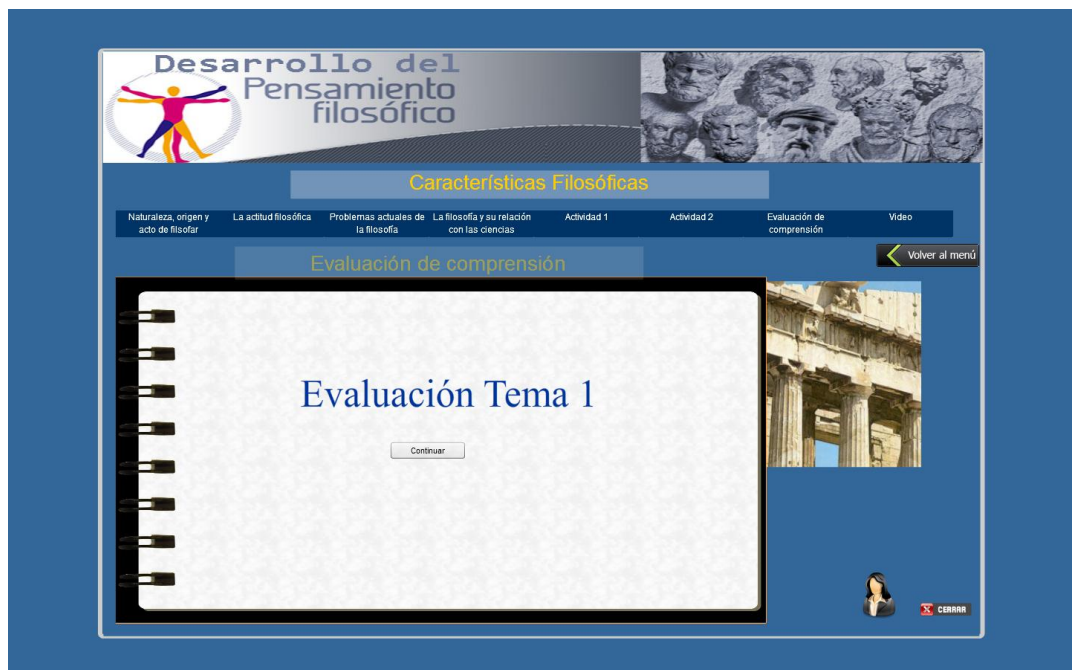


Figura 5: EVALUACIÓN DE UN BLOQUE



**Figura 6: REPRODUCCIÓN DE UN VIDEO**

El área del escenario es ajustable para cualquier resolución, pero se recomienda que la resolución mínima sea de 800 x 600 px, ya que una resolución menor, no se podría visualizar la multimedia de manera adecuada y sobre estética.

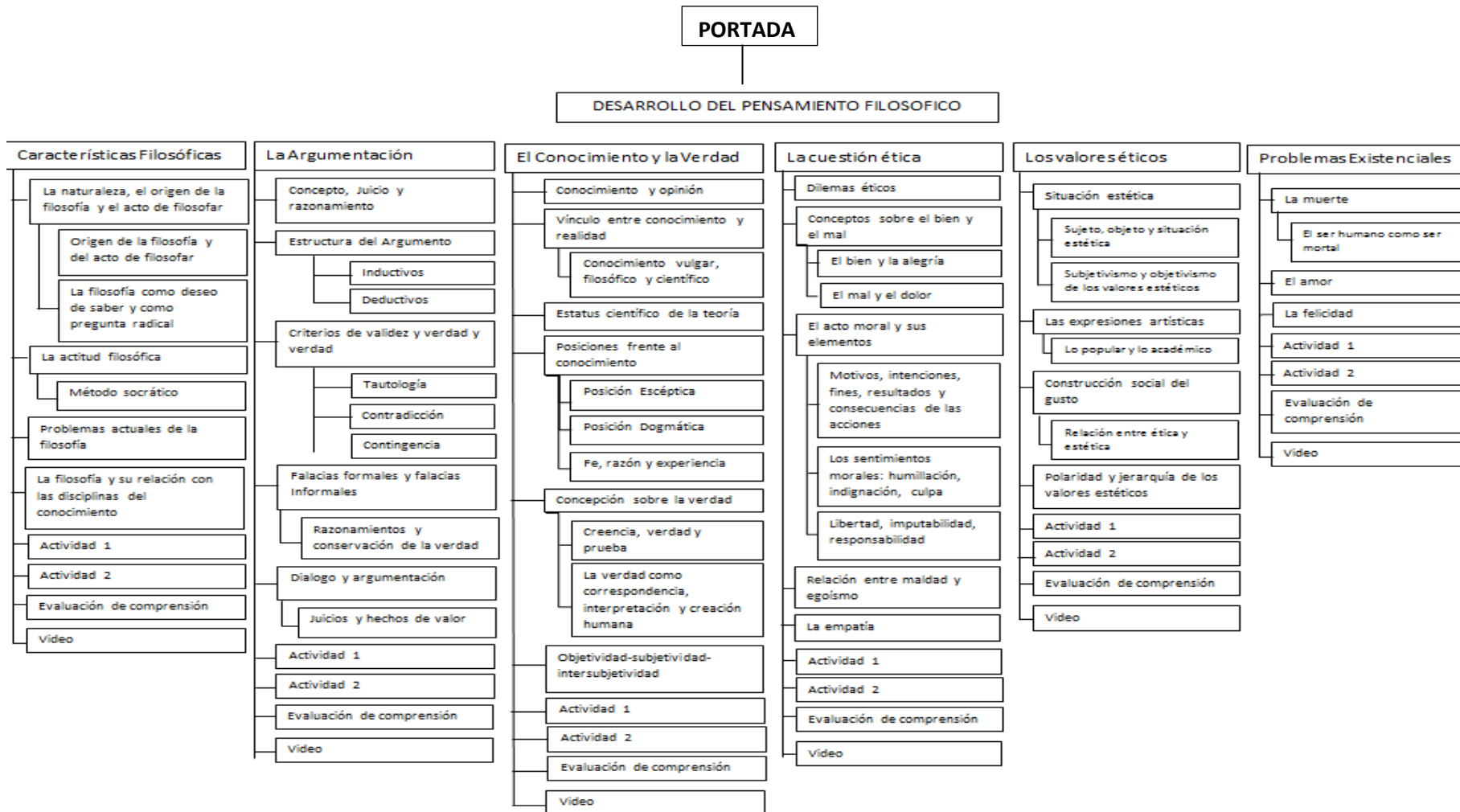
El encabezado, consta en primer lugar el nombre de la asignatura y sus respectivos bloques, cada bloque a su vez se divide en subtemas, además en cada bloque se encuentra el botón de Menú Principal, que nos lleva a los Bloques de la asignatura, en cada bloque encontramos su



fundamento teórico, actividades para reforzar lo aprendido, videos y finalmente una evaluación.

A continuación se presenta la estructura de navegación:

## ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN DE LA APLICACIÓN



## Codificación o programación

A continuación se detalla el código de las principales funciones y métodos del software multimedia:

### “Caurina tweener” para movimientos y transiciones:

El paquete caurina cuenta con clases escritas para actionscript 2 o 3 que nos facilita la tarea de realizar movimientos de objetos o efectos de transiciones de manera muy fácil. Esta librería se la puede descargar de forma gratuita desde: <http://code.google.com/p/tweener/downloads/list>.

El paquete caurina se encuentra ubicado en la carpeta “caurina” en el directorio raíz de la aplicación.

Código que da efecto de movimiento al menú principal:

```
import caurina.transitions.Tweener;

Tweener.addTween(cont_mp, {x:5, time:1, transition:"easeOutBack"});
```

Código que permite maximizar la pantalla de la aplicación y ajustar la resolución.

```
stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

## Código para ir a un determinado fotograma:

```
btn_ent1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_enter);  
function f_enter(e:MouseEvent) {  
    gotoAndStop(25);  
}
```

## Código que permite llamar a un archivo swf.

```
var LoadCont:Loader = new Loader();  
function loadAnim() {  
    LoadCont.load(new URLRequest("head.swf"));  
    anim.addChild(LoadCont);  
}  
loadAnim();
```

## Código que crea un menú dinámicamente a partir de un archivo xml

```
var xml_cv:XML;  
urlLoader = new URLLoader();  
urlLoader.load(new URLRequest("cont/arg/arg.xml"));  
urlLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, cvLoaded);  
  
function cvLoaded(e:Event):void  
{  
    xml_cv = new XML(e.target.data);  
    for (var i:int = 0; i < xml_cv.item.length(); i++)  
    {  
        MisGlobales.getInstance().titulosU2.push(xml_cv.item[i]. @ title);  
        var btn:Boton_fil_arg = new Boton_fil_arg(xml_cv.item[i]. @ title, xml_cv.item[i]. @ link, xml_cv. @ colorOver, xml_cv. @ colorOut);  
        btn.width=btn.width-13;  
        Tweener.addTween(btn, {x:Math.floor(i * btn.width), time:0.5, transition:"easeOutBack"});  
        cont_cv.addChild(btn);  
    }  
}  
Tweener.addTween(cont_cv, {y:221, time:0.5, transition:"easeOutBack"});  
tit1.txt_tit.embedFonts=false;  
tit1.txt_tit.text=titulos[1];  
Tweener.addTween(cont_mp, {x:-1250, time:1.5, transition:"easeOutBack"});  
Tweener.addTween(tit1, {x:260, time:1.5, transition:"easeOutBack"});  
Tweener.addTween(volver, {x:1048,y:250, time:1.5, transition:"easeOutBack"});  
volver.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ver_menu);
```

## Código para cargar contenido HTML dentro de la animación Flash:

```
var _tit:String;
function LoadHTMLCSS (pagina:String)
{
    this._pag = pagina;
    _cssFile = new URLLoader();
    _cssFile.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadCSS,false, 0, true);
    _cssFile.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler,false, 0, true);
    _cssFile.load(new URLRequest("css/estilo.css"));
}

function onLoadCSS (evt:Event):void
{
    _css = new StyleSheet();
    _css.parseCSS (evt.target.data);
    _textoFile = new URLLoader();
    _textoFile.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadHTML,false, 0, true);
    _textoFile.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler,false, 0, true);
    _textoFile.load(new URLRequest(_pag));
}

function onLoadHTML (evt:Event):void
{
    _texto = evt.target.data;
    _txt.embedFonts = false;
    _txt.styleSheet = _css;
    _txt.htmlText = _texto;
    _txt.selectable = true;
    mySb.direction = "vertical";
    mySb.setSize(_txt.width, _txt.height-10);

    mySb.move(_txt.width+_txt.x+5,_txt.y);

    _txt.addEventListener(TextEvent.LINK, onTextEvent,false, 0, true);
    _cssFile.removeEventListener(Event.COMPLETE,onLoadCSS);
    _cssFile.removeEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler);
    _textoFile.removeEventListener(Event.COMPLETE,onLoadHTML);
    _textoFile.removeEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler);
    mySb.scrollTarget = _txt;
    addChild(mySb);
    Tweener.addTween(_txt, {time:2, transition:"easeInQuart"});
}

function onTextEvent (evt:TextEvent):void
{
    trace(evt.text);
}

function ioErrorHandler (evt:IOErrorEvent):void
{
    trace("The following file could not be loaded: " + evt.text);
}

tit2.txt_tit.embedFonts = false;
tit2.txt_tit.text = MisGlobales.getInstance().titulosU1[0];
Tweener.addTween(_txt, {x:0, time:0.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(mySb, {x:_txt.width, time:0.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(tit2, {x:160, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(img1a, {x:859, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
LoadHTMLCSS ("cont/caract_fil/car_fil.html");
```

## Código para salir de la aplicación:

```
salir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_salir);
function f_salir(e:MouseEvent) {
    fscommand("quit");
}
```

## Código que se lo utilizó en el software, para cargar un video.

```
stop();
player.fullScreenTakeOver = false;
btnv1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid1);
function f_vid1(e:MouseEvent)
{
    txt_tit.text="¿Qué es la filosofía?";
    player.source = "videos/clv1.f4v";
}
btnv2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid2);
function f_vid2(e:MouseEvent)
{
    txt_tit.text="La actitud filosófica";
    player.source = "videos/clv2.f4v";
}
btnv3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid3);
function f_vid3(e:MouseEvent)
{
    txt_tit.text="La filosofía y su relación con las ciencias";
    player.source = "videos/clv3.f4v";
}
```

## VALIDACIÓN

Una vez pasada esta primera prueba se diseñó una ficha de validación, la cual fue revisada y corregida con el director de la tesis, posteriormente fue aplicada al docente de la asignatura después de la socialización. Seguidamente se solicitó al docente, el día y hora para validar la multimedia educativa, la cual fue fijada para el miércoles 8 de abril de 2015 en el laboratorio de Informática N° 1 a las 11H00.

Ya el día y hora acordado se inició la socialización, primero con unas palabras de bienvenida por parte del señor vicerrector, seguidamente se empezó a explicar los diferentes submenús de la aplicación, dando énfasis en los contenidos, gráficas, videos y autoevaluaciones. Se verificó el funcionamiento correcto de cada enlace, las respuestas a las autoevaluaciones propuestas, que las gráficas corresponda a los temas tratados y permitan ser observables sin dificultades.

También se consideró la estética de la aplicación, se socializó la distribución de los diferentes elementos de la pantalla, su tamaño, colores, ortografía y redacción. Con respecto a los sonidos de la multimedia se comprobó que los mismos se reproduzcan sin dificultad, además de considerar que el sonido emitido no es molesto para el normal desarrollo de una clase.

Luego de haber finalizado la socialización de la aplicación se dio apertura a las preguntas de los estudiantes y del docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, sin que ello quiera decir que el transcurso de la misma se haya impedido la realización de las interrogantes, pero se creyó conveniente hacerlas al final de la socialización. Las preguntas realizadas por los usuarios de la aplicación se basaban en las herramientas que se utilizó para elaborar la multimedia

y que si eran necesarios tener conocimientos avanzados sobre programación y diseño.

Como resultado de la exposición de la multimedia se puede concluir que la misma tuvo la aceptación de todos los presentes, ficha de validación del software (Anexo 2) se pudo constatar la utilización de la misma en una clase práctica, lo motivación de los estudiantes para aprender y el compromiso de la segunda autoridad que la misma sea utilizada en el proceso enseñanza del bloque de Desarrollo del Pensamiento Filosófico.

Una vez aplicadas las evaluaciones con respecto a la funcionalidad, ortografía, redacción de la aplicación educativa, entre otros aspectos, con el apoyo de los estudiantes y docente del establecimiento, se consideran sus observaciones y sugerencias para el correcto funcionamiento de la aplicación, y de esta manera se hace la entrega del software educativo evaluado y funcional al 100%.

Ya con el diseño socializado con el docente, se inició el desarrollo de un del software educativo, para posteriormente implementarlo y socializarlo con los estudiantes y el docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico y de esta manera constatar que el mismo se ajuste a las necesidades y requerimientos propuesto en la fase de análisis.



Es importante destacar que esta fase es la que permitió realizar las correcciones necesarias y sugeridas hechas por el docente, con el propósito de obtener un software educativo de calidad que facilite la labor docente y apoye el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño planeados en el año lectivo y se alcance así los objetivos del año de la asignatura.

## **TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS LA FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CURSO DE BACHILLERATO**

### ASPECTO TECNOLÓGICO

1. La tecnología y originalidad empleada en el software educativo es:

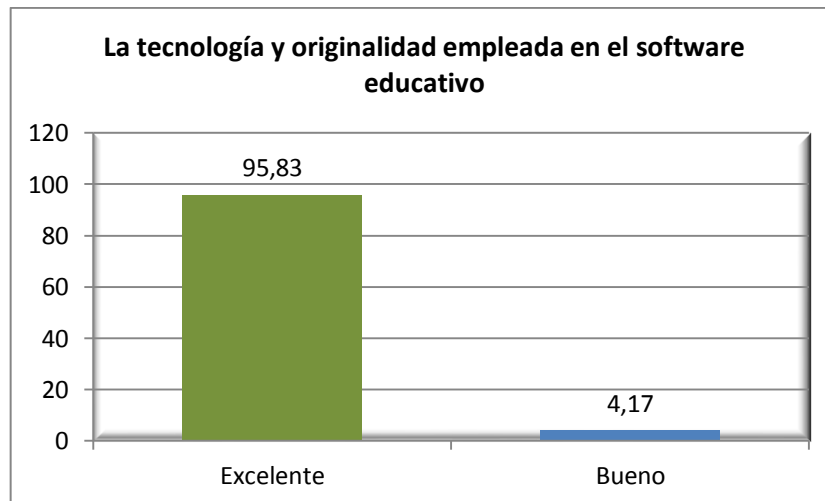
**Tabla 8: La tecnología y originalidad empleada en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	46	95,83
Muy Bueno	2	4,17
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfica 8: La tecnología y originalidad empleada en el software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

En el presente gráfico se puede apreciar que el 95.83% de estudiantes responden a que el software educativo es excelente; a diferencia del 4.17% que indica que el software se encuentra en un rango de muy bueno.

Por lo tanto se concluye que el software educativo cumple con estándares de calidad para el proceso de enseñanza, facilitando el aprendizaje de las y los estudiantes.

2. La interactividad que presente el software educativo es:

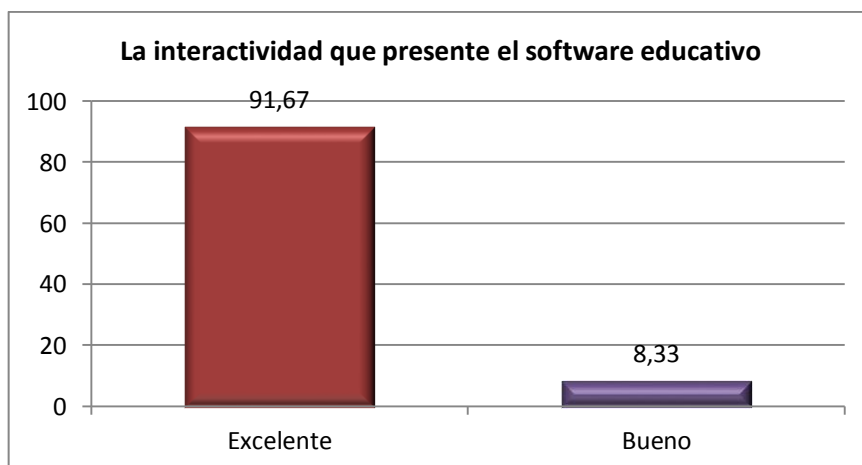
**Tabla 9: La interactividad que presente el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	44	91.67
Muy Bueno	4	8.33
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

Elaborado por: Andrea Soto

**Gráfico 9: La interactividad que presente el software educativo**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

El gráfico nos muestra que el 91.67% de estudiantes establecen que el software educativo presenta una excelente interactividad; mientras que el 8.33% de estudiantes califica la interactividad del software como muy bueno.

Es evidente que el software educativo para la mayoría de estudiantes, es una herramienta dinámica que muestra interactividad e instructivo al momento de ser empleado dentro del salón de clases.

## ASPECTO ESTÉTICO

3. Los colores empleados en el diseño del software educativo son:

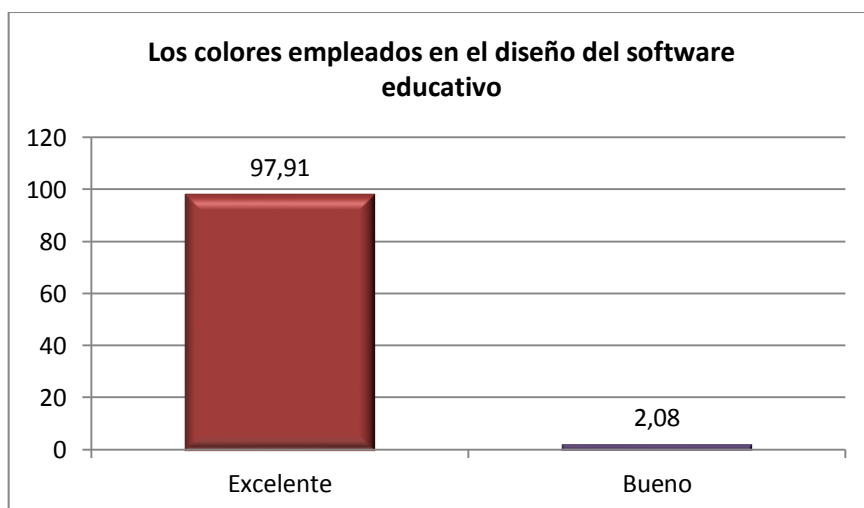
**Tabla 10: Los colores empleados en el diseño del software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.91
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 10: Los colores empleados en el diseño del software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

## **Análisis e Interpretación**

De la encuesta realizada a los estudiantes con referente a los colores empleados en el software educativo, se tiene que el 97.91% de estudiantes califican como excelente, estando de acuerdo con el diseño y color del software; con una diferencia mínima del 2.08%.

Es muy notorio que la mayoría de estudiantes, concuerdan el uso de los colores del software, lo que indica que en el estándar de elección de colores, el software cumple con los requerimientos y exigencias de los estudiantes.

4. El acceso al software educativo en cuanto a su facilidad, claridad y coherencia es:

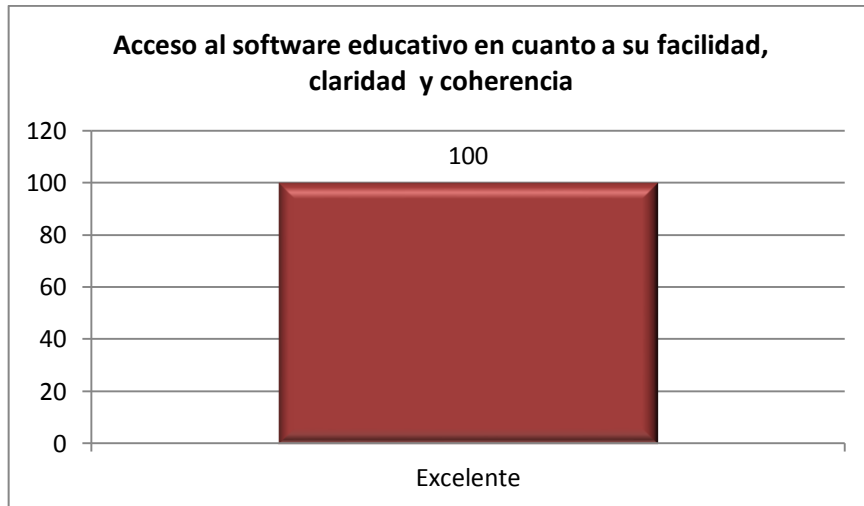
**Tabla 11: Acceso al software educativo en cuanto a su facilidad, claridad y coherencia**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	48	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 11: Acceso al software educativo en cuanto a su facilidad, claridad y coherencia**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

Se tiene que el 100% de los estudiantes encuestados responde que el acceso al software educativo en cuanto a su facilidad y claridad es sin duda satisfactorio, ubicándolo dentro del rango de excelente.

El acceso al software educativo para los estudiantes es de mucha facilidad, lo que contribuye al fortalecimiento de sus capacidades e interés de querer manejar y emplear el software como una herramienta de estudio.

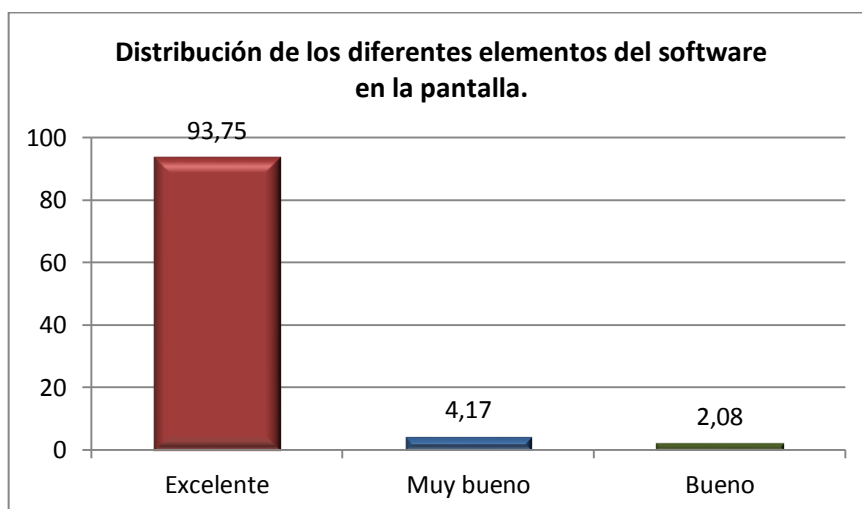
5. La distribución de los diferentes elementos del software en la pantalla son:

**Tabla: 12 Distribución de los diferentes elementos del software en la pantalla.**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	45	93.75
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	2	4.17
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 12: Distribución de los diferentes elementos del software en la pantalla**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

## **Análisis e Interpretación**

Claramente se puede indicar que el 93.75% de los estudiantes encuestados están de acuerdo con la distribución de los diversos elementos del software, mientras que el 4.17% lo califican como muy bueno; y el 2.08% establecen que la distribución de los elementos del software son buenos.

En cuanto a la distribución y organización de los elementos que integran el software educativo, es notorio que la mayor parte de estudiantes consideran que es aceptable la ubicación de los elementos del software educativo en la pantalla.

6. La calidad del entorno visual del software educativo es:

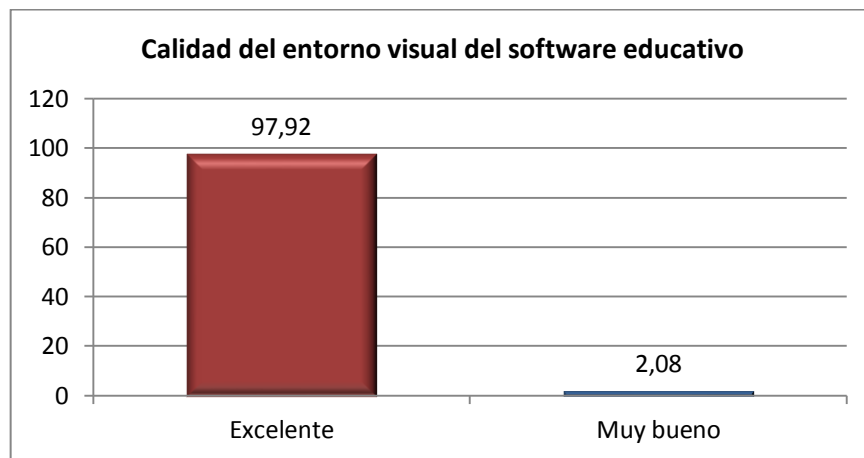
**Tabla 13: Calidad del entorno visual del software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto



**Gráfico 13: Calidad del entorno visual del software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

En el presente gráfico correspondiente a la calidad del entorno visual del software, el 97.92% de los estudiantes encuestados dicen estar de acuerdo con el diseño visual del software, y el 2.08% lo califican como Muy bueno.

Fácilmente nos podemos dar cuenta que la calidad en lo que corresponde al entorno visual es excelente, lo que constituye una fortaleza para el software y por ende un eficiente servicio para el estudiante.

## ASPECTO COMUNICATIVO

7. La creatividad e innovación presentada en el software educativo es:

**Tabla 14: La creatividad e innovación presentada en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	48	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

Elaborado por: Andrea Soto

**Gráfico 14: Creatividad e innovación presentada en el software educativo**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Con referente a la pregunta de innovación y creatividad del software, el 100% de los estudiantes afirman estar de acuerdo con las características de innovación del software presentado.

La totalidad de los estudiantes consideran que el diseño presentado en el software es excelente, así mismo consideran que es una herramienta nueva, innovadora que despierta el interés del estudiante por aprender nuevas cosas.

8. La claridad de los contenidos en el software educativo son:

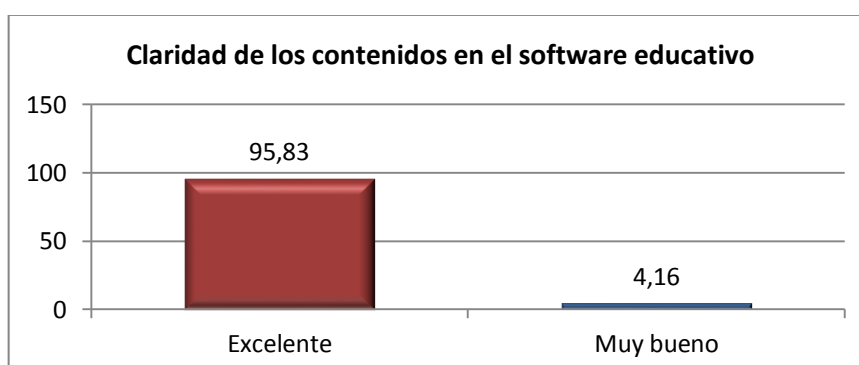
**Tabla 15: Claridad de los contenidos en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	46	95.83
Muy Bueno	2	4.16
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 15 Claridad de los contenidos en el software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En lo que corresponde a la claridad de los contenidos, se tiene que el 95.83% de los estudiantes consideran como excelente el contenido incorporado en el software, la diferencia del 4.16% lo califican dentro del ítem de muy bueno.

El contenido para la mayoría de estudiantes es claro, preciso y concreto en lo que corresponde a la asignatura, lo que ayuda al estudiante dentro de sus labores académicas.

9. Las instrucciones y precisiones de las actividades presentadas en el software educativo son:

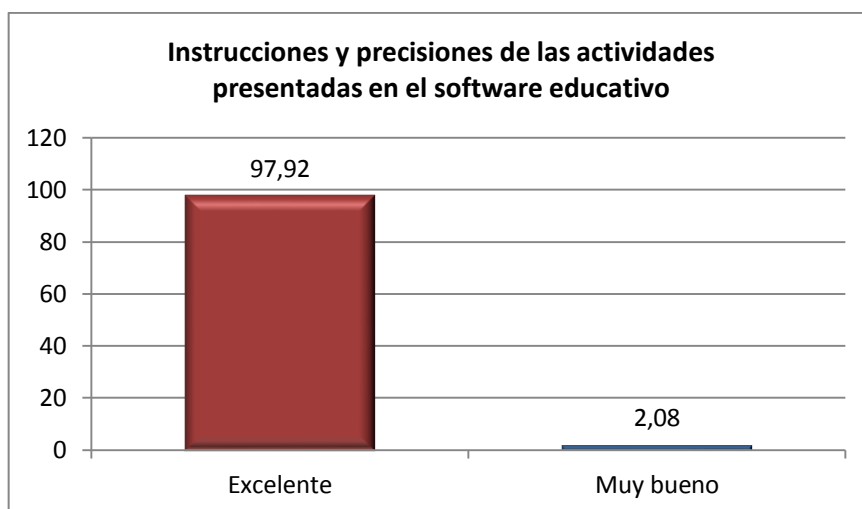
**Tabla 16: Las instrucciones y precisiones de las actividades presentadas en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 16: Las instrucciones y precisiones de las actividades presentadas en el software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En la tabla 9 y gráfica 9, se evidencia que el 97,92% de los estudiantes responden que las instrucciones y presiones de las actividades son excelentes, mientras que el 2,08% consideran que son muy buenas.

Con estos resultados se concluye que las instrucciones presentadas en las actividades del software educativo no permiten ningún tipo de confusión.

10. El lenguaje del software y los medios empleados son:

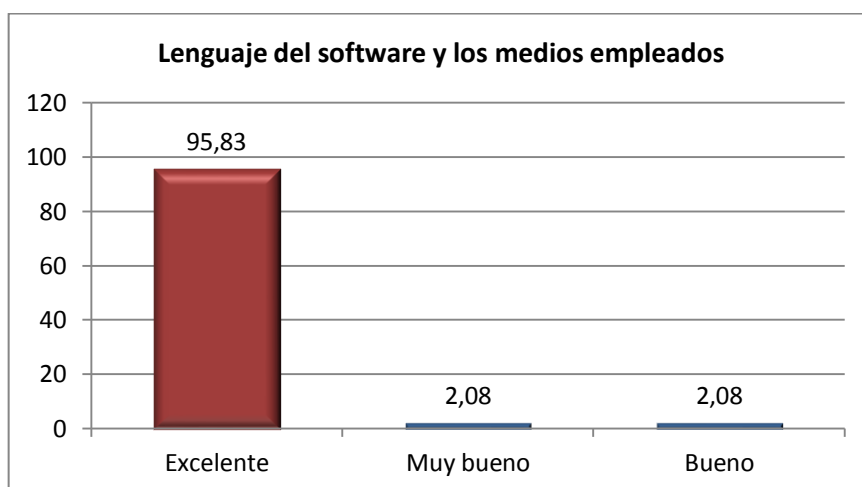
**Tabla 17: El lenguaje del software y los medios empleados**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	46	95.83
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	1	2.08
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 17: El lenguaje del software y los medios empleados**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En relación a la pregunta del uso del lenguaje del software y los medios empleados, se evidencia que el 95.83% de los encuestados afirman estar de acuerdo con el lenguaje del software; el 2.08% califican como muy bueno; así mismo el 2.08% lo considera como bueno.

Es evidente que gran parte de los estudiantes dicen estar de acuerdo con el empleo del lenguaje y medios del software, lo que daría un aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje.

11. La redacción de los contenidos en cuanto claridad y sencillez son:

**Tabla 18: La redacción de los contenidos en cuanto claridad y sencillez**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	48	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 18: La redacción de los contenidos en cuanto claridad y sencillez**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En el gráfico podemos apreciar que la totalidad de estudiantes están de acuerdo que la redacción de los contenidos está diseñada con claridad y sencillez, lo que muestra una guía didáctica para el estudiante.

Se pone en evidencia que las redacciones y contenidos cumplen con los requerimientos del estudiante, lo que garantiza el uso del software como una metodología apropiada para el estudio.

## ASPECTO DIDÁCTICO

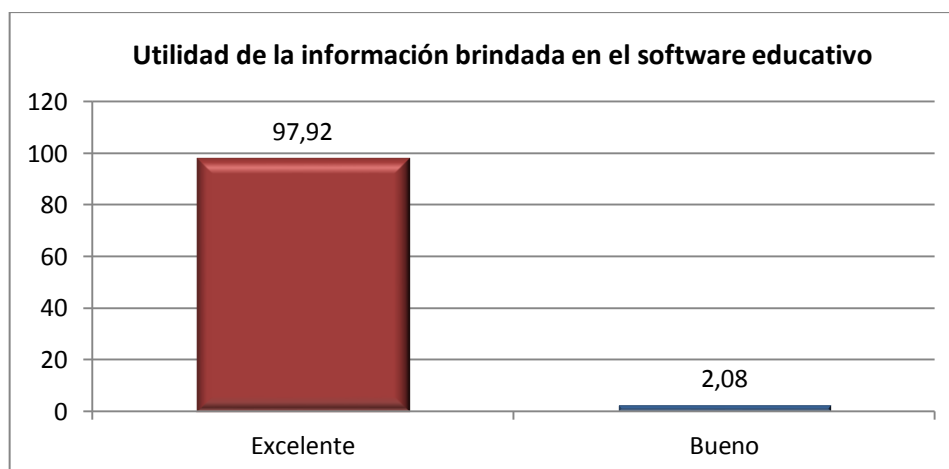
12. La utilidad de la información brindada en el software educativo es:

**Tabla 19: La utilidad de la información brindada en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	0	0
Bueno	1	2.08
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 19: La utilidad de la información brindada en el software educativo**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto



### **Análisis e Interpretación:**

En lo que respecta a la utilidad de la información en el software, se tiene que el 97.92% de estudiantes consideran relevante la información contenida en el software, mientras que el 2.08% mencionan que la información es buena.

En términos relativos es evidente que los estudiantes en su mayoría, afirman que la utilidad de la información es apropiada para el software,

13. El software educativo le permite realizar la retroalimentación en la autoevaluación de manera:

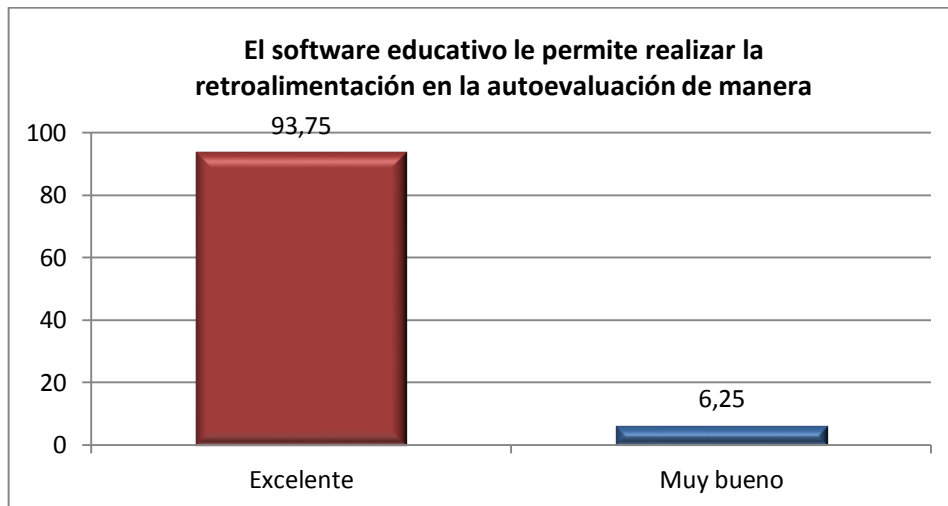
**Tabla 20: El software educativo le permite realizar la retroalimentación en la autoevaluación de manera:**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	45	93.75
Muy Bueno	3	6.25
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 20: El software educativo le permite realizar la retroalimentación en la autoevaluación de manera:**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En el gráfico se puede apreciar que el 93.75% de los estudiantes encuestados, consideran que es pertinente realizar la autoevaluación como un ejercicio de retroalimentación de contenidos. El 6.25% restante lo considera como muy bueno.

Gran parte de los estudiantes indican que una retroalimentación es viable y mucho más cuando en el software se incluye la autoevaluación como un método dinámico pero a la vez productivo en cuanto a estándares académicos.

## ASPECTO PEDAGÓGICO

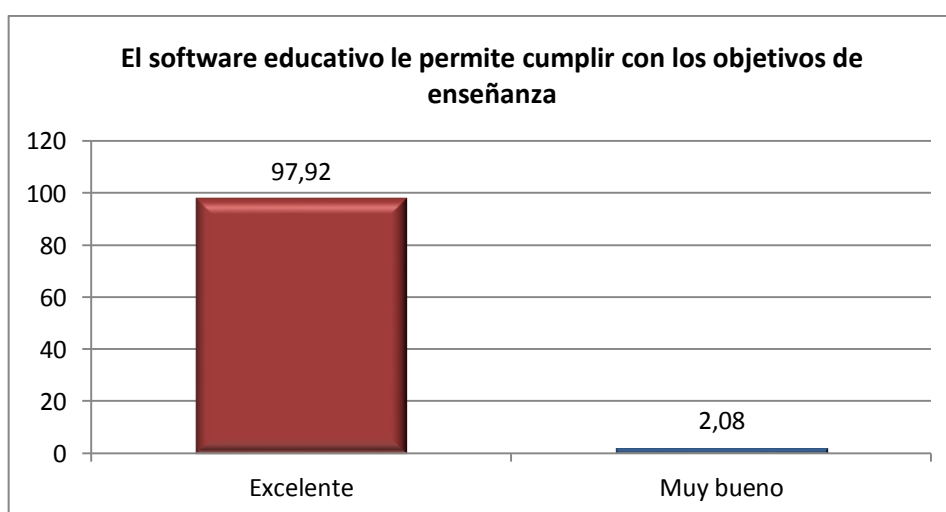
14. El software educativo le permite cumplir con los objetivos de enseñanza de manera:

**Tabla 21: El software educativo le permite cumplir con los objetivos de enseñanza de manera**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
Elaborado por: Andrea Soto

**Gráfico 21: El software educativo le permite cumplir con los objetivos de enseñanza de manera**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Con respecto a la pregunta: si el software educativo cumple con los objetivos de enseñanza, se tiene que el 97.92% de estudiantes indican que el software garantiza el cumplimiento de objetivos, la diferencia del 2.08% lo establecen como muy bueno.

Los estudiantes consideran que el tener un software como herramienta de estudio, facilita el cumplimiento de objetivos orientados a la enseñanza de los educandos, por cuanto presta un servicio educativo mucho más amplio, dinámico e interactivo que con ayuda del docente fortalece el proceso de enseñanza.

15. El software educativo presenta relevancia en los aprendizajes de manera:

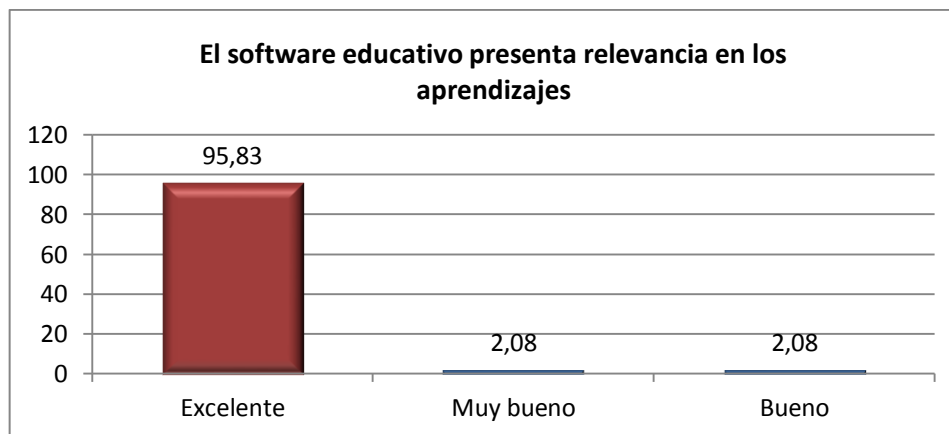
**Tabla 22: El software educativo presenta relevancia en los aprendizajes**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	46	95.83
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	1	2.08
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

## Gráfico 22: El software educativo presenta relevancia en los aprendizajes



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

Elaborado por: Andrea Soto

### Análisis e Interpretación:

En el gráfico se puede apreciar que el 95.83% del total de los estudiantes encuestados, indican que el software educativo presenta relevancia en los objetivos de aprendizaje; el 2.08% consideran como muy bueno el uso del software en el aprendizaje; la diferencia del 2.08% lo califican como bueno.

Los resultados demuestran que el empleo del software en el ámbito educativo, presentan un importante papel que se refleja en los aprendizajes de los estudiantes. Así mismo manifiestan que el software es considerado como una metodología tecnológica innovadora que puede enriquecer el aprendizaje del estudiante.

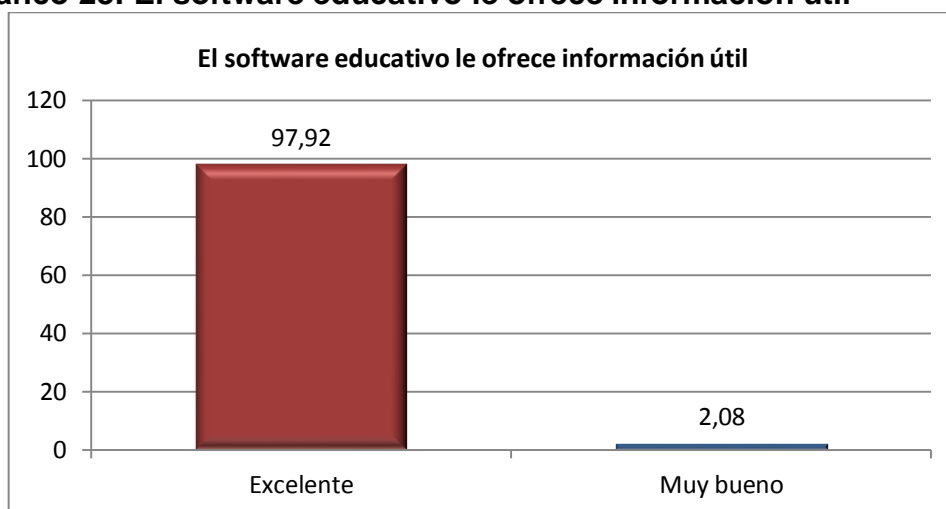
16. El software educativo le ofrece información útil para usted de manera:

**Tabla 23: El software educativo le ofrece información útil**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	1	2.08
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 23: El software educativo le ofrece información útil**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Con respecto a la información útil del software, se tiene que el 97.92% de los estudiantes encuestados, responden que es útil la información del software; el 2.08% restante consideran como muy buena la información contemplada en el software.

Podemos concluir que la mayoría de estudiantes afirman estar de acuerdo con la información dada en el software. Manifiestan que su contenido es

relevante y completo, lo que consolida la información convirtiéndole en un instrumento integral para el aprendizaje.

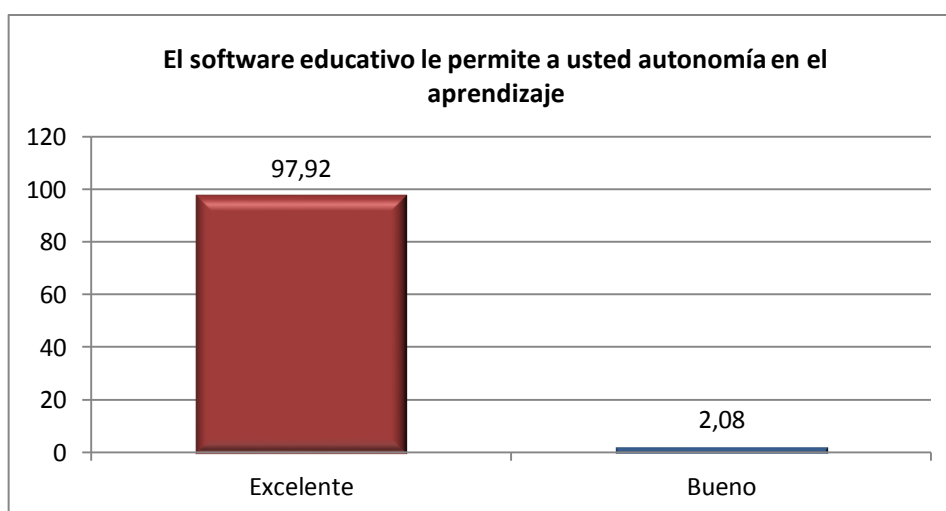
17. El software educativo le permite a usted autonomía en el aprendizaje de manera:

**Tabla 24: El software educativo le permite a usted autonomía en el aprendizaje**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	0	0
Bueno	1	2.08
Regular	0	0
Total	48	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
Elaborado por: Andrea Soto

**Gráfico 24: El software educativo le permite a usted autonomía en el aprendizaje**



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Con referente a la pregunta: si el software educativo permite una autonomía en el aprendizaje. Se evidencia que el 97.92% de los estudiantes consideran que el software contribuye a la autonomía del aprendizaje; el 2.08% afirman como bueno el software en relación a la autonomía del aprendizaje del estudiante.

Los estudiantes han manifestado que el software educativo crea autonomía de aprendizaje en el estudiante, por cuanto al disponer de la herramienta básica, hace que el educando se convierta en un ser independiente, interesado en descubrir nuevas cosas, y sobre todo en aprender de manera diferente los contenidos del aula.

18. El software educativo le permite progresar en el aprendizaje de forma:

**Tabla 25: El software educativo le permite progresar en el aprendizaje**

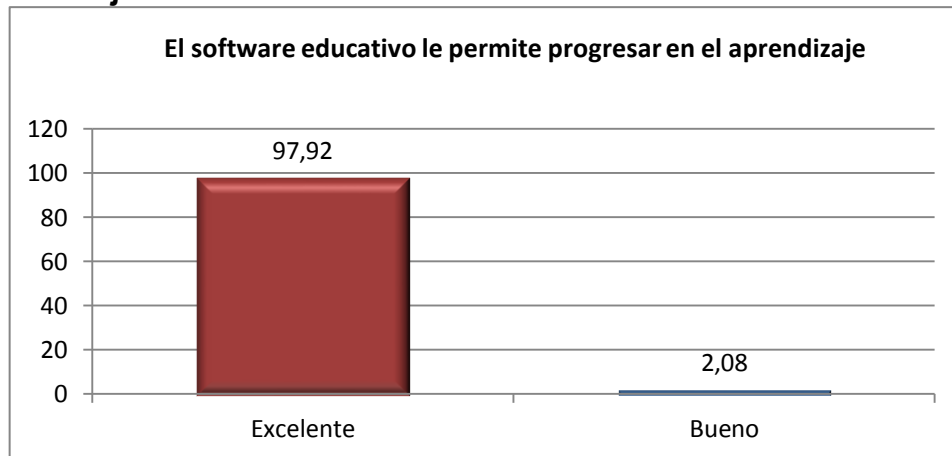
Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	47	97.92
Muy Bueno	0	0
Bueno	1	2.08
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto



**Gráfico 25: El software educativo le permite progresar en el aprendizaje**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En la gráfica se puede apreciar que el 97.92% del total de estudiantes encuestados afirman que el software educativo permite progresar en el aprendizaje; la diferencia del 2.08% consideran como bueno el empleo del software para el progreso del aprendizaje.

La mayor parte de los encuestados, consideran que el uso del software educativo ayuda al fortalecimiento del aprendizaje, puesto que el software recoge inquietudes y necesidades de los estudiantes acerca del tema objeto de estudio.

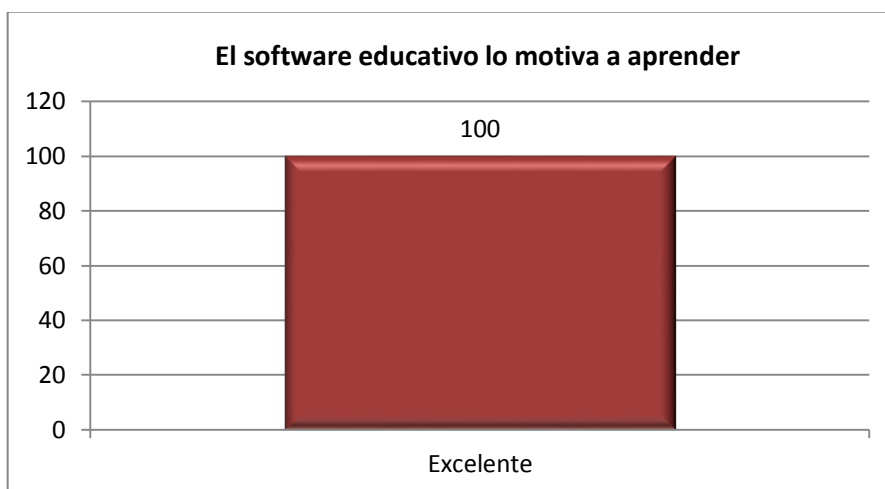
19. El software educativo lo motiva a aprender de forma:

**Tabla 26: El software educativo lo motiva a aprender**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	48	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	48	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

**Gráfico 26: El software educativo lo motiva a aprender**



**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato  
**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e interpretación:**

En el gráfico se puede claramente evidenciar que el 100% de los estudiantes indican que el software educativo es un instrumento que les motiva a aprender en el ámbito educativo.

La totalidad de estudiantes, afirman que el uso del software en el estudio despierta el interés de aprender y motiva a la vez a conocer y descubrir contenidos quizás desconocidos para ellos.

## **TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA FICHA DE VALIDACIÓN DEL DOCENTE**

### ASPECTO TECNOLÓGICO

1. La interactividad que presente el software educativo es:

**Tabla 27: La interactividad que presente el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

La tabla muestra que el docente en su totalidad en un 100% establece que el software educativo presenta una excelente interactividad.

Es evidente que el software educativo para el docente, es una herramienta didáctica que muestra interactividad e instructivo al momento de ser empleado dentro del salón de clases.

2. La tecnología y originalidad empleada en el software educativo es:

**Tabla 28: La tecnología y originalidad empleada en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

Fuente: Encuesta aplicada al docente

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

En la tabla se puede apreciar que el docente en un 100% responde a que el software educativo es excelente.

Por lo tanto se concluye que el software educativo cumple con estándares de calidad para el proceso de enseñanza. Facilitando la enseñanza del docente.

3: Presenta una estructura adecuada de contenidos teóricos que apoyan el aprendizaje:

**Tabla 29: Presenta una estructura adecuada de contenidos teóricos**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

Fuente: Encuesta aplicada al docente

Elaborado por: Andrea Soto

## **Análisis e Interpretación**

En la presente tabla se puede apreciar que el docente en un 100% responde que el software educativo presenta una excelente estructura adecuada de contenidos teóricos que apoyan el aprendizaje para los estudiantes.

Por lo tanto se concluye que el software educativo cumple con una estructura adecuada de contenidos teóricos que apoyan el proceso de enseñanza.

### **ASPECTO ESTÉTICO**

4. Los colores empleados en el diseño del software educativo son:

**Tabla 30: Los colores empleados en el diseño del software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

## **Análisis e Interpretación**

Referente a los colores empleados en el software educativo, se tiene que en un 100% el docente califica como excelente, estando de acuerdo con el diseño y color del software.

Es muy notorio que el docente, concuerda el uso de los colores del software, lo que indica que en el estándar de elección de colores, el software cumple con los requerimientos y exigencias de los estudiantes.

5. El acceso al software educativo en cuanto a su facilidad, claridad y coherencia es:

**Tabla 31: Acceso al software educativo en cuanto a su facilidad, claridad y coherencia**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

Fuente: Encuesta aplicada al docente

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

Se tiene que en un 100% el docente responde que el acceso al software educativo en cuanto a su facilidad y claridad es sin duda satisfactorio, ubicándolo dentro del rango de excelente.

El acceso al software educativo para el docente es de mucha facilidad, lo que contribuye al fortalecimiento de sus enseñanzas e interés de querer manejar y emplear el software como una herramienta de apoyo

6. La distribución de los diferentes elementos del software en la pantalla son:

**Tabla: 32 Distribución de los diferentes elementos del software en la pantalla.**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	0	0
Muy Bueno	1	100
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto.

### **Análisis e Interpretación**

Se puede mostrar que en un 100% el docente está de acuerdo con la distribución de los diversos elementos del software, lo cual lo califica como muy bueno.

En cuanto a la distribución y organización de los elementos que integran el software educativo, es notorio que el docente considera que es aceptable la ubicación de los elementos del software educativo en la pantalla.

7. La calidad del entorno visual del software educativo es:

**Tabla 33: Calidad del entorno visual del software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

En cuanto a la calidad del entorno visual del software, se tiene que en un 100% el docente manifiesta estar de acuerdo con el diseño visual del software, calificándolo como excelente.

Fácilmente se puede evidenciar que la calidad en lo que corresponde al entorno visual es excelente, lo que constituye una fortaleza para el software y por ende un eficiente servicio de apoyo para el docente.



8. La ubicación de los componentes multimedia (texto, imágenes, sonidos) adecuados es:

**Tabla 34: Ubicación de los componentes multimedia (texto, imágenes, sonidos) adecuados**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

Fuente: Encuesta aplicada al docente

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación**

En cuanto a la ubicación de los componentes multimedia se tiene que en un 100% el docente manifiesta estar de acuerdo con la ubicación de los componentes multimedia (texto, imágenes, sonidos) adecuados, calificándolo como excelente.

Es notorio que el docente considera que es aceptable la ubicación de los componentes multimedia (texto, imágenes, sonidos) del software educativo en la pantalla.

## ASPECTO COMUNICATIVO

9. La creatividad e innovación presentada en el software educativo es:

**Tabla 35: La creatividad e innovación presentada en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

De acuerdo a la pregunta de innovación y creatividad del software, en un 100% el docente afirma estar de acuerdo con las características de innovación del software presentado.

Considera que el diseño presentado en el software es excelente, así mismo considera que es una herramienta nueva, innovadora que despierta el interés del estudiante por aprender nuevas cosas.

10. La claridad de los contenidos en el software educativo son:

**Tabla 36: Claridad de los contenidos en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	0	0
Muy Bueno	1	100
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Referente a la claridad de los contenidos, se tiene que en un 100% el docente considera como muy bueno el contenido incorporado en el software.

Siendo el contenido claro, preciso y concreto en lo que corresponde a la asignatura, lo que facilita al docente su enseñanza.

11. Las instrucciones y precisiones de las actividades presentadas en el software educativo son:

**Tabla 37: Las instrucciones y precisiones de las actividades presentadas en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Se puede evidenciar en la tabla 29 que el docente en un 100% responde que las instrucciones y presiones de las actividades son excelentes.

Con estos resultados se concluye que las instrucciones y precisiones presentadas en las actividades del software educativo no permiten ningún tipo de confusión.

12. El lenguaje del software y los medios empleados son:

**Tabla 38: El lenguaje del software y los medios empleados**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Se puede evidenciar que el docente en un 100% afirma estar de acuerdo con el lenguaje del software y los medios, calificándolo como excelente.

Es evidente su concordancia con el empleo del lenguaje y medios del software, lo que daría un aporte significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

13. La redacción de los contenidos en cuanto claridad y sencillez son:

**Tabla 39: La redacción de los contenidos en cuanto a claridad y sencillez**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

**Análisis e Interpretación:**

Se puede apreciar que en su totalidad el docente está de acuerdo que la redacción de los contenidos está diseñada con claridad y sencillez, lo que muestra una guía didáctica para el estudiante.

Se pone en evidencia que las redacciones y contenidos cumplen con los requerimientos del estudiante, lo que garantiza el uso del software como una metodología apropiada para el estudio.

## ASPECTO DIDÁCTICO

14. La organización y adecuación de los contenidos en el software educativo es:

**Tabla 40: La organización y adecuación de los contenidos en el software educativo**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En lo que respecta a la organización y adecuación de los contenidos en el software educativo, se tiene que el docente en su totalidad considera relevante la información contenida en el software.

En términos relativos es evidente que el docente en su mayoría, afirma que la organización y adecuación de los contenidos es apropiada para el software.

15. El software educativo le permite realizar la retroalimentación en la autoevaluación de manera:

**Tabla 41: El software educativo le permite realizar la retroalimentación en la autoevaluación de manera:**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	0	0
Muy Bueno	1	100
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

#### **Análisis e Interpretación:**

En la tabla se puede apreciar que docente considera que es pertinente realizar la autoevaluación como un ejercicio de retroalimentación de contenidos, lo cual lo considera como muy bueno.

Indica que una retroalimentación es viable y mucho más cuando en el software se incluye la autoevaluación como un método dinámico pero a la vez productivo en cuanto a estándares académicos.

## ASPECTO PEDAGÓGICO

16. El software educativo le permite cumplir con los objetivos de enseñanza de manera:

**Tabla 42: El software educativo le permite cumplir con los objetivos de enseñanza de manera**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

Fuente: Encuesta aplicada al docente

Elaborado por: Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Se tiene que el docente en un 100% indica que el software garantiza el cumplimiento de objetivos de enseñanza a los usuarios calificándolo como excelente.

El docente considera que el tener un software como herramienta de apoyo, facilita el cumplimiento de objetivos orientados a la enseñanza de los educandos, por cuanto presta un servicio educativo mucho más amplio, dinámico e interactivo fortaleciendo el proceso de enseñanza.



17. El software educativo presenta relevancia en los aprendizajes de manera:

**Tabla 43: El software educativo presenta relevancia en los aprendizajes**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

#### **Análisis e Interpretación:**

Se puede apreciar que el docente en su totalidad indica que el software educativo presenta relevancia en los objetivos de aprendizaje calificándolo como excelente.

Los resultados demuestran que el empleo del software en el ámbito educativo, presentan un importante papel que se refleja en los aprendizajes de los estudiantes. Así mismo manifiesta que el software es considerado como una metodología tecnológica innovadora que puede enriquecer el aprendizaje del estudiante.

18. El software educativo le ofrece información útil para el estudiante de manera:

**Tabla 44: El software educativo le ofrece información útil para el estudiante**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

Con respecto a la información útil del software para el estudiante, se tiene que en un 100% el docente, responde que es útil la información del software para el estudiante.

Podemos concluir que el docente afirma estar de acuerdo con la información dada en el software. Manifiesta que su contenido es relevante y completo, lo que consolida la información convirtiéndole en un instrumento integral para el aprendizaje.

19. El software educativo le permite a usted autonomía en el aprendizaje de manera:

**Tabla 45: El software educativo le permite a usted autonomía en el aprendizaje**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

#### **Análisis e Interpretación:**

Referente a la pregunta: si el software educativo permite una autonomía en el aprendizaje. Se evidencia que el docente en su totalidad considera que el software contribuye a la autonomía del aprendizaje.

El docente manifiesta que el software educativo crea autonomía de aprendizaje en el estudiante, por cuanto al disponer de la herramienta básica, hace que el educando se convierta en un ser independiente, interesado en descubrir nuevas cosas, y sobre todo en aprender de manera diferente los contenidos del aula.

20. El software educativo le permite progresar en el aprendizaje al estudiante de forma:

**Tabla 46: El software educativo le permite progresar en el aprendizaje al estudiante**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

### **Análisis e Interpretación:**

En la gráfica se puede apreciar que el docente en su totalidad afirma que el software educativo permite progresar en el aprendizaje de los estudiantes calificándolo como excelente.

El docente considera que el uso del software educativo ayuda al fortalecimiento del aprendizaje del estudiante, puesto que el software recoge inquietudes y necesidades de los estudiantes acerca del tema objeto de estudio.

21. El software educativo motiva al estudiante a aprender de forma:

**Tabla 47: El software educativo lo motiva a aprender al estudiante**

Alternativa	Frecuencia	%
Excelente	1	100
Muy Bueno	0	0
Bueno	0	0
Regular	0	0
Total	1	100,00

**Fuente:** Encuesta aplicada al docente

**Elaborado por:** Andrea Soto

#### **Análisis e interpretación:**

Se puede claramente evidenciar que en un 100% el docente indica que el software educativo es un instrumento que les motiva a los estudiantes a aprender en el ámbito educativo.

El docente afirma que el uso del software en el estudio despierta el interés de aprender y motiva a la vez a conocer y descubrir contenidos quizás desconocidos para ellos.

## **g. DISCUSIÓN**

El software educativo en la actualidad es una herramienta didáctica indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje en los países desarrollados, ya que en él, encuentran un gran aliado en la construcción del conocimiento de las nuevas generaciones. Hoy por hoy, no se puede pensar en una educación integral sin la aplicación de las TIC.

En nuestro país el uso de los Software Educativos se los viene aplicando en algunas instituciones educativas de una manera poco profunda.

En nuestra provincia de Loja la Universidad Nacional de Loja es la única institución que viene desarrollando los Software Educativos, a través de sus tesis quienes desarrollan e implementan esta herramienta didáctica.

En la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre “La Dolorosa” a través de las encuestas realizadas a las autoridades, docentes y estudiantes se detectó que la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico no hacen uso de las TIC manifestando también que es importante contar con esta herramienta didáctica para impartir de mejor manera los conocimientos.

El desarrollo e implementación del software educativo denominado:  
**CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO, PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO 2012-2013.**

Para el presente trabajo se planteó como objetivo:

Determinar los problemas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje de la mencionada asignatura; para ello se realizó una encuesta a los estudiantes del primer año de bachillerato, donde las preguntas se relacionaban con los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Además se entrevistó al docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico sobre los bloques curriculares de la asignatura, su grado de dificultad, las herramientas didácticas que utiliza en clases.

Se recolectó la información necesaria sobre los contenidos de mayor problema y se los incluyó al Software Educativo, se lo diseñó tomando en consideración los contenidos oficiales de la asignatura, además se implementó y socializó el Software Educativo con los estudiantes, docente

y autoridades del establecimiento indagado, para lograr la propuesta de la investigación es necesario apoyarse en:

El método deductivo que nos permite conocer los contenidos que tiene el software, con el método inductivo permitió conocer cada una de las partes que conforman el software y su limitada acción, el método analítico nos permite conocer la función de cada uno, el método sintético nos permite sintetizar toda la información y plasmar la investigación en este documento de información de igual manera las técnicas, con la encuesta al inicio y al final de la elaboración del Software Educativo tomando una muestra de 48 estudiantes que significa el universo de estudio, dando como resultado que el software es aplicable y de fácil manejo.

Como principales conclusiones tenemos que el Software Educativo desarrollado ofrece una herramienta tecnológica exclusivamente para la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, que utilizada correctamente y bajo la dirección del maestro permite el desarrollo de las destrezas y macrodestrezas en los estudiantes, motivando la creatividad en los discentes para que se integren a la vida económica del país, una vez que terminen sus estudios secundarios. De esta manera la aplicación educativa sirve como herramienta didáctica en el cumplimiento de los objetivos del año de la asignatura.



## **h. CONCLUSIONES**

✓ Se concluye con: La identificación de los problemas de mayor dificultad en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico los cuales son:

- Características Filosóficas
- La Argumentación
- El conocimiento y la Verdad
- La Cuestión Ética
- Los Valores Éticos
- Problemas Existenciales

✓ La sintetización de los contenidos a enseñarse en la asignatura los mismos que fueron integrados al Software Educativo.

✓ El diseño del Software Educativo basados en el método en cascada y tomando en cuenta los contenidos oficiales de la asignatura.

✓ La socialización del Software Educativo con las autoridades, docentes y estudiantes del establecimiento determinándose su validez.

## **i. RECOMENDACIONES**

- ✓ Al docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa” que identifique de manera permanente los problemas de mayor dificultad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
  
- ✓ A los docentes que los contenidos de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico para facilitar el cumplimiento de los objetivos de la educación.
  
- ✓ A las autoridades de la Carrera de Informática Educativa que sugieran a los estudiantes que hagan sus tesis elaborando los Software Educativos utilizando el método en cascada.
  
- ✓ A las autoridades de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre “La Dolorosa” que implementen y socialicen el Software Educativo con los estudiantes y docentes para integrar a la institución educativa a los servicios del uso de las TIC, en la Educación.

## **j. BIBLIOGRAFÍA**

MAJÓ, Joan, MARQUÈS, Pere. (22 de Febrero de 2001). peremarques. Recuperado el 02 de 07 de 2012, de peremarques: <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

Oscar Rolongonzalez. (15 de Agosto de 2003). monografias.com. Recuperado el 2012 de Julio de 2, de monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos46/la-informatica/la-informatica.shtml>

tecno-educativa.blogspot.com. (18 de Marzo de 2007). tecno-educativa.blogspot.com. Recuperado el 4 de Julio de 2012, de tecno-educativa.blogspot.com: <http://tecno-educativa.blogspot.com/2007/03/software-definicion-y-caractersticas.html>

<http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

<http://educaticos.blogspot.com/>

## **DOCUMENTOS Y LIBROS**

Camps, V. (1992). Concepciones de la ética. Madrid: Trotta.

Cerletti, A. y Kohan, W. (1996). La filosofía en la escuela. Caminos para pensar su sentido. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Comte-Sponville, A. (2002). Invitación a la filosofía. Barcelona. Paidós.

Comte-Sponville, A. (2005). Diccionario Filosófico. Barcelona. Paidós.

Cullen, C. (1997). Críticas de las razones de educar. Buenos Aires. Paidós.

Hidalgo Tuñón, A. y otros (1998). Cuadernos. Educación: currículos y didácticas. La enseñanza de la Filosofía en el nivel medio: tres marcos de referencia. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

**Lineamientos de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico.** Ministerio de Educación del Ecuador, 2012

k. ANEXOS



## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

### **ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

### **CARRERA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

#### **TEMA:**

“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013.”

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INFORMÁTICA EDUCATIVA.

**AUTORA:** Andrea Francisca Soto Villalta

**DIRECTOR:** Dr. Gabriel Gonzalo Gómez Gómez

**LOJA – ECUADOR  
2013**

**a. TEMA**

“CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013.”

## **b. PROBLEMÁTICA**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están siendo empleadas en la Educación como un medio de actualización de conocimientos y una gran fuente de consulta, por ello nace la necesidad de conocerlas y emplearlas en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino no se desea quedar aislado de los conocimientos generados a nivel mundial. La función del docente en la nueva Educación es; ser el facilitador de los recursos necesarios para generar en los estudiantes aprendizajes significativos; mientras que la función del estudiante es en cambio, ser el actor directo de su aprendizaje, el mismo que no es posible sin la guía acertada del profesor.

El material didáctico, es la herramienta indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje de toda asignatura y en los actuales momentos esta ha sido objeto de cambios constantes en los últimos años en los diferentes establecimientos secundarios del Ecuador y la Provincia de Loja, en especial porque se utiliza la tecnología y la informática para generar en los estudiantes aprendizajes vivenciales a través de la aplicación especialmente del software educativo, que tiene como finalidad servir al docente y al estudiante como herramienta didáctica interactiva.

En la malla de primer curso del Bachillerato General Unificado se encuentra la asignatura denominada: “Desarrollo del Pensamiento Filosófico”, la cual tiene como objetivo que los estudiantes puedan participar asiduamente de una experiencia filosófica. Es decir, que puedan filosofar. Por supuesto, esta experiencia no puede ejercitarse en el vacío. El ejercicio del filosofar se relaciona estrechamente con la capacidad de preguntar, y las preguntas sólo pueden plantearse ante algún contenido. Por tal razón, la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico debe proveer los contenidos filosóficos socialmente relevantes para activar la reflexión y la pregunta, y se debe poner especial atención al qué y al cómo del proceso cognitivo.

Si bien es cierto que, la asignatura pretende desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo del estudiante, lo cual es muy positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, también es cierto que la misma causa en los estudiantes un poco de cansancio, incluso tedio o antipatía ya que la misma al decir del profesor no cuenta con recursos didácticos para hacer la clase más amena e interactiva, ya que es casi solo teoría y a más de ello la misma es un poco abstracta.

En una entrevista realizada con el docente, esté manifiesta que el tratamiento de los contenidos contemplados en la asignatura, pretende ofrecer posibilidades para la admiración, la duda y el asombro, pero



también expresa que para lograr cumplir con ello, se necesita no solo el pensum de los contenidos sino que también herramientas didácticas como los recursos audiovisuales (películas, presentaciones en Power Point, documentales), el uso de TIC (Internet, discos compactos, videos digitales, etc.), textos escritos (cuentos, fábulas, ensayos, relatos) y todas las herramientas que favorezcan el desarrollo del pensamiento.

A través de la observación directa en el establecimiento, se pudo constatar que el colegio cuenta con recursos tecnológicos destinados a la docencia, pero los mismos no son personalizados para las diferentes asignaturas, ya que posee dos kits de pizarras interactivas MIMIO, tres laboratorios de computación, acceso a la Internet, proyectores multimedia, laptops, entre otros.

En el caso de la asignatura “Desarrollo del Pensamiento Filosófico” se evidenció que no cuenta actualmente con ningún recurso didáctico tecnológico para sus clases, ni con algún software educativo, que le permita cumplir con mayor facilidad con el objetivo de la asignatura.

Ante la problemática antes expuesta se desprende la siguiente interrogante: ¿Se podría mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura denominada “Desarrollo del Pensamiento Filosófico” del primer curso de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”, con el aplicación de un software educativo?

### **c. JUSTIFICACIÓN**

La Universidad Nacional de Loja está encargada de formar profesionales de calidad que contribuyan en la sociedad de manera positiva en la solución de los problemas de la colectividad, basándose en este objetivo la Carrera de Informática Educativa del Área de la Educación, el Arte pretende contribuir con la formación académica de la niñez y juventud ecuatoriana a través de la aplicación de la ciencia y la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizajes, para ello desarrolla en sus estudiantes destrezas y competencias que le permitan incidir en la educación de manera favorable. Es por ello que el presente proyecto se justifica por las siguientes razones:

Porque la formación académica del individuo, se basa fundamentalmente en comprender varios elementos de la realidad, los cuales están en constante cambio y transformación, y que son elementos que a la vez le servirá de sustento epistemológico para la construcción del conocimiento científico de otros objetos. En este caso, al contribuir con la presente investigación y propuesta se pone de manifiesto la exposición de conocimientos, habilidades y destrezas proporcionadas por la Carrera de Informática Educativa, en pos del Desarrollo Académico y Tecnológico, conjugando de esta manera la teoría y práctica a través del diseño, elaboración, construcción de un software que vaya en beneficio de la

formación académica de los estudiantes del primer curso de Bachillerato General Unificado.

Porque la asignatura del Desarrollo del Pensamiento Filosófico es de vital importancia en la formación académica del docente, ya que el perfil del estudiante del siglo XXI determina que este debe ser creativo, reflexivo y de pensamiento crítico, lo cual no es posible sino se cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje con el talento humano preparado y con los recursos didácticos necesarios para motivar al estudiantado y generar aprendizajes vivenciales.

Porque es necesario que desarrolle un software educativo, que permita al docente de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico, llegar a sus estudiantes con material didáctico audiovisual que motive a los estudiantes aprender y evite el cansancio mental que produce solo la teoría y el dictado de los contenidos de la asignatura.

Porque se cuenta con el conocimiento necesario para desarrollar el software educativo tanto en el manejo de las herramientas informáticas como la parte pedagógica, conocimientos que han sido adquiridos durante la formación académica profesional en la Carrera de Informática Educativa y que se pondrán en práctica en la ejecución del proyecto.

Se dispone de los recursos económicos necesarios para solventar los gastos que implica el análisis, desarrollo e implementación del software educativo, de esta manera los plazos previstos para la ejecución de las actividades no variará si depende del factor económico.

Se cuenta con el apoyo del docente, estudiantes y autoridades de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”, para el acceso a la información que se requiera en el desarrollo del software educativo, esto es importante ya que los avances que se logren en el transcurso del proyecto serán socializados oportunamente con el sector involucrado y de esta manera se logrará obtener como producto final un software educativo de calidad y a la medida de las necesidades del centro educativo enmarcado en la realidad local y nacional .

Porque es un requisito previo para la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Informática Educativa, grado que me permitirá involucrarme a la vida educativa de nuestro país como una docente de calidad y con el prestigio que tiene el estudiar en la Universidad Nacional de Loja.

#### **d. OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

“Crear un software educativo para la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico del primer curso del Bachillerato General Unificado, para ser utilizado como herramienta didáctica en la unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa” de la ciudad de Loja, período 2012-2013.”

##### **Objetivos Específicos**

Identificar los problemas del Proceso Enseñanza Aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico del primer curso del Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”, periodo 2012 -2013.

Sintetizar los contenidos para elaborar el software educativo, de acuerdo a los problemas y necesidades identificadas en el análisis de requerimientos.

Utilizar la metodología en cascada para el análisis y diseño del software educativo, tomando en consideración los contenidos y actividades de la

asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico del primer curso del Bachillerato General Unificado.

Socializar el software educativo con los estudiantes, docentes y autoridades del establecimiento educativo.

## **e. MARCO TEÓRICO**

### **1. Las tecnologías de la Información y la Comunicación**

1.1. Funciones de las TIC en la Educación

1.2. Impacto de las TIC

1.3. Las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

### **2. La Informática en la Educación**

2.1. Uso Libre

2.2. Uso Guiado

2.3. Uso Práctico

### **3. Software Educativo**

3.1. Definición

3.1. Características

3.2. Componentes

3.3. Tipos de Programas Educativos

3.4. Concepciones del Aprendizaje en el Software Educativo

3.5. Funciones del Software Educativo

3.6. Ventajas del empleo del Software Educativo

### **4. El Proceso de Enseñanza Aprendizaje**

4.1. Definición

4.2. Métodos y técnicas

4.3. Métodos de Enseñanza

4.4. Clasificación de los métodos

4.5 Técnicas de Enseñanza

4.3. Herramientas Didácticas

## **5. Desarrollo del pensamiento Filosófico**

5.1. Enfoque e importancia

5.1.1. .Eje Integrador del Área

5.1.2. Ejes Transversales

5.2. Objetivos

5.3. Macro destrezas

5.4. Conocimientos Esenciales

5.3. Indicadores Esenciales de Evaluación



## **f. METODOLOGÍA**

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Primeramente es necesario determinar el tipo de investigación, en el cual se enmarca el presente proyecto. Para ello se ha establecido que el mismo se ajusta en la investigación aplicada y experimental por las siguientes razones:

**Investigación Aplicada.-** Ya que este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren en un proceso y requiere la elaboración de un marco teórico para su sustento, se la clasifica en este tipo ya que se aplicara los conocimientos que se tiene sobre desarrollo de software y se estructurará los contenidos que se deben añadir a la aplicación final.

**Investigación Experimental.** - Esta investigación obtiene su información de la actividad intencional realizada por el investigador y que se encuentra dirigida a modificar la realidad con el propósito de crear el fenómeno mismo que se indaga, y así poder observarlo. Con ello lo que se pretende es cambiar la realidad en la que se desarrolla actualmente el proceso de enseñanza aprendizaje y de los recursos didácticos que emplea.

## **MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Para poder desarrollar el presente proyecto investigativo es necesario precisar los métodos de investigación que se emplearan, para ello se describe a continuación los métodos, técnicas e instrumentos que se emplearán en el desarrollo del proyecto.

**Método Científico.-** Se empleará este método para determinar los contenidos científicos que deben ser contemplados o revisados en la asignatura denominada Desarrollo del Pensamiento Filosófico.

**Método Analítico.-** Este método distingue los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado y a partir de la experimentación y el análisis de un gran número de casos se establecen leyes universales. Es por ello que se empleará este método para realizar el estudio detallado de los contenidos de la asignatura y determinar su relación y nivel de complejidad en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

**Método Sintético.-** Está dirigido a modelar el objeto mediante la determinación de sus componentes, así como las relaciones entre ellos. Esas relaciones determinan por un lado la estructura del objeto y por otro su dinámica. La aplicación de este método permitirá estructurar de mejor

manera los contenidos de la asignatura, para que los mismos tengan una relación entre uno y otro tema.

**Método Deductivo Inductivo.-** Se aplicará este método para poder determinar de la generalidad de los temas de la asignatura a los contenidos específicos y viceversa de manera que los conocimientos de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico sean abordados en su totalidad y particularidad apoyándose paralelamente con la aplicación de los métodos analítico y sintético.

## **METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Metodología en Cascada.-** Para desarrollar un software educativo de calidad y a la medida es necesario la implementación de una metodología que permita reflejar un producto final que responda a las necesidades y requerimientos de los usuarios, es por ello que después de haber revisado y analizado algunas metodologías de desarrollo de software se determinó que la que más se ajusta a estos aspectos es la Metodología en cascada, la cual consta de las siguientes fases:

**Análisis de los Requerimientos:** En este proceso se recopilará los requisitos, los mismos que se centrarán e intensificarán especialmente en el software, aquí se determinan los requerimientos de los usuarios del software y los requerimientos del sistema

**Diseño:** El diseño del software se enfocará en cuatro atributos distintos del programa como son: la estructura de los datos, la arquitectura del software, el detalle procedimental y la caracterización de la interfaz. El proceso del diseño permitirá traducir los requisitos en una representación del software con la calidad requerida antes de que comience la codificación.

**Codificación:** Una vez realizado el diseño, este se debe traducir en una forma legible para la máquina. Esta fase se la denomina codificación. Si el diseño se realiza de una manera detallada la codificación puede realizarse mecánicamente.

**Prueba:** Una vez que se ha generado el código comienza la prueba del programa. La prueba se centra en la lógica interna del software, y en las funciones externas, realizando pruebas que aseguren que la entrada definida produce los resultados que realmente se requieren, para ello estas pruebas se realizarán en presencia de los estudiantes y docentes del establecimiento.

**Mantenimiento:** Esta fase se refiere a los cambios que se pueden hacer al software después de que se valide la aplicación. Estos cambios se podrían originar debido a que hayan encontrado errores, o a que el

software deba adaptarse a cambios del entorno externo (sistema operativo o dispositivos periféricos), u otros.

## **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Por otro lado, las técnicas e instrumentos de investigación que se aplicarán en el proceso de desarrollo del software educativo son:

**La Técnica de la Observación.-** Esta técnica permitirá constatar la forma de trabajo del docente y los estudiantes, cuya información se la registrará en las fichas de observación que es el instrumento de la técnica.

**La Técnica de la Entrevista.-** Los testimonios del sector involucrado son esenciales en un proyecto más aún si se trata de elaborar un software educativo que responda a las necesidades y requerimientos específicos de los estudiantes y docentes. Es por ello que se aplicará entrevistas a los actores directos de la problemática, utilizando como instrumento a los cuestionarios, los cuales serán elaborados detenidamente para no dejar de lado ninguna aspecto del problema que se está analizando, pues los test y entrevistas son necesarias para lograr resultados que permitan delimitar conflictos organizativos y problemas vinculados con el desarrollo de software.

**g. CRONOGRAMA**

ACTIVIDADES	2012				2013															
	Noviembre		Diciembre		Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		Junio		Julio			
Búsqueda de la información	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x										
Análisis y sistematización de la información									x	x	x	x	x	x						
Desarrollo del marco teórico												x	x	x	x	x	x	x	x	
Entrega del borrador del marco teórico																		x	x	
ACTIVIDADES	2013																			
	Agosto		Septiembre		Octubre		Noviembre		Diciembre											
Corrección del marco teórico	x	x	x	x	x	x	x	x	x											
Diseño de la encuesta									x	x	x	x	x	x	x				x	
ACTIVIDADES	2014																			
	Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		Junio		Julio		Agosto		Septiembre			
Aplicación de la encuesta	x	x	x	x	x															
Tabulación					x	x	x	x	x											
Análisis de los requerimientos							x	x	x	x	x	x								
Diseño del prototipo										x	x	x	x	x	x	x				
Diseño del programa															x	x	x	x	X	
Codificación																		x	x	

ACTIVIDADES	2014												2015																		
	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero			Febrero			Marzo			Abril									
Prueba	x	x	x	x	x	x	x																								
Implantación								x	x	x	x	x	x																		
Elaboración del informe final														x	x	x	x	x	X						x						
Revisión del informe final																															
Corrección del informe final																										x	x	x	x	x	x
ACTIVIDADES	2015																														
	Mayo				Junio				Julio																						
Presentación y aprobación	x	x	x	x																											
Estudio y calificación						x	x	x	x																						
Sustentación final													x	x	x																
																													x		

## **h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO**

### **RECURSOS**

#### **⇨ TALENTOS HUMANOS**

- Andrea Soto. Ex -Estudiante de la Carrera de Informática Educativa de la Universidad Nacional de Loja.
- Director de Tesis.
- Encuestadores.
- Personal Directivo y Docente de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”
- Estudiantes del Primer Curso de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”

#### **⇨ RECURSOS MATERIALES**

##### **+BIBLIOGRAFICOS**

- Documentación obtenida en la Internet.
- Documentación pertinente al ámbito académico.
- Documentación de la Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”
- Bibliotecas Privadas

##### **+ MATERIALES DE ESCRITORIO Y REPRODUCCIÓN**

- Computador.
- Cuaderno de campo.
- Copiadora.
- Material de escritorio.



- Textos, libros, folletos.

## ➔ RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja.
- Unidad Educativa Vicente Anda Aguirre Sección Diurna “La Dolorosa”

## PRESUPUESTO

<i>Descripción</i>	Cantidad	Nº de horas	C/U	Costo Total
<b>Recursos Humanos</b>				
Director de Tesis	1			
Diseñador	1	100	8.00	800.00
<b>Recursos Técnicos</b>				
<i>Hardware / Equipos</i>				
Computador Core i5	1		1200	1200.00
Impresora multifunción	1		60.00	60.00
<i>Herramientas de desarrollo de Software</i>				
Paquete Adobe CS4. (Licencia académica)	1		---	-----
<b>Actualización Técnica</b>				
Curso de Programación en ActionScript 2.0	1	40	10	400.00
<b>Recursos Materiales</b>				
4 resmas de papel	3		4.00	12.00
Cartuchos de impresora	2		25.00	50.00
Pendrivel de 8GB	1		15.00	15.00
<b>TOTAL</b>	<b>2537.00</b>			

## FINANCIAMIENTO

El financiamiento total del proyecto estará a cargo de la tesista.

## **i. BIBLIOGRAFÍA**

### **DIRECCIONES WEB**

MAJÓ, Joan, MARQUÈS, Pere. (22 de Febreo de 2001). peremarques. Recuperado el 02 de 07 de 2012, de peremarques: <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

Oscar Rolongonzalez. (15 de Agosto de 2003). monografias.com. Recuperado el 2012 de Julio de 2, de monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos46/la-informatica/la-informatica.shtml>

tecno-educativa.blogspot.com. (18 de Marzo de 2007). tecno-educativa.blogspot.com. Recuperado el 4 de Julio de 2012, de tecno-educativa.blogspot.com: <http://tecno-educativa.blogspot.com/2007/03/software-definicion-y-caractersticas.html>

<http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm>

<http://educaticos.blogspot.com/>

### **DOCUMENTOS Y LIBROS**

Camps, V. (1992). Concepciones de la ética. Madrid: Trotta.

Cerletti, A. y Kohan, W. (1996). La filosofía en la escuela. Caminos para pensar su sentido. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Comte-Sponville, A. (2002). Invitación a la filosofía. Barcelona. Paidós.

Comte-Sponville, A. (2005). Diccionario Filosófico. Barcelona. Paidós.

Cullen, C. (1997). Críticas de las razones de educar. Buenos Aires. Paidós.

Hidalgo Tuñón, A. y otros (1998). Cuadernos. Educación: currículos y didácticas. La enseñanza de la Filosofía en el nivel medio: tres marcos de referencia. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

**Lineamientos de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico.** Ministerio de Educación del Ecuador, 2012

**Anexo 2: Ficha de Validación del Software**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

<b>PRESENTACIÓN GENERAL:</b>	
Título:	<b>CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013</b>
Autor:	Andrea Francisca Soto Villalta
A quien va dirigido:	Estudiantes del primer curso de bachillerato

<b>ASPECTO TECNOLÓGICO</b>				
<b>INDICADORES</b>	<b>REGULAR</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
Originalidad y uso de la tecnología				
Es interactiva				
<b>ASPECTO ESTÉTICO</b>				
Te gustaron los colores empleados				
Facilidad de acceso, claridad y coherencia				
Distribución de los elementos en la pantalla				
Calidad del entorno visual				
<b>ASPECTO COMUNICATIVO</b>				
Es creativo e innovador				
Muestra claridad en los contenidos				
Precisión y claridad en las instrucciones				
Manejo pertinente del lenguaje y de los medios empleados				

Redacción correcta, clara y sencilla.				
<b>ASPECTO DIDÁCTICO</b>				
La información es útil				
El sistema de autoevaluación, permite la retroalimentación.				
<b>ASPECTO PEDAGÓGICO</b>				
Cumple con los objetivos de enseñanza a los usuarios				
Relevancia de los aprendizajes				
La información es útil para usted				
Autonomía del aprendiz				
Progreso del aprendizaje				
Motiva el aprendizaje				

<b>Observaciones y/o Sugerencias</b>

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

<b>PRESENTACIÓN GENERAL:</b>	
Título:	<b>CREACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ASIGNATURA DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO DEL PRIMER CURSO DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO, PARA SER UTILIZADO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE SECCIÓN DIURNA “LA DOLOROSA” DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO 2012-2013</b>
Autor:	Andrea Francisca Soto Villalta
A quien va dirigido:	Al docente de la Asignatura Desarrollo del Pensamiento Filosófico

<b>ASPECTO TECNOLÓGICO</b>					
<b>INDICADORES</b>	<b>MALO</b>	<b>REGULAR</b>	<b>BUENO</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
Es interactiva					
Originalidad y uso de la tecnología					
Presenta una estructura adecuada de contenidos teóricos que apoyan el aprendizaje					
<b>ASPECTO ESTÉTICO</b>					
Los colores empleados son adecuados					
Facilidad de acceso, claridad y coherencia					
Distribución de los elementos en la pantalla					
Calidad del entorno visual					
Ubicación de los componentes multimedia (texto, imágenes, sonidos) adecuados					
<b>ASPECTO COMUNICATIVO</b>					
Es creativo e innovador					
Muestra claridad en los					

contenidos					
Precisión y claridad en las instrucciones					
Manejo pertinente del lenguaje y de los medios empleados					
Redacción correcta, clara y sencilla.					
<b>ASPECTO DIDÁCTICO</b>					
Organización y adecuación de los contenidos.					
El sistema de autoevaluación, permite la retroalimentación.					
<b>ASPECTO PEDAGÓGICO</b>					
Cumple con los objetivos de enseñanza a los usuarios					
Relevancia de los aprendizajes					
La información es útil para el estudiante					
Autonomía del aprendiz					
Progreso del aprendizaje					
Motiva el aprendizaje					

<b>Observaciones y/o Sugerencias</b>

### ANEXO 3: ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**  
**UNIDAD EDUCATIVA “LA DOLOROSA”**  
**DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO “PRIMER CURSO DEL**  
**BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**

Estimado estudiante:

Le solicito comedidamente se sirva contestar el presente cuestionario, el mismo que tiene el propósito de recabar información para elaborar un software educativo para la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico.

1. Marque cuatro recursos didácticos que más utiliza en clase su profesor

- |                      |     |                                    |     |
|----------------------|-----|------------------------------------|-----|
| Texto del estudiante | ( ) | Cuaderno de trabajo del estudiante | ( ) |
| Carpetas de trabajo  | ( ) | Proyectores multimedia             | ( ) |
| Internet             | ( ) | Libros de consulta                 | ( ) |
| Carteles             | ( ) | Fotografías                        | ( ) |
| Gráficos             | ( ) | Pizarra                            | ( ) |

Otro: .....

2. ¿Qué criterios de evaluación utiliza su profesor para medir el rendimiento académico de los estudiantes?

- |                           |     |                        |     |
|---------------------------|-----|------------------------|-----|
| Actuación en clase        | ( ) | Revisión de ensayo     | ( ) |
| Revisión de investigación | ( ) | Exposición de trabajos | ( ) |
| Revisión de gráficos      | ( ) | Trabajos en grupo      | ( ) |
| Pertinencia de debates    | ( ) | Revisión de tareas     | ( ) |
| Exámenes o pruebas        | ( ) |                        |     |

3. ¿Qué recomendaciones le haría a su profesor(a) para mejorar las actividades que se desarrollan en clase?

.....  
.....

4. ¿Utiliza usted las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para realizar sus tareas de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico?

Sí ( )      No ( )

Si su respuesta es afirmativa ¿Cuáles?



Computador	( )	Internet	( )
Multimedia	( )	Redes sociales	( )
Otras	( )	¿Cuáles? .....	

**5. ¿Ha utilizado algún software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico? Si su respuesta es afirmativa, comente su experiencia**

Sí ( )                      No ( )

.....  
 .....

**6. ¿Considera usted que se puede mejorar el aprendizaje con la utilización de un software educativo?**

Sí ( )                      No ( )

¿Por qué?

.....  
 .....

**7. ¿Qué elementos cree usted que debería contener el software educativo para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico?**

Gráficos	( )	Videos	( )
Actividades	( )	Texto	( )
Sonido	( )	Autoevaluaciones	( )

**8. En base a las preguntas anteriores: ¿Considera usted que el uso del software educativo como material de apoyo para el aprendizaje de Desarrollo del Pensamiento Filosófico le permite reforzar sus conocimientos?**

SI ( )    NO ( )

¿Porqué?.....  
 .....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## **ANEXO 4: ENCUESTA AL DOCENTE**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
CARRERA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA  
UNIDAD EDUCATIVA “LA DOLOROSA”  
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO FILOSÓFICO “PRIMER CURSO DEL  
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**

### **ENTREVISTA AL DOCENTE**

- 1. ¿Cree usted que les resulta interesante la asignatura Desarrollo del Pensamiento Filosófico a sus estudiantes?**
- 2. ¿Le gustaría contar con un software educativo en la asignatura que tiene a su cargo?**
- 3. ¿Cree usted que la utilización del software educativo motivará el aprendizaje de sus estudiantes?**
- 4. ¿Utilizaría un software educativo para la asignatura que usted tiene a su cargo?**
- 5. ¿Qué bloques le gustaría que contenga el software educativo?**
- 6. ¿Qué elementos considera usted que debe tener el software educativo para generar aprendizajes significativos?**

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 5: MANUAL DEL PROGRAMADOR

### Codificación o programación

A continuación se detalla el código de las principales funciones y métodos del software multimedia:

#### “Caurina tweener” para movimientos y transiciones:

El paquete caurina cuenta con clases escritas para actionscript 2 o 3 que nos facilita la tarea de realizar movimientos de objetos o efectos de transiciones de manera muy fácil. Esta librería se la puede descargar de forma gratuita desde: <http://code.google.com/p/tweener/downloads/list>.

El paquete caurina se encuentra ubicado en la carpeta “caurina” en el directorio raíz de la aplicación.

Código que da efecto de movimiento al menú principal:

```
import caurina.transitions.Tweener;

Tweener.addTween(cont_mp, {x:5, time:1, transition:"easeOutBack"});
```

**Código que permite maximizar la pantalla de la aplicación y ajustar la resolución.**

```
stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

## Código para ir a un determinado fotograma:

```
btn_ent1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_enter);
function f_enter(e:MouseEvent) {
    gotoAndStop(25);
}
```

## Código que permite llamar a un archivo swf.

```
var LoadCont:Loader = new Loader();

function loadAnim() {
    LoadCont.load(new URLRequest("head.swf"));
    anim.addChild(LoadCont);
}
loadAnim();
```

## Código que crea un menú dinámicamente a partir de un archivo xml

```
var xml_cv:XML;
urlLoader = new URLLoader();
urlLoader.load(new URLRequest("cont/arg/arg.xml"));
urlLoader.addEventListener(Event.COMPLETE, cvLoaded);

function cvLoaded(e:Event):void
{
    xml_cv = new XML(e.target.data);
    for (var i:int = 0; i < xml_cv.item.length(); i++)
    {
        MisGlobales.getInstance().titulosU2.push(xml_cv.item[i]. @ title);
        var btn:Boton_fil_arg = new Boton_fil_arg(xml_cv.item[i]. @ title, xml_cv.item[i]. @ link, xml_cv. @ colorOver, xml_cv. @ colorOut);
        btn.width=btn.width-13;
        Tweener.addTween(btn, {x:Math.floor(i * btn.width), time:0.5, transition:"easeOutBack"});
        cont_cv.addChild(btn);
    }
}
Tweener.addTween(cont_cv, {y:221, time:0.5, transition:"easeOutBack"});
titl.txt_tit.embedFonts=false;
titl.txt_tit.text=titulos[1];
Tweener.addTween(cont_mp, {x:-1250, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(titl, {x:260, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(volver, {x:1048,y:250, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
volver.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ver_menu);
```

## Código para cargar contenido HTML dentro de la animación Flash:

```
var _tit:String;
function LoadHTMLCSS(pagina:String)
{
    this._pag = pagina;
    _cssFile = new URLLoader();
    _cssFile.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadCSS,false, 0, true);
    _cssFile.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler,false, 0, true);
    _cssFile.load(new URLRequest("css/estilo.css"));
}

function onLoadCSS(evt:Event):void
{
    _css = new StyleSheet();
    _css.parseCSS(evt.target.data);
    _textoFile = new URLLoader();
    _textoFile.addEventListener(Event.COMPLETE, onLoadHTML,false, 0, true);
    _textoFile.addEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler,false, 0, true);
    _textoFile.load(new URLRequest(_pag));
}

function onLoadHTML(evt:Event):void
{
    _texto = evt.target.data;
    _txt.embedFonts = false;
    _txt.styleSheet = _css;
    _txt.htmlText = _texto;
    _txt.selectable = true;
    mySb.direction = "vertical";
    mySb.setSize(_txt.width, _txt.height-10);

    mySb.move(_txt.width+_txt.x+5,_txt.y);

    _txt.addEventListener(TextEvent.LINK, onTextEvent,false, 0, true);
    _cssFile.removeEventListener(Event.COMPLETE, onLoadCSS);
    _cssFile.removeEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler);
    _textoFile.removeEventListener(Event.COMPLETE, onLoadHTML);
    _textoFile.removeEventListener(IOErrorEvent.IO_ERROR,ioErrorHandler);
    mySb.scrollTarget = _txt;
    addChild(mySb);
    Tweener.addTween(_txt, {time:2, transition:"easeInQuart"});
}

function onTextEvent(evt:TextEvent):void
{
    trace(evt.text);
}

function ioErrorHandler(evt:IOErrorEvent):void
{
    trace("The following file could not be loaded: " + evt.text);
}

tit2.txt_tit.embedFonts = false;
tit2.txt_tit.text = MisGlobales.getInstance().titulosU1[0];
Tweener.addTween(_txt, {x:0, time:0.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(mySb, {x:_txt.width, time:0.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(tit2, {x:160, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
Tweener.addTween(img1a, {x:859, time:1.5, transition:"easeOutBack"});
LoadHTMLCSS("cont/caract_fil/car_fil.html");
```

## Código para salir de la aplicación:

```
salir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_salir);  
function f_salir(e:MouseEvent) {  
    fscommand("quit");  
}
```

## Código se lo utilizó en el software, para cargar un video.

---

```
stop();  
player.fullScreenTakeOver = false;  
btnv1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid1);  
function f_vid1(e:MouseEvent)  
{  
    txt_tit.text="¿Qué es la filosofía?";  
    player.source = "videos/clv1.f4v";  
}  
btnv2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid2);  
function f_vid2(e:MouseEvent)  
{  
    txt_tit.text="La actitud filosófica";  
    player.source = "videos/clv2.f4v";  
}  
btnv3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f_vid3);  
function f_vid3(e:MouseEvent)  
{  
    txt_tit.text="La filosofía y su relación con las ciencias";  
    player.source = "videos/clv3.f4v";  
}
```

## ANEXO 6: MANUAL DEL USUARIO

Para iniciar la aplicación damos clic en “inicio.exe”, enseguida se iniciará la aplicación como muestra la siguiente figura:



A continuación damos clic en el botón “entrar” para acceder a la portada de la aplicación:



Una vez más, damos clic en “entrar” para ingresar al menú principal de la aplicación:



Al hacer clic sobre cualquier elemento del menú, nos llevará inmediatamente al contenido de este tema:







En esta parte están los subcontenidos del tema seleccionado, se puede leer cada subtema haciendo clic en el menú:



Cada tema tratado tiene actividades que debe desarrollar el estudiante, evaluación de conocimientos y videos relevantes al tema tratado:

**Desarrollo del Pensamiento filosófico**

**Características Filosóficas**

Naturaleza, origen y acto de filosofar | La actitud filosófica | Problemas actuales de la filosofía | La filosofía y su relación con las ciencias | **Actividad 1** | **Actividad 2** | Evaluación de comprensión | Video

**Actividad 2** [Volver al menú](#)

**A partir de los siguientes textos señala las semejanzas y diferencias entre ciencia y filosofía**

Entrevimos que la verdad científica, la verdad física, posee la admirable cualidad de ser exacta, pero es incompleta y penúltima. No se basta a sí misma. Su objeto es parcial, es sólo un trozo del mundo y además parte de muchos supuestos que da sin más por buenos; por tanto no se apoya en sí misma, no tiene en sí misma su fundamento y raíz, no es una verdad radical. Por ello postula, exige integrarse en otras verdades no físicas ni científicas que sean completas y verdaderamente últimas. Donde acaba la física no acaba el problema; el hombre que hay detrás del científico necesita una verdad integral y, quiera o no, por la constitución misma de su vida, se forma una concepción entera del Universo.

Vemos aquí en clara contraposición dos tipos de verdad: la científica y la filosófica. Aquélla es exacta pero insuficiente; ésta es suficiente pero inexacta. Y resulta que ésta, la inexacta, es una verdad más radical que aquélla -por tanto y sin duda, una verdad de más alto rango- no sólo porque su tema sea más amplio, sino aun como modo de conocimiento; en suma que la verdad inexacta filosófica es una verdad más verdadera.  
(José Ortega y Gasset. ¿Qué es filosofía?)

La filosofía como pensar necesario era 'el' Conocimiento, era 'el' saber. Propiamente no había otro que ella, y en su propósito se encontraba sola frente a la realidad. Dentro de su ámbito, como



**Desarrollo del Pensamiento filosófico**

**Características Filosóficas**

Naturaleza, origen y acto de filosofar | La actitud filosófica | Problemas actuales de la filosofía | La filosofía y su relación con las ciencias | Actividad 1 | Actividad 2 | **Evaluación de comprensión** | Video

**Evaluación de comprensión** [Volver al menú](#)

**Evaluación Tema 1**



Desarrollo del Pensamiento filosófico




### Características Filosóficas

Naturaleza, origen y acto de filosofar    La actitud filosófica    Problemas actuales de la filosofía    La filosofía y su relación con las ciencias    Actividad 1    Actividad 2    Evaluación de comprensión    Video

Video ← Volver al menú



¿Qué es la filosofía?

La actitud filosófica

La filosofía y su relación con las ciencias



**ANEXO 7: FOTOGRAFÍAS DE LA APLICACIÓN DE ENCUESTAS**





## ANEXO 8: FOTOGRAFÍAS DE SOCIALIZACIÓN DEL SOFTWARE





## ÍNDICE

CONTENIDOS	PÁG
– PORTADA	i
– CERTIFICACIÓN	ii
– AUTORÍA	iii
– CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
– AGRADECIMIENTO	v
– DEDICATORIA	vi
– MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
– MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
– ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	5
d. REVISIÓN DE LITERATURA	9
Educación	9
Los Pilares de la Educación	10
La Educación en el Ecuador	12
LAS OCHO POLÍTICAS DEL PLAN DECENAL DE EDUCACIÓN SON:	13
Funciones de la Educación	14
Pedagogía	15
Características de la Pedagogía	17
Tipos de Pedagogía	18
El Sentido de la Pedagogía	18
La Pedagogía entre Métodos y Modelo	19
El Método en Pedagogía	19
Los Polos Metódicos	21
Didáctica	24
Recursos Didácticos	25



Ventajas del Material Didáctico	26
Funciones que cumplen los Recursos Didácticos	27
El Proceso de Enseñanza Aprendizaje	29
Métodos y Técnicas de Enseñanza	30
Métodos de Enseñanza	31
Clasificación de los Métodos de Enseñanza	32
Técnicas de Enseñanza	34
La Asignatura del Desarrollo del Pensamiento Filosófico	36
Enfoque e Importancia de la Asignatura.	37
Eje Integrador del Área	38
Eje Transversal	38
Objetivos de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico	39
Macrodestrezas de la Asignatura de Desarrollo del Pensamiento Filosófico	40
Conocimientos Esenciales de la Asignatura	40
Indicadores Esenciales de Evaluación	42
Software Educativo	44
Características	45
Componentes	46
Tipos de Programas Educativos	47
Concepciones del Aprendizaje en el Software Educativo.	50
El Constructivismo	51
Funciones del Software Educativo	52
Ventajas del Empleo del Software Educativo	55
e. MATERIALES Y MÉTODOS	57
f. RESULTADOS	63
g. DISCUSIÓN	141
h. CONCLUSIONES	144
i. RECOMENDACIONES	145
j. BIBLIOGRAFÍA	146
k. ANEXOS	148

a. TEMA	149
b. PROBLEMÁTICA	150
c. JUSTIFICACIÓN	153
d. OBJETIVOS	156
e. MARCO TEÓRICO	158
f. METODOLOGÍA	160
g. CRONOGRAMA	165
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	167
i. BIBLIOGRAFÍA	169
ÍNDICE	191