



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DISEÑO INSTRUCCIONAL ESTRATEGIA VIRTUAL

NOMBRE DE LA ASIGNATURA		FILOSOFÍA		
ELEMENTO TEMÁTICO		Pensamiento crítico y filosofía aplicada en contextos contemporáneos		
TIEMPOS DE TRABAJO	HORAS PRESENCIALES O EN PLATAFORMA	50 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	30 horas

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El diseño instruccional corresponde a una propuesta del recurso digital para estudiantes de grado undécimo, el curso se titula “Pensamiento crítico: filosofar para transformar” y se estructura en tres módulos temáticos:

Unidad 1: Del Caos al *Logos*

Unidad 2: Filosofía ambiental, ética y responsabilidad frente a la crisis ecológica

Unidad 3: Tecnología, innovación, sostenibilidad y dilemas filosóficos del siglo XXI

La propuesta se fundamenta en el desarrollo de pensamiento crítico mediante el uso del entorno virtual con enfoque de aula invertida. Los estudiantes acceden previamente a materiales como cápsulas audiovisuales, mapas interactivos, escape rooms, podcasts y murales colaborativos, y luego participan en actividades presenciales que potencian el análisis, el diálogo y la creación. La planificación contempla un total de **80 horas**, distribuidas en **50 horas sincrónicas** y **30 horas asincrónicas**, reconociendo los factores institucionales del calendario académico, cuyo primer y segundo periodo constan de **13 semanas**, y el tercer periodo de **14 semanas**. Cada periodo organiza sus tiempos de manera proporcional a su duración, asignando **16 horas sincrónicas** y **10 horas asincrónicas** en el primer y segundo periodo, y **18 horas sincrónicas** y **10 horas asincrónicas** en el tercer periodo. Esta distribución prioriza la flexibilidad, la significatividad y la coherencia metodológica, garantizando un equilibrio adecuado entre acompañamiento directo y trabajo autónomo orientado.

El curso se desarrollará en modalidad virtual con un enfoque de aula invertida, donde los estudiantes pueden acceder antes y después de las clases a materiales de estudio (lecturas, videos, recursos interactivos) y durante los encuentros sincrónicos y asincrónicos se dedicarán a la discusión, el análisis y la aplicación práctica del conocimiento. La metodología combina el aprendizaje autónomo con el trabajo colaborativo, potenciando el

desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento crítico, creativo, ético y dialógico. Para ello, se emplearán recursos digitales dinámicos (escape rooms, murales colaborativos, podcasts, cómics digitales, presentaciones interactivas, entre otros) que promueven la reflexión filosófica y la construcción de propuestas innovadoras en torno a dilemas éticos, ambientales y tecnológicos.

La evaluación será formativa y sumativa, centrada en el desarrollo de habilidades críticas, formativa: actividades intermedias como juegos de rol, podcasts, murales colaborativos, escape rooms y foros de discusión, que permiten retroalimentación constante, sumativa: productos finales como ensayos, proyectos de innovación sostenible, cómics digitales y presentaciones, que integran reflexión filosófica, creatividad y aplicación al contexto, los criterios de evaluación incluyen, argumentación, originalidad, pertinencia ética, creatividad, trabajo colaborativo y uso responsable de recursos digitales, además, tendrá en cuenta las consideraciones del documento N° 14 *orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media* del Ministerio de Educación Nacional. Los criterios de evaluación incluyen argumentación, originalidad, pertinencia ética, creatividad, trabajo colaborativo y uso responsable de recursos digitales, en consonancia con los planteamientos de Matthew Lipman sobre el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción colectiva del conocimiento filosófico.

A continuación, se describe los momentos del curso el cual se desarrollará bajo el enfoque de aula invertida, lo que significa que el trabajo autónomo y reflexivo antecede y potencia nuestros encuentros presenciales. Así se organizan nuestros momentos:

1. Encuentros Síncronos (Presenciales): Durante las clases regulares en el aula cuyo propósito es aplicar lo aprendido en casa mediante debates, proyectos y resolución de problemas, integrar saberes filosóficos, ambientales y tecnológicos en situaciones reales y la co-construcción del conocimiento desde la experiencia y el diálogo interdisciplinario
2. Momentos Asíncronos: Durante la semana, según ritmo y disponibilidad teniendo en cuenta el cronograma de entrega de las actividades en el entorno virtual y con los recursos digitales disponibles.

3. Mediación pedagógica del docente: El docente desempeñará el rol de mediador y orientador del aprendizaje, promoviendo procesos de reflexión crítica, diálogo argumentativo y construcción significativa del conocimiento. Su función consistirá en acompañar permanentemente el desarrollo de las actividades, facilitar la comprensión de los contenidos, dinamizar la participación en los espacios colaborativos y brindar retroalimentación continua en los entornos virtuales y presenciales.

Asimismo, orientará el uso pedagógico de los recursos digitales, fomentando prácticas éticas y responsables frente a la tecnología, así como estrategias de aprendizaje autónomo que fortalezcan la capacidad analítica, creativa y reflexiva de los estudiantes.

4. Actividades:

- Lecturas, videos y materiales base para preparar la clase
- Foros de reflexión y análisis crítico
- Entregas formativas y sumativas que nutren el trabajo presencial
- Retroalimentación para fortalecer habilidades críticas

OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN

- Identificar propuestas críticas e innovadoras que integren filosofía, tecnología y sostenibilidad.
- Diseñar iniciativas o proyectos escritos que reflejen conciencia ética, responsabilidad ambiental y uso pertinente de la innovación tecnológica.
- Participar activamente en procesos de diálogo y construcción colectiva de conocimiento en entornos virtuales de aprendizaje.

COMPETENCIA GENERAL

- Fortalecer el pensamiento crítico para analizar problemáticas contemporáneas desde una perspectiva filosófica en contextos académicos mediados por recursos digitales y estrategias colaborativas.

COMPETENCIA DEL TEMA

- Reconocer los fundamentos básicos de la filosofía y su relación con dilemas éticos, ambientales y tecnológicos actuales.

COMPETENCIAS DIGITALES

Durante el desarrollo del entorno virtual de aprendizaje, los estudiantes fortalecerán competencias digitales relacionadas con:

- Uso ético y responsable de las tecnologías digitales.
- Comunicación y colaboración en entornos virtuales.
- Creación de contenidos digitales con sentido crítico y creativo.
- Gestión y análisis de información en plataformas digitales.
- Participación activa en espacios virtuales de aprendizaje.
- Resolución de problemas mediante herramientas tecnológicas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1

- Reconoce el significado del *logos* como símbolo de pensamiento racional, a partir de una cápsula audiovisual contextualizada.
- Resuelve retos filosóficos, aplicando conceptos del tránsito del mito al *logos* en ejemplos cotidianos.
- Comenta de manera respetuosa los aportes de sus compañeros en un mural colaborativo, destacando afinidades y diferencias en torno al origen del pensamiento filosófico.
- Relaciona el pensamiento presocrático y los desafíos contemporáneos, mediante un mapa interactivo que articule orden, caos y naturaleza desde una perspectiva filosófica situada.

UNIDAD 2

- Identifica los fundamentos básicos de la filosofía ambiental y su relación con los dilemas socio-éticos actuales.
- Desarrolla habilidades críticas al comparar problemáticas socioambientales desde un enfoque filosófico humanista.
- Hace creaciones digitales de acción sostenible fundamentadas en principios ético-filosóficos.
- Participa en discusiones argumentativas contrastando diversas visiones (científicas, filosóficas y culturales) sobre la relación del ser humano, sociedad y la naturaleza.

UNIDAD 3

- Analiza diversas perspectivas (científicas, filosóficas y culturales) sobre el papel de la ciencia en la sociedad.
- Explica con criticidad los fundamentos filosóficos básicos que orientan el uso ético de la tecnología para el desarrollo de la sostenibilidad.
- Crea propuestas innovadoras de acción sostenible que integran recursos tecnológicos con principios filosófico-éticos.
- Promueve la escucha activa y el respeto por los diversos saberes (ancestrales, científicos, filosóficos, sociales) que hacen parte del progreso social y la sostenibilidad (desarrollo humano, crecimiento económico y reducción de la contaminación ambiental).

MAPA DE LA ESTRATEGIA Y DESARROLLO TEMÁTICO

1. Contenidos del módulo

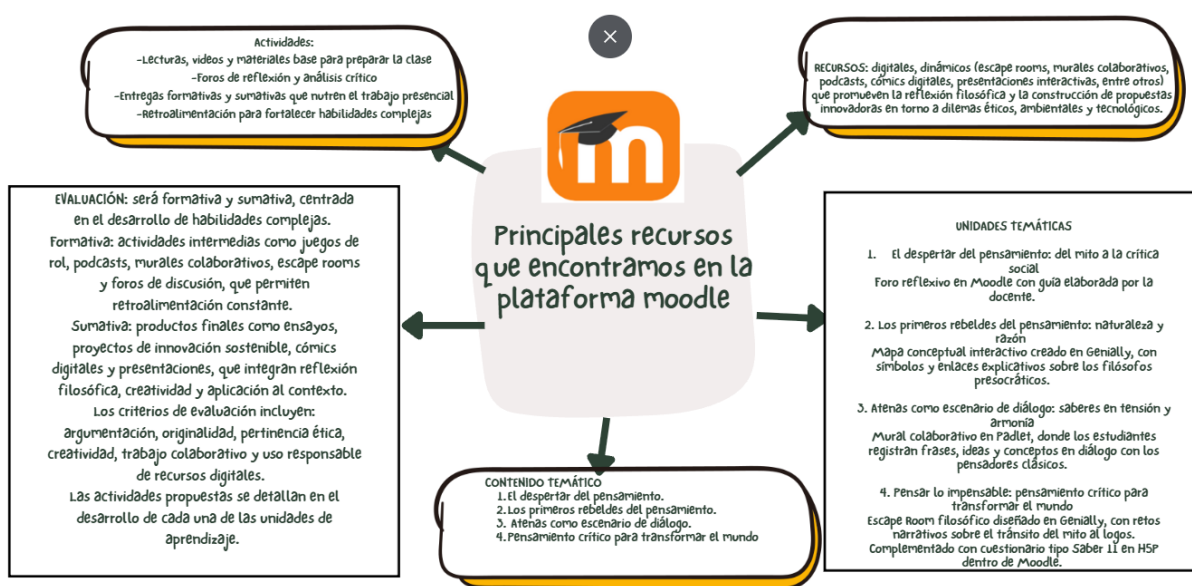
1.1 Descripción de la estrategia (Video)

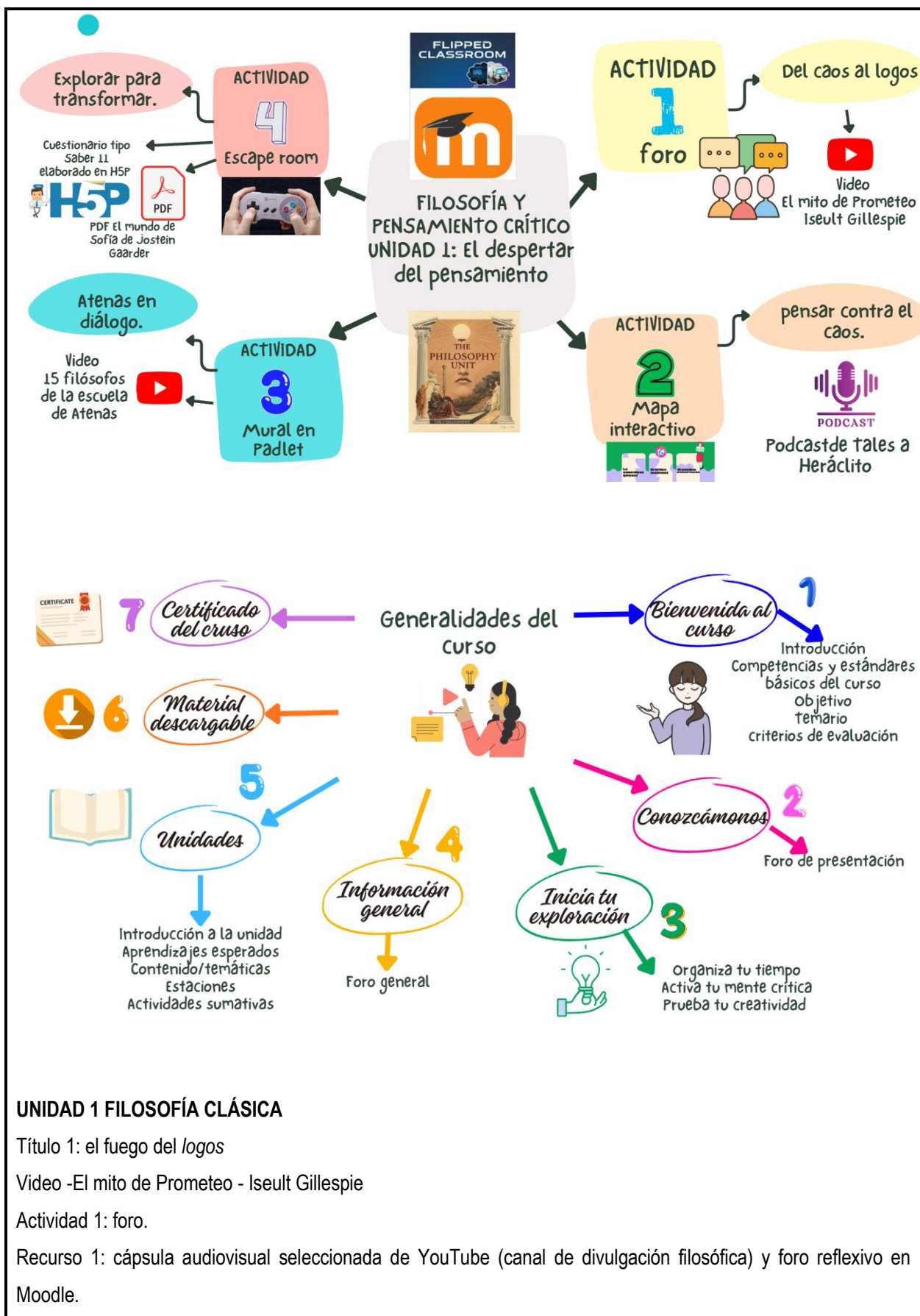
La **Unidad 1** invita a recorrer los orígenes del pensamiento filosófico como una travesía de ruptura con el mito, un diálogo con la realidad socio-histórica y una posibilidad argumentativa para comprender la incertidumbre humana.

La Unidad 2 Esta unidad propone un acercamiento a la filosofía ambiental como espacio de reflexión crítica frente a la crisis ecológica actual. A partir del análisis de dilemas socio-éticos, cosmovisiones culturales y corrientes de pensamiento, los estudiantes fortalecerán sus habilidades críticas al cuestionar, dialogar, argumentar y crear propuestas sostenibles para su contexto.

La Unidad 3 Esta unidad plantea un encuentro pedagógico entre filosofía, tecnología e innovación sostenible, orientado al fortalecimiento del pensamiento crítico. A través de la reflexión sobre dilemas tecnológicos, debates colaborativos y la creación de propuestas digitales, ayudará a que los estudiantes comprendan que la tecnología es guiada por principios filosóficos que posibilitan una transformación humanista y social.

1.2 Contextualización (Contenido del módulo): Se implementarán organizadores gráficos y diferentes objetos de aprendizaje que permitan el afianzamiento del conocimiento.





Título 2: pensar contra el caos.

Podcast Filosofía Simplemente - Episodio #002 Los Filósofos Presocráticos: de Tales a Heráclito
La Travesía.

Actividad 2: mapa interactivo.

Recurso 2 creado en Genially, con diseño visual simbólico y vínculos explicativos sobre los presocráticos.

Título 3: Atenas en diálogo.

Actividad 3: mural colaborativo en Padlet.

Recurso 3 colaborativo en Padlet, donde los estudiantes aportan ideas, frases y conceptos filosóficos en diálogo

Video: Descubre los 15 FILÓSOFOS de la ESCUELA DE ATENAS, de Rafael. Adictos a la Filosofía

Título 4: Explorar para transformar.

Actividad 4: escape room filosófico y check point académico (cuestionario).

Recurso 4: Escape room diseñado en Genially, con retos simbólicos sobre el tránsito del mito al *logos*.

Cuestionario tipo Saber 11 elaborado en H5P dentro de Moodle.

Documento: archivo descargable en PDF El mundo de Sofía de Jostein Gaarder

UNIDAD 2 FILOSOFÍA AMBIENTAL

Título 1: Fundamentos de la filosofía ambiental (Voces de la Tierra)

Actividad 1: Análisis de un documental ambiental y participación en un foro reflexivo en Moodle.

Recurso 1: Documental seleccionado de Youtube y uso de plataforma Moodle

Título 2: Historia y Evolución (Ética ecológica: responsabilidad y justicia intergeneracional)

Actividad 2: Creación de una línea de tiempo digital sobre la evolución del pensamiento ambiental.

Recurso 2: Herramienta Tiki-Toki o Genially para diseñar la línea de tiempo con hitos del pensamiento ambiental.

Título 3: Pensamiento latinoamericano y cosmovisiones indígenas sobre la naturaleza

Actividad 3: Conversatorio virtual con participación de estudiantes donde contrasten cosmovisiones indígenas, científicas y filosóficas, acompañado de un mural colaborativo en Padlet.

Recurso 3: Guía de debate preparada por el docente (documento PDF) y mural colaborativo en Padlet.

Título 4: El Desafío del Reino del Verano Eterno

Actividad 4: Juego interactivo

Recurso 4: Misiones descritas en Canva por el docente, Insignias al completar las misiones.

UNIDAD 3 FILOSOFÍA EN LA ERA TECNOLÓGICA

Título 1: Entre el progreso y la conciencia.

Actividad 1: Juego de rol virtual donde los estudiantes asumen el papel de filósofos, científicos, empresarios o activistas para debatir un dilema tecnológico.

Recurso 1: Canva u otra plataforma libre, Moodle.

Título 2: Sostenibilidad y crisis ambiental global

Actividad 2: Escape room digital en el que los estudiantes resuelven acertijos relacionados con dilemas ambientales y tecnológicos para “salvar el planeta”.

Recurso 2: Escape Room filosófico digital con retos basados en sostenibilidad, crisis climática y responsabilidad intergeneracional.

Título 3: Dialogando visiones (dialógica).

Actividad 3: Podcast colaborativo en el que los estudiantes, organizados en equipos, graban un diálogo dramatizado entre diferentes perspectivas (ej. un indígena, un tecnólogo, un filósofo, un ambientalista) sobre el futuro de la naturaleza.

Recurso 3: Clipchamp, Audacity.

Título 4: Filosofar creando futuros (creativa).

Actividad 4: Hackatón filosófica: en equipos, diseñan una solución innovadora a un problema ambiental local (app, campaña digital, prototipo sencillo) y la socializan en clase.

Recurso 4: Canva/Jamboard, artículos de la temática en la web

1.3 Explicación del tema

UNIDAD 1

El módulo inicia con el análisis del tránsito del pensamiento mítico al racional, aborda los aportes de los filósofos presocráticos y clásicos. Se explorarán conceptos como naturaleza, orden, razón y crítica social, articulando el pensamiento filosófico con problemáticas actuales. La explicación se realiza mediante cápsulas audiovisuales, mapas interactivos y guías reflexivas que permiten comprender el filosofar como práctica transformadora, su contenido consiste en:

- El despertar del pensamiento: del mito a la crítica social
Foro reflexivo en Moodle con guía elaborada por la docente.

- Los primeros rebeldes del pensamiento: naturaleza y razón

Mapa conceptual interactivo creado en Genially, con símbolos y enlaces explicativos sobre los filósofos presocráticos.

- Atenas como escenario de diálogo: saberes en tensión y armonía

Mural colaborativo en Padlet, donde los estudiantes registran frases, ideas y conceptos en diálogo con los pensadores clásicos.

- Pensar lo impensable: habilidades críticas para transformar el mundo

Escape Room filosófico diseñado en Genially, con retos narrativos sobre el tránsito del mito al *logos*.

Complementado con cuestionario tipo Saber 11 en H5P dentro de Moodle.

UNIDAD 2

En esta unidad, los estudiantes desarrollaran un itinerario que combina reflexión filosófica, diálogo intercultural y creación de propuestas sostenibles, usando recursos digitales y experiencias colaborativas:

- Fundamentos de la filosofía ambiental (Voces de la Tierra).

Material: Documental ambiental de libre acceso ("Home" de Yann Arthus-Bertrand en YouTube).

Actividad: Foro reflexivo en Moodle con preguntas orientadoras.

- Historia y Evolución (Ética ecológica: responsabilidad y justicia intergeneracional).

Material: Línea de tiempo digital interactiva en Genially o Tiki-Toki, con hitos del pensamiento ambiental.

Actividad: Construcción colaborativa a partir de lecturas seleccionadas (Enrique Leff, Leonardo Boff, entre otros).

- Pensamiento latinoamericano y cosmovisiones indígenas sobre la naturaleza (Sabidurías en diálogo).

Material: Lecturas cortas sobre cosmovisión indígena y filosofía ambiental latinoamericana (curaduría).

Actividad: Conversatorio sincrónico y mural colaborativo en Padlet para registrar aportes y contrastes.

- El Desafío del Reino del Verano Eterno

Material: Juego interactivo en Canva que recopila todo el contenido temático; en el juego enfrentarás dilemas en un entorno simulado donde cada decisión ética cuenta para salvar (o perder) el equilibrio del reino.

Actividad: ¡Jugar! Resuelve cada una de las misiones o niveles y gana las insignias.

UNIDAD 3

- Ética de la tecnología y responsabilidad social (Entre el progreso y la conciencia) - Juego de roles. Los estudiantes explorarán dilemas filosóficos sobre el papel de la tecnología a partir de lecturas breves de

Hans Jonas y Edgar Morin. A través de un juego de rol virtual, asumirán personajes como filósofos, científicos, activistas o empresarios para debatir situaciones concretas.

Materiales de estudio: Lecturas seleccionadas, guías de personajes y dilemas (creación propia en Moodle/Canva).

Actividad: Juego de roles virtual.

- Sostenibilidad y crisis ambiental global (Escape Room filosófico). A partir de casos reales de innovación sostenible (energías limpias, huertas inteligentes, entre otras), los estudiantes ingresarán a un escape room digital diseñado en Genially o Educaplay, donde resolverán acertijos vinculados a dilemas tecnológicos para “salvar al planeta”.

Materiales de estudio: Artículos de divulgación científica (curaduría) y escape room (creación propia docente-estudiantes).

Actividad: Escape room virtual.

- Debates contemporáneos sobre tecnociencia, sociedad y ambiente (Dialogando visiones). Los estudiantes grabarán un podcast colaborativo, dramatizando un diálogo entre personajes con visiones diferentes. De este modo, confrontarán posturas críticas sobre la relación entre tecnología, filosofía y ambiente.

Materiales de estudio: Guía de roles (creación propia), aplicaciones de grabación de audio (Clipchamp, Audacity) y efectos de sonido libres.

Actividad: Podcast colaborativo.

- Filosofía aplicada al diseño de futuros sostenibles. En una hackatón filosófica, los estudiantes trabajarán en equipos para diseñar una propuesta de innovación sostenible con base en principios éticos y filosóficos. Usarán herramientas digitales (Canva, Jamboard, Padlet, Miro) y presentarán sus proyectos en clase.

Materiales de estudio: Plantillas digitales de trabajo colaborativo (creación propia en Canva/Jamboard), y lecturas de artículos breves sobre innovación sostenible (curaduría).

Actividad: Hackatón filosófica.

Estudio de caso, ejemplos o acciones que logre la profundización del tema

UNIDAD 1

- “El fuego del *logos*” Cápsula de YouTube y foro en Moodle con guía elaborada por el docente
- “Pensar contra el caos” Mapa creado en Genially con diseño simbólico y enlaces explicativos

- “Atenas en diálogo” Mural estructurado por el docente y enriquecido por los estudiantes. Creación conjunta.
- “Explorar para transformar” Escape room filosófico diseñado en Genially

UNIDAD 2

- (Documental “Home” de Yann Arthus-Bertrand), y foro de creación propia en Moodle. Arthus-Bertrand, Y. [Pablo Arenas]. (2014). HOME (Español) HD. Por Juan Echanove / Versión Cine [Documental]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=d2Ri7Y3-Lbk>
- Leff, E. (2001). Saber ambiental: sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder. Revista Polis, (1), 1–15.
- Boff, L. (1995). La opción-tierra: la solución para la Tierra no cae del cielo. Revista de Cultura Teológica, 3(11), 9–20.

UNIDAD 3

- Vázquez-Cano, E., & Pascual -Moscoso, C. (2022). Protección de datos y uso ético de la tecnología para una didáctica sostenible. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 25(3), 95–110. <https://doi.org/10.6018/reifop.529831>
- Rojas, E. L. (2019). Ética en la tecnología educativa: una visión a la luz de textos filosóficos sobre la técnica. Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior.
- Gordón, F. A. (2011). Reflexiones filosóficas sobre la tecnología y sus nuevos escenarios. Sophía, (11), 123-172.

1.4 Actividad para verificar que quedo entendido el tema

Cuestionario ¿Qué tanto aprendí?

1.5 Recurso externo que ayude a reforzar lo visto.

- Cápsulas audiovisuales seleccionadas de canales de divulgación filosófica en YouTube.
- Artículos breves y recursos simbólicos en Wakelet y Padlet.
- Enlaces explicativos integrados en Genially sobre los presocráticos y el pensamiento clásico.

1.6 Actividades de refuerzo

- Rediseño personal del mapa conceptual interactivo.
- Comentarios críticos en el mural colaborativo.
- Participación en foro reflexivo con integración de metáforas y símbolos.

- Lectura cruzada de diálogos argumentativos entre racionalismo y empirismo.

1.7 Evaluación

La evaluación del entorno virtual de aprendizaje será integral, continua y orientada al fortalecimiento del pensamiento crítico, la argumentación filosófica y la reflexión ética frente a problemáticas contemporáneas. En coherencia con el enfoque de aula invertida, el proceso evaluativo combinará estrategias formativas y sumativas que permitan valorar tanto el desempeño individual como el trabajo colaborativo.

La evaluación formativa se desarrollará durante todo el proceso mediante foros reflexivos, murales colaborativos, cuestionarios interactivos, podcasts, juegos de rol, mapas conceptuales, escape rooms filosóficos y debates virtuales. Estas actividades permitirán identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora, favoreciendo la retroalimentación permanente, la autoevaluación y la coevaluación.

Por su parte, la evaluación sumativa se evidenciará en productos integradores elaborados al finalizar cada unidad temática, tales como ensayos reflexivos, líneas de tiempo digitales, propuestas de innovación sostenible, presentaciones colaborativas y proyectos desarrollados durante la hackatón filosófica.

Los criterios de evaluación estarán orientados a valorar:

- Capacidad de análisis y argumentación crítica.
- Relación entre filosofía y problemáticas contemporáneas.
- Creatividad e innovación en las propuestas desarrolladas.
- Participación en actividades colaborativas.
- Uso ético y pertinente de recursos digitales.
- Reflexión ética frente a dilemas ambientales y tecnológicos.
- Capacidad de proponer soluciones contextualizadas.

1.8 Rubrica general de evaluación

Criterio	Superior	Alto	Básico	Bajo
Argumentación crítica	Analiza y argumenta con profundidad, coherencia y pensamiento reflexivo	Presenta argumentos claros y pertinentes	Argumenta parcialmente las ideas	Presenta dificultades para argumentar
Creatividad e innovación	Propone ideas originales y contextualizadas	Presenta propuestas pertinentes	Evidencia pocas ideas innovadoras	No desarrolla propuestas creativas
Participación colaborativa	Participa activamente y fortalece el trabajo grupal	Participa de manera adecuada	Participa ocasionalmente	Escasa participación
Uso de recursos digitales	Utiliza herramientas digitales de manera ética y eficiente	Maneja adecuadamente los recursos	Presenta dificultades técnicas básicas	Uso limitado o inadecuado
Comunicación oral y escrita	Expresa ideas con claridad y coherencia académica	Comunica adecuadamente sus ideas	Presenta algunas dificultades comunicativas	Comunicación poco clara
Reflexión ética	Relaciona críticamente filosofía y realidad social	Identifica aspectos éticos relevantes	Reflexiona superficialmente	No evidencia reflexión ética

1.9 Retroalimentación

- Retroalimentación continua en foros y actividades colaborativas.
- Dinámicas presenciales de diálogo socrático y galería crítica.
- Comentarios del docente en Moodle y sesiones de cierre reflexivo.
- Socialización de productos finales con análisis ético y simbólico