

EL OBSERVATORIO FILOSÓFICO VIRTUAL COMO UNA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE DESDE LA LUDIFICACIÓN

THE VIRTUAL PHILOSOPHICAL OBSERVATORY AS A LEARNING COMMUNITY FROM THE GAMIFICATION

Por: : Paula Andrea Mora Pedreros¹
Manuel Santiago Pajajoy²
Deyser Gutierrez³

Recibido: 15 de julio de 2019 – Aprobado: 8 de octubre 2019

RESUMEN

El presente artículo refleja el ejercicio investigativo del Observatorio Filosófico Virtual, el cual se consolida como una comunidad de aprendizaje desde la Licenciatura en Filosofía y de forma específica en el curso “Filosofía, Pedagogía y Tecnología” mediante el uso de lúdicas digitales innovadoras, como resultado del proyecto de investigación del mismo nombre de la convocatoria 10C de Innovación Educativa y como parte del trabajo doctoral de la investigadora Paula Mora. Contempla entre sus alcances el mejoramiento en las prácticas pedagógicas virtuales que permitan promover una cultura innovadora con reflexión crítica, a partir de la creación de un nuevo escenario virtual que como plataforma dinamiza los procesos formativos ligados al curso académico, pero de igual forma, vincula a los estudiantes con el contexto para darles una visión proactiva de la importancia de apropiar la tecnología como fuente de innovación educativa, su mayor pertinencia está en el vínculo gestado micro, meso y macro-curricularmente, pues está ligado a uno de los núcleos problémicos de la estructura curricular del programa y se evidencia como un escenario de proyección e investigación en el marco de proyectos ya finalizados como SIGI004 “Estrategias para la implementación de herramientas web 2.0 en el desarrollo de habilidades de pensamiento” y proyectos vigentes como Consolidación del Observatorio Filosófico Virtual hacia una comunidad de aprendizaje, mediante el uso de lúdicas digitales innovadoras.

Palabras clave: Filosofía, ludificación, Facebook, didáctica, comunidad de aprendizaje.

¹ Licenciada en Filosofía y Letras, Especialista en Pedagogía del Aprendizaje, Especialista en Educación Superior, Magister en Etnoliteratura y Magister en Tecnología Educativa-Candidata a Doctora en Filosofía, Docente investigadora Corporación Universitaria Autónoma del Cauca paula.mora.p@uniautonomo.edu.co

² Abogado, Especialista en Penal, Maestrante en Propiedad intelectual de Flacso- Argentina. Docente Investigador Grupo GICSH. Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, Colombia, Manuel.santiago.p@uniautonomo.edu.co

³ Psicóloga, Licenciada en Inglés, Especialista en Pedagogía de la virtualidad, Especialista en Dirección prospectiva y estratégica, Magister en tecnologías de la información. Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Colombia, deyser.gutierrez@unad.edu.co

ABSTRACT

This article reflects the research exercise of the Virtual Philosophical Observatory, which is a learning community that works with innovative digital games, within the Program of Philosophy of the Universidad Nacional Abierta/UNAD, Colombia, specifically within the course of “Philosophy, Pedagogy and Technology”. The article is an output of the research project with the same title funded through the Educative Innovation call 10C. It also is a part of Paula Mora’s doctoral research project. It contemplates among its goals the improvement of virtual pedagogical practices that allow promoting an innovative culture with critical reflection from the creation of a new virtual scenario that as a platform dynamizes the training processes linked to the Philosophy, Pedagogy and Technology course. At the same time, this work connects the students with the context in order to give them a proactive vision of the importance of appropriating technology as a source of educational innovation. Its greatest relevance lays on the link curricularly micro, meso and macro gestated, since it is linked to one of the nuclei problems of the curricular structure of the program and it is evident as a projection and research scenario in the framework of projects already completed as SIGI004 “Strategies for the implementation of web 2.0 tools in the development of thinking skills” and current projects such as Consolidation of the Virtual Philosophical Observatory towards a learning community, through the use of innovative digital games

Key words: Gamification, Facebook, learn startup, learning community, philosophy.

1. INTRODUCCIÓN

La investigación que es socializada en el presente artículo implica un ejercicio de vínculo entre dos áreas del conocimiento tan antiguas como distantes, hasta cierto momento de la historia, pero que hoy más que nunca consolidan su estrecha relación; la filosofía y la tecnología han sido aliadas en pro del avance de cada una, la primera por su naturaleza reflexiva y pensante, la segunda por ser gestora en la acción de cambios paradigmáticos; es por ello que la investigación “*Consolidación del Observatorio Filosófico Virtual hacia una comunidad de aprendizaje, mediante el uso de lúdicas digitales innovadoras*”, da cuenta de la importancia y necesidad de intervenir la didáctica de la filosofía de manera más concordante con las vivencias y necesidades de aprendizaje que hoy por hoy surgen en la educación.

De forma inicial la investigación es el resultado del proceso de trabajo investigativo del grupo Amatas en alianza con el grupo GIISCH, interesados en el fortalecimiento de la línea filosofía y tecnología dimensionada a través de proyectos previos, dedicándose a indagar estrategias y herramientas que fortalecieran el quehacer de la filosofía, pero igualmente el pensamiento crítico y las habilidades de pensamiento (Nickerson, 1987). De ahí surgió la inquietud de generar un espacio virtual que permitiera dinamizar en otros estas mismas inquietudes, pero igualmente ligado al microcurrículo del curso Filosofía, Pedagogía y Tecnología de la Licenciatura en Filosofía, no solo como un laboratorio tecnopedagógico, sino como una comunidad de aprendizaje o ágora virtual.

Estructuralmente el artículo expone el vínculo de la filosofía y la educación y las nuevas mediaciones que en términos de innovación educativa van emergiendo para apoyar el quehacer educativo, complementando información entre pedagogía activa, modelo andragógico y experiencia e-learning; posteriormente se da conocer el contexto de investigación en el marco del programa de la Licenciatura en Filosofía, a fin de orientar a los lectores en la población de trabajo. A continuación, el foco explicativo está sobre las categorías comunidades de aprendizaje, para establecer el sentido del producto resultado de la investigación. Ligado a ella, se encuentra la argumentación teórica sobre las lúdicas digitales como parte de las estrategias utilizadas en la comunidad de aprendizaje del Observatorio Filosófico Virtual. Posteriormente se expone el planteamiento del problema, el método y los resultados de la investigación; para finalizar con la discusión como punto de debate interno de reflexión investigativa y filosófica.

2. Planteamiento del problema

La Licenciatura en Filosofía de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, vive actualmente en el diseño y construcción del documento maestro que evidencia las condiciones mínimas de calidad para la oferta del programa y permitirían la renovación de su registro calificado para el 2018, ajustándose a lo establecido en el Decreto 1075 del 26 de mayo de 2015, el Decreto 2450 del 17 de diciembre de 2015 y la Resolución 018583 de diciembre de 2017; surge la pregunta orientadora inicial del proceso investigativo: ¿cómo promover una cultura innovadora con reflexión crítica, que potencie el diseño curricular del programa de la Licenciatura en Filosofía de la UNAD?. Por supuesto ligada a esta pregunta nos interrogamos ¿Cómo el Observatorio Filosófico Virtual, puede mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, potenciando las habilidades de pensamiento en la interrelación con el contexto actual? Además de lo expuesto anteriormente surgió la inquietud por lo establecido en el Acuerdo 3 de 2014 de la Comisión Nacional de Acreditación (CNA, 2014) como uno de los objetivos de la acreditación: Favorecer la construcción y consolidación de comunidades académicas y científicas. que fomenten habilidades específicas del desarrollo profesional, de ahí la consecuente pregunta fue ¿Es posible considerar la dinamización de comunidades de aprendizaje virtualizadas que fomenten las habilidades del licenciado en filosofía? Más considerando que no existe un Observatorio Filosófico Colombiano, por lo que realza el criterio de innovación permitiendo dinamizar plataformas sociales, de aprendizaje y gamificadas en un solo espacio naciente desde la región, para ella y la sociedad globalizada

Todo lo expuesto anteriormente fundamentó el problema central ¿Cómo el Observatorio Filosófico Virtual se consolida en una comunidad de aprendizaje mediante el uso de lúdicas digitales innovadoras, a través de la dinamización del curso de curso “Filosofía, Pedagogía y Tecnología” de la Licenciatura en Filosofía- UNAD?

3. Método

El desarrollo de este proyecto es de carácter interdisciplinario no solo por la conformación del

grupo de investigación, sino por la manera como se integrarán distintas estrategias provenientes de diferentes campos del saber.

La población objeto de la investigación fueron los estudiantes del curso Filosofía, Pedagogía y Tecnología durante dos semestres consecutivos para un total de 50 participantes.

Teniendo en cuenta los dos componentes centrales en los que se sustenta este proyecto: Componente Sociocultural (relacionado con el desarrollo de habilidades de pensamiento y la construcción de una comunidad de aprendizaje) y un Componente Tecnológico-Educativo (ligado al desarrollo de nuevas herramientas lúdicas digitales que se articulen al sistema de gestión de aprendizaje en línea existente), se plantea para el desarrollo de la investigación un enfoque metodológico de carácter mixto (cuantitativo y cualitativo) cuasiexperimental, apoyado en Lean StartUp, para dar cuenta de su interdisciplinariedad y perspectiva dinámica, considerando las siguientes fases:

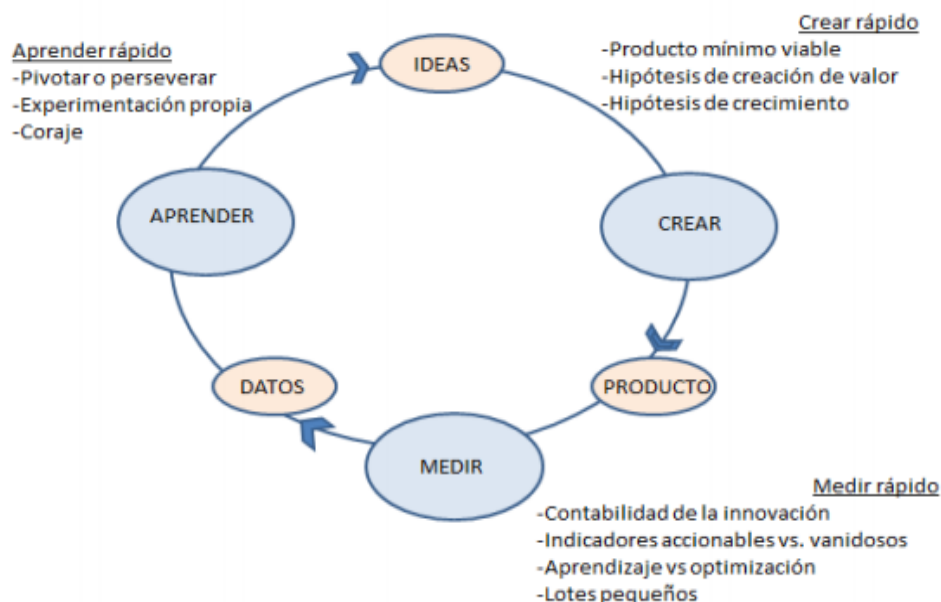
Tabla 1: Fases del proceso metodológico abordado en el proyecto de investigación

FASES	ACTIVIDADES
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y CONCEPTUAL	Revisión teórica de conceptos
	Análisis de evolución histórica del curso
	Análisis cualitativo del funcionamiento del OFV
	Análisis agregado del OFV
DISEÑO Y DESARROLLO DE SOLUCIÓN LÚDICO DIGITAL	Exploración de herramientas digitales funcionales
	Análisis y diseño pedagógico y técnico de la herramienta digital
	Desarrollo de plataforma tecnológica e integración con plataformas sociales
	Pruebas funcionales y operativas
VALIDACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	Certificación del curso por UNAD
	Análisis de resultados obtenidos
	Presentación de resultados

Fuente: la investigación

4. Marco contextual

Conceptualmente presentamos las categorías propias del desarrollo investigativo: lúdicas digitales, comunidad de aprendizaje (Flecha, Padros & Puigdelli, 2003), Observatorio Filosófico Virtual (Alvear & Mora, 2013), pero además autores diversos que alimentan la ruta formativa e investigativa del proyecto; es importante enunciar la interdisciplinariedad de la investigación no solo por quienes la desarrollan sino porque su diseño es cuasiexperimental y se apoya en Lean Startup (Ries, 2012) que intenta dar respuesta a una necesidad de una organización sobre las soluciones en contextos de incertidumbre máxima, de ahí la interesante vinculación con la filosofía, pues a partir de esta iniciativa se integra el modelo *Crear-medir-aprender* (Nieto, 2016), como lo ilustra la Figura 1.

Figura 1: Circuito de *feedback* de información: Crear-medir-aprender

4.1 Marco teórico

4.1.1 Filosofía y educación. En la actualidad enfrentamos una crisis significativa de la formación filosófica en el mundo, la cual no solo está conduciendo a la segregación o eliminación de los programas de filosofía de los currículos de la educación media, sino, además al cierre de los programas de formación profesional en las universidades; con lo cual se genera un detrimento en dos procesos básicos de la configuración racional de un ser humano: pensamiento crítico y habilidades de pensamiento (Riveros, 2013), aunado al contexto mundial. De forma particular e interna se evidencia gran dificultad, desde las dinámicas formativas virtuales propias de la UNAD en la dinamización de escenarios dialógicos fuera del aula virtual establecida (Moodle), para nuestro caso, según un estándar reglamentado por la Vicerrectoría de Innovaciones y Mediación Pedagógica VIMMEP, de ahí que muchos espacios de relacionamiento con el entorno no puedan ser transversalizados a otros escenarios de aprendizaje. Esto dificulta el cumplimiento de las nuevas reglamentaciones ministeriales establecidas para los programas de licenciatura según Resolución No. 02041 de febrero 3. (MEN, 2016) la cual establece la importancia de la formación desde el pensamiento crítico, la argumentación y demás habilidades que preparen al sujeto para la vida.

Al considerar la educación como un proceso realizable a lo largo de la vida, la desescolarización permite que cada ser humano asuma todas las situaciones de aprendizaje, educación y capacitación. De acuerdo con ello, la persona que se forma permanentemente se une al reconocimiento de las posibilidades educativas que la sociedad le ofrece. De esta manera se rompe la idea de que existe una edad para estudiar y otra para actuar. En realidad, el aprendizaje deliberado y consciente no está determinado solamente por los años escolares.

En este contexto, como se advirtió anteriormente, debe haber un cambio en el papel del docente: de ser proveedor del saber en el aula, a ser mediador y facilitador del aprendizaje dentro de un contexto interdisciplinario. Así mismo, el centro del aprendizaje es cada uno de los estudiantes. Esto permitirá experimentar la diferencia que existe entre un modelo centrado en el profesor, transmisor de información, a otro centrado en la persona que se forma.

Las tecnologías y cualquier recurso pedagógico estarán al servicio de un modelo en el que:

- Se fomenta la autonomía y se aprende lo que se necesita de una manera que los programas de aprendizaje estén organizados según su aplicación en la vida personal y profesional.
- Las experiencias de aprendizaje se basan en problemas y se reconocen los aprendizajes previos que aporta el estudiante.
- Aprender a pensar y a reconocer cómo se piensa. Los científicos hoy reconocen que quizás la evolución del cerebro humano ha terminado en cuanto al desarrollo corporal o físico se refiere, sin embargo, el gran reto es aprovechar todo el potencial que el cerebro posee. Se estima que hasta ahora solamente se utiliza el 10% de las capacidades del pensamiento.

No se puede negar el hecho de que Internet llegó para quedarse en la sociedad actual. De ahí, la importancia que adquieren la formación y el análisis del impacto de esta nueva herramienta de comunicación en los espacios públicos y privados. Por lo tanto, es indispensable darse a la tarea de revisar algunos aspectos que permitirán comprender mejor la dinámica que encierran la red de redes y otras tecnologías de información y comunicación (TIC).

- **Virtualidad:** Es la concentración de las relaciones en la red donde confluyen el conocimiento, la socialización, la recreación y la transferencia de información e interacciones con el medio. En ella se encuentran el emisor, el receptor y las operaciones de reconocimiento, profundización y transferencia.
- **Comunicación:** Dentro del amplio espectro de formas de comunicación que existen, las telecomunicaciones son una forma específica que el proceso de comunicación se realiza a través de un medio electrónico. En la cotidianidad, aun sin conocer los detalles y formas en que estas se llevan a cabo, es algo demasiado común, por ejemplo, hablar por teléfono o enviar un fax.

El proceso de comunicación necesita de un agente emisor y de un agente receptor, los cuales pueden ser personas o medios mecánicos o electrónicos; asimismo, precisa de una canal de información por medio del cual se establece la comunicación. Si bien tradicionalmente este medio físico lo construyen cables de cobre, hoy en día las telecomunicaciones también se establecen a través de cables de fibra óptica, satélites y microondas, entre otros.

Con respecto a la fundamentación pedagógica del programa, se puede afirmar que toma la

pedagogía activa, cognitiva y andragogía como elementos orientadores de los procesos de enseñanza y de aprendizaje para la formación en competencias, articuladas al e-MPU. Se toma la pedagogía activa por cuanto se concibe la educación como un señalamiento de caminos para la autodeterminación personal y social y para el desarrollo de la conciencia crítica, por medio de la cual el análisis y la transformación de la realidad acentúa el carácter activo del estudiante en el proceso de aprendizaje. En este sentido, se espera que el estudiante de licenciatura en filosofía se apropie de los conocimientos en filosofía y educación mediante una articulación de la teoría con la práctica pedagógica. Asimismo, la pedagogía activa identifica al docente como un guía, orientador, catalizador y animador de este proceso y asocia el aprendizaje como un proceso de búsqueda de significados, críticas, invención e indagación en contacto permanente con la realidad. Así, se concibe la verdad como un proyecto elaborado y no como un elemento en posesión de pocas personas, y la relación docente-estudiante como un proceso de diálogo, cooperación y apertura permanente.

La pedagogía cognitiva toma su aporte fundamental en la concepción de que el aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y tener no solo relación entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el estudiante, sino también interpretando el concepto de aprendizaje como una actividad social, ya que en ocasiones el estudiante aprende de forma más eficaz cuando lo hace en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros (Barriga; Rojas, 1997). Por lo anterior, las prácticas y el desarrollo de trabajo individual y colaborativo son estrategias de formación del programa de Licenciatura en Filosofía de la UNAD.

En el modelo andragógico la experiencia es siempre el punto de partida del proceso educativo, nunca el resultado, y por ello se fundamenta en las siguientes premisas (Knowles, 2001):

- La necesidad de saber. Los estudiantes están dispuestos a aprender lo que necesitan saber y son capaces de hacer, con el propósito de enfrentar las situaciones de la vida real.
- El autoconcepto de los estudiantes. Se debe resaltar que se debe promover en los estudiantes el autoconcepto de seres responsables de sus propias acciones y de su propia vida.
- El papel de las experiencias. Los estudiantes llegan a una actividad educativa con un volumen y una calidad de experiencias, tendiendo a formar hábitos mentales y prejuicios que cierran la mente a las ideas nuevas, percepciones frescas y otras formas de pensar.
- Características básicas del ambiente educativo. Algunos elementos esenciales son el respeto por la personalidad, participación en la toma de decisiones, libertad de expresión, responsabilidad mutua para definir metas, planeación, conducción y evaluación de actividades.

Tomando la pedagogía activa, cognitiva y andragogía como fundamentos pedagógicos del programa, cada módulo de la estructura curricular define los propósitos de formación y su articulación

con los perfiles ocupacional y profesional del programa. Dentro de la fundamentación metodológica es de mencionar también la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como herramientas para la creación de aprendizajes.

4.1.2 Programa de Licenciatura en Filosofía. A partir del ejercicio desarrollado en el marco del proceso de autoevaluación, se reconoció la necesidad de profundizar los estudios de seguimiento, para la identificación de egresados reconocidos e ilustres por sus aportes en el campo laboral de desempeño, potenciando de esta manera la proyección social del programa y su impacto en las comunidades donde hacen presencia. (Documento Autoevaluación del Programa, 2018)

De esta forma se evidencia la necesidad de influir proactivamente y desde los currículos en estrategias innovadoras que permitan promover prácticas educativas distintas, virtuales, y gracias a las lúdicas digitales (Torres-Toukoumidis, Romero-Rodríguez, 2018) (gamificación) se mejora de manera significativa la interacción, interés, vínculo, relacionamiento y habilidades de pensamiento, a partir de dichas estrategias vinculada a las operaciones mentales que mejoran los procesos de aprendizaje; Sánchez Benítez, (2010). Ahora bien, la investigación no solo impacta en escenarios micro, meso y macrocurriculares del programa, lo hace, específicamente con uno de sus núcleos problemáticos (filosofía, pedagogía y tecnología), además fortalece la relación de la licenciatura en filosofía con sus egresados, generando un impacto en el entorno y posicionar la imagen institucional. En esta línea, el Consejo Superior Universitario —CSU—, mediante Acuerdo 018 de 2011, reglamentó y consolidó la interacción de la Red de Egresados de la UNAD —RedEUNAD—, con el propósito de establecer un diálogo permanente con los egresados, lograr su integración con la Universidad y su participación en el desarrollo organizacional y en las diferentes redes.

Es preciso señalar que la investigación se ha interesado por la generación de conocimiento a partir del avance de cada una de sus fases, no solo desde la revisión teórica, sino en la implementación de la comunidad de aprendizaje y la plataforma lúdica, evidenciando productos de desarrollo tecnológico a partir de la línea de gamificación (Marczewski 2013) que permitirán aportar a la formación del talento humano de la región y poder escalar el proyecto o replicar en otros escenarios formativos micro o meso curriculares.

En el documento N° 14 titulado: *Orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la filosofía en la educación media* puede leerse lo siguiente:

“[...] El principal propósito de la filosofía ha sido, desde la edad de la Grecia clásica hasta hoy, la formación integral de la persona para la vida en sociedad. De modo que este campo de conocimiento siempre ha estado a disposición de la enseñanza, a tal punto que la teoría pedagógica ha encontrado apoyo en el saber filosófico a partir del siglo XVIII. En esta relación íntima y duradera con nuestra cultura occidental es que se sustenta el gran valor de la formación filosófica en la actualidad. (pág. 11).”

La filosofía está en la base de las prácticas educativas, en tanto forma privilegiada para la formación integral del ser humano, en la medida en que ofrece una estructura reflexiva, analítica y crítica que permite armonizar los diferentes campos del conocimiento:

“Si se parte de la concepción de la educación como formación humana y se comprende la pedagogía como el ejercicio reflexivo sobre las prácticas educativas, salta a la vista la vocación pedagógica del filosofar y la irrenunciable necesidad de volver filosóficamente sobre la acción de educar. (pág. 15).”

Se trata entonces de implementar una educación instrumentalizada para atender los modelos de desarrollo globales enmarcados, para países en vías de desarrollo, en la producción de commodities. A propósito la filósofa norteamericana Martha Nussbaum (2015) advierte desde el corazón mismo del mundo neoliberal:

“Sería catastrófico convertirse en una nación de gente técnicamente competente que haya perdido la habilidad de pensar críticamente, de examinarse a sí misma y de respetar la humanidad y la diversidad de otros. (pág. 327)”

Podemos reafirmar la importancia, necesidad y pertinencia de la filosofía en los currículos escolares acogiendo la reflexión introductoria del documento de la UNESCO *La filosofía: una escuela de la libertad*, en la que se inscribe la filosofía en una larga evolución del espíritu humano que remonta la Paideia griega y llega hasta nosotros como el impulso más noble y a la vez más poderoso para reconstruir una cultura y una civilización que debe enfrentar las incertidumbres de su propio destino histórico volviendo sobre un modo de ser, de pensar y de hacer que ha determinado la naturaleza profunda y significativa hacia la cual debe orientar su camino:

“El pensamiento filosófico es una herramienta que ha acompañado al ser humano desde su aparición en la tierra y ha sido el elemento central para que este evolucionara y transformara su entorno hasta llegar a lo que hoy es nuestro planeta y todos sus desarrollos. El pensamiento filosófico permea a todos los seres humanos e influye en sus actividades cotidianas al margen de que estos lo sepan o lo ignoren. El pensamiento filosófico ha sido y es el camino hacia una calidad de vida caracterizada por la plenitud y la satisfacción. Por ello, las universidades, como modernos centros del saber y la reflexión, no pueden ni deben estar al margen de este pensamiento filosófico. (Nota para la edición en español, pág. 4).”

4.1.3 Comunidades de aprendizaje. Cuando pensamos en la Universidad y en Comunidades de Aprendizaje al mismo tiempo tratando de analizar y describir las posibles relaciones entre ambas realidades, nos encontramos con, al menos, dos posibles líneas de reflexión diferentes, aunque compatibles entre sí. La primera tiene que ver con el papel que la Universidad puede desempeñar colaborando en los procesos de transformación en Comunidades de Aprendizaje que se están llevando a cabo en diferentes centros de educación (primaria, básica y secundaria). La segunda consiste en la transformación de los propios centros universitarios en CA. Si bien es cierto que del

primero de estos aspectos es del que existe más experiencia y más tradición de colaboración, no es menos que del segundo cada vez se hablará y escribirá más en un futuro inmediato marcado por las transformaciones universitarias.

No obstante, lo anterior, no es menos cierto que al destacar la necesaria vinculación entre la Universidad y la sociedad se está dando una especial relevancia a una realidad social concreta, la empresa, y se habla mucho menos de las aportaciones que desde la educación superior pueden y deben hacerse a otras realidades sociales (Aguilera-Jiménez, 2004). Teniendo esto en cuenta, la formación universitaria tiene que tener presente el mundo en el que se desarrolla la vida, y los centros en los que se forma a las y los profesionales deben mantener un estrecho contacto con las diversas realidades educativas de modo que las respuestas que se den al fracaso escolar, la integración de personas con discapacidad, inmigrantes, minorías étnicas, y a otros muchos retos sean las respuestas que proceden de la investigación rigurosa y no de prejuicios.

De acuerdo con Molina Vasquez & Briceño Castañeda, (2013) en nuestro país han sido muchas las experiencias innovadoras que han mostrado las bondades de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el apoyo al aprendizaje, al currículo y desarrollo de procesos de pensamiento, particularmente en contextos urbanos. Sin embargo, se ha hecho una limitada investigación sobre el impacto que ha tenido la utilización de un modelo pedagógico en modalidad virtual a nivel de educación permanente, particularmente, fundamentado en redes virtuales de aprendizaje y sobre la forma como los sectores municipales y rurales utilizan esas tecnologías en el aula escolar.

Las causas de esta situación pueden ser variadas: la carrera por generar espacios virtuales de formación superior ha dejado de lado la investigación sobre el modelo pedagógico a utilizar y sobre el impacto que tiene su aplicación a nivel de aprendizaje de los estudiantes, el escaso uso de estas tecnologías en los procesos educativos debido a los limitados recursos tecnológicos y a los numerosos problemas de conectividad que aquejan a diversas regiones, tanto en nuestro país como en otros países de América Latina (Facundo, 2004) y la formación parcial que los docentes han recibido sobre la forma como pueden utilizar las TIC en el aula.

Teniendo en cuenta las características del trabajo colaborativo, potenciado ampliamente a partir del trabajo en redes virtuales de aprendizaje, se hace necesario poder crear canales efectivos de interacción entre docentes con el objeto de intercambiar experiencias y dar piso a una comunidad académica que abra espacios de reflexión en torno al tema (Amador Lesmes, B., Vélez Díaz, J., Cardozo Cardona, J., Pinto, D. y Mora, P, 2017). Esto implica que el proceso de formación debe ser acorde con las necesidades particulares del grupo de docentes participantes y con estrategias adecuadas y pertinentes que faciliten la efectiva participación de estos y que el modelo pedagógico propuesto en la formación, debe facilitar el proceso de conformación de redes virtuales de aprendizaje,

de tal manera que se pueda validar en otros espacios, para posteriormente ser utilizados en procesos de educación formal no solo a nivel superior sino también de media y básica. (Alvear & Mora, 2013)

Se requiere, por lo tanto, de un proceso sistemático y riguroso que permita diseñar el modelo propuesto, desarrollar y utilizar un espacio virtual de formación, que busca ser aplicado con docentes de educación básica, media y universitaria y con estrategias de participación claras y pertinentes a dicho proceso de formación. Se busca con el proyecto, la conformación de una red virtual de aprendizaje, en la cual se espera desarrollar, a través de las estrategias de participación, procesos de intercambio de experiencias y aprendizaje entre ellos, que pueda superar las dificultades descritas y en la que los docentes participantes se configuren en equipos de estudio.

En consecuencia, de lo anterior, las redes virtuales de aprendizaje pueden considerarse como comunidades virtuales que se enfocan exclusivamente en cubrir las necesidades de aprendizaje, dentro de un contexto formal, en el marco de un curso o de un espacio de encuentro regulado, un sitio en el cual se puede preguntar, solucionar problemas, acceder a información, desarrollar estructuras conceptuales, realizar transferencia de conocimiento, es decir, aprender sobre un tema. Las Redes Virtuales de Aprendizaje, generan nuevas opciones educativas para reforzar y transformar las prácticas del aprender, así como proveer oportunidades y resultados en el enseñar y aprender. Producen reacciones entusiastas de los aprendices y tienden a mejorar las vías tradicionales de enseñanza y aprendizaje, abriendo nuevos caminos para la comunicación, la colaboración y la producción de conocimientos (Sanchez Llabaca, 2013).

4.1.4 Lúdicas Digitales-Ludificación.

La lúdica en el aprendizaje se comprende como el grupo de estrategias o procedimientos que son necesarios para procesar la información que necesitamos aprender. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje (Sánchez Benítez, 2010). El hecho de que el estudio sobre las estrategias haya suscitado tanto interés en la actualidad se debe a que cumplen una función primordial para poner en práctica el cambio metodológico de estos últimos años. Esta nueva concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene en cuenta aspectos como: el uso de diversos elementos comunicativos, los factores individuales del estudiante, el desarrollo de su autonomía y la atención a los procesos naturales del aprendizaje. En todos estos aspectos se pueden aplicar estrategias para conseguir que este cambio se haga realidad.

Tenemos muchas razones para incluir la enseñanza de las estrategias en los currículos de aprendizaje. Pero, ¿merecen tanta atención las estrategias de aprendizaje? Haciendo un breve repaso a los motivos podemos justificar una respuesta afirmativa a la pregunta teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- Contribuyen al objetivo principal, que es la competencia comunicativa a la vez que favorecen las subcompetencias que forman parte de ella.
- Permiten un aprendizaje centrado en el proceso, en el desarrollo de capacidades o habilidades más que en la adquisición de unos conocimientos.
- Permiten a los alumnos llegar a ser más independientes, su objetivo es ayudar a los alumnos a controlar su aprendizaje.
- Apoyan el aprendizaje y ayudan a solventar problemas ya sean comunicativos o relativos al propio proceso de aprendizaje.
- Se pueden enseñar y son flexibles, los alumnos pueden elegir la forma de utilizarlas, las pueden ir cambiando o combinando según crean conveniente.
- Comprenden muchos factores relacionados con el propio alumno, como los factores afectivos, cognitivos, sociales, etc.

Ahora bien, el interés del proyecto está en cómo incluirlas, qué estrategias son las más rentables, en qué momento del aprendizaje se deben incluir y si se han de enseñar de forma aislada o a través de otro tipo de actividades, de manera que potencien las características diseñadas para el Observatorio Filosófico Virtual, previamente expuestas en otro artículo (Alvear & Mora, 2013).

5. Resultados

Para hablar de los resultados el primer elemento modificado fue el Syllabus del curso Filosofía, Pedagogía y Tecnología, que de forma específica es un curso disciplinar obligatorio, que está contenido en el núcleo problémico del mismo nombre (filosofía, pedagogía y tecnología). Se modificaron los núcleos problémicos para que resuelva las siguientes preguntas:

¿Cómo se caracteriza al futuro tutor, de la Licenciatura en Filosofía, y de qué manera se posiciona en los diversos escenarios educativos a partir de la interrelación entre tecnología, enseñanza, aprendizaje y realidad?

¿De qué manera la formación filosófica contribuye a la comprensión de la naturaleza, alcance y límites del conocimiento, posibilitando una reflexión crítica que pueda fundamentar un quehacer pedagógico, significativo y creativo?

Las competencias diseñadas para el curso en transformación se definieron considerando la articulación ministerial, el desarrollo de pensamiento crítico y la vinculación tecnológica:

1. El estudiante integra a su perfil disciplinar las TIC como horizonte ético y epistemológico en el que se desenvolverá su quehacer personal y profesional mediante un ejercicio crítico hermenéutico de autores y contextos. (Ser)
2. El estudiante comprende las diferentes posiciones y desarrollos teóricos relacionados con

las TIC y las TAC, y sus implicaciones para la reflexión filosófica y pedagógica, que posibilita una elaboración propia desde la filosofía. (Saber).

3. El estudiante plantea nuevas estrategias pedagógicas y didácticas que implemente las TIC en el marco de la reflexión crítica de la filosofía y su papel de transformación en los diferentes escenarios educativos (Hacer).

Finalmente, la Tabla 2 presenta el avance desde el syllabus, el cual contempló propósito y competencias específicas:

Tabla 2: Propósito de formación y competencias específicas

<p>PROPÓSITOS: Desde este curso se plantea el propósito:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar las habilidades para el trabajo de escenarios virtuales que permitan dinamizar la relación entre TIC y la didáctica de la enseñanza de la filosofía a través de un estudio de caso, cibergrafía y el observatorio filosófico virtual.
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL CURSO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enseñar: El estudiante identifica y comprende los escenarios de aprendizaje propicios enseñanza de la filosofía en entornos virtuales, para promover actividades de enseñanza en su relacionamiento formativo como profesional. 2. Formar: El estudiante re conceptualiza y utiliza sus conocimientos para analizar el caso desde el pensamiento crítico permitiéndole plantear las didácticas que se deben implementar con ayuda de las TIC en la enseñanza de la filosofía en el caso seleccionado por el curso 3. Evaluar: El estudiante hace uso de las herramientas digitales o análogas, aportadas desde el entorno de conocimiento, para solucionar el caso y evaluar su comprensión sobre la integración entre filosofía, tecnología y pedagogía.

Fuente: Syllabus curso Filosofía, Pedagogía y Tecnología 2018-1

Como es visible en la información, el Observatorio Filosófico Virtual hace parte del diseño micro-curricular, de ahí la importancia de la investigación en la transformación curricular que generó.

El segundo resultado apunta a los análisis de redes que se realizaron desde la página de Facebook que el Observatorio Filosófico Virtual dinamizó hasta el 2017. La primera categoría es: alcance, la Figura 2 ilustra los topes pico de ingreso de los interesados al observatorio, siendo de mayor impacto los meses de septiembre, abril y junio

Figura 2: Alcance del Observatorio Filosófico en Facebook



Otra categoría indagada fue el interés de los participantes, la Figura 3 evidencia que las discusiones o debates filosóficos a partir de metáforas visuales son las más atractivas y de mayor afluencia.

Figura 3: Analítica Facebook de la participación



Fuente: esta investigación

Los anteriores resultados son una parte de todo el análisis que se ha logrado a lo largo de la investigación y que permiten adelantar el diseño de la interfaz y los componentes que en el nuevo espacio digital tendrá el Observatorio Filosófico Virtual, en aspectos como género, por el mayor auge de hombres que mujeres, secciones de mayor interés, tipología de anuncios de mayor eco, entre otros.

5.1 Discusión

Al finalizar el ejercicio diagnóstico el criterio de discusión se basó en la construcción y reflexión filosófica del nuevo espacio virtual que permitirá estar articulado a otras redes, organizaciones y entidades de educación superior logrando el anclaje en la dinámica de difusión y colaboración.

Es fundamental el apoyo de otros en el proyecto, pues presupuestalmente su sostenibilidad es una amenaza, sí no se cuenta con el debido apoyo de la Universidad UNAD y de otras entidades que reciban sus beneficios, incluido el trabajo con la Red de Programas de Filosofía.

La generación de competencias específicas, especialmente en cuanto a las habilidades de pensamiento se refiere, inicialmente para estudiantes del curso de “Filosofía, Pedagogía y Tecnología”, además de la construcción de una infraestructura tecnopedagógica combinada que responda a las presentes y futuras necesidades que para el resto de la cadena de formación en filosofía pueda formularse.

Ligado a lo anterior, se pretende impactar positivamente en la formulación de procesos de investigación en donde la innovación, las nuevas tecnologías y la filosofía, sean los vínculos de nuevas interacciones y productos.

Ahora bien, si se tiene en cuenta que el contexto de aplicación del estudio experimental propuesto es una entidad de educación superior que basa su ejercicio de actuación en la formación de nuevos profesionales, ello conlleva una amplia responsabilidad al pretender que en un futuro próximo nuestros egresados sean personas con niveles de pensamiento diferenciales frente a otros profesionales y, sobre todo, que puedan transmitir dichas habilidades a sus campos de acción profesional y ocupacional.

Los impactos derivados del presente proyecto son los siguientes:

Impactos científicos, tecnológicos o de innovación del proyecto (avance en el conocimiento)

- Formación de talento humano en investigación, nuevas tecnologías y en gestión tecnológica. Permitió la cualificación de cuatro docentes universitarios en la relación filosofía y tecnología, el desarrollo inicial de un producto derivado de una tesis doctoral y dos trabajos de pregrado en licenciatura en filosofía.
- Autoformación de investigadores en temas de *Marketing* digital para la proyección de Spin-Off desde la base de TIC aplicadas a la educación en un plazo medio ajeno a este proyecto. (Vence, L. 2012).
- Licenciamiento de tecnologías, a cargo del abogado vinculado al proyecto para el uso abierto del Observatorio Filosófico Virtual por instituciones interesadas, comunidad académica y dominio de la información.
- En un mediano plazo el modelo de generación de habilidades de pensamiento mediante el uso de lúdicas digitales podría convertirse en un producto licenciable para su réplica en otras instituciones escuelas de la misma UNAD o inclusive en otras instituciones educativas que requieran alcanzar los beneficios logrados.
- La empresa desarrolladora aliada al proyecto Kcumen Digital, será una entidad experta en la oferta de aplicaciones enfocadas al mejoramiento de procesos educativos, especialmente mediante su actividad en conjunto con el Grupo de Investigación Amautas.

Impactos sobre la productividad y competitividad de la empresa o sector productivo

- La consideración del Observatorio Filosófico Virtual permite el acceso a nuevos mercados nacionales o internacionales con el propósito de apoyar como comunidad de aprendizaje las prácticas pedagógicas y didácticas medidas en la filosofía por medio de la tecnología.
- Presentación y socialización de los resultados en eventos nacionales o internacionales y búsqueda de su aplicación o complemento en contextos diferentes a la inicial a partir de

tres ponencias internacionales y ocho nacionales, además de los artículos previos que permiten darle mayor espacio de crecimiento y colaboración al OFV.

- A partir del proyecto encontramos la gran ventaja de contratar servicios tecnológicos y jurídicos como parte esencial del respaldo interdisciplinario requerido para su fortalecimiento y oferta.
- En un largo plazo, la idea de aplicación de lúdicas digitales en entornos educativos específicos podría significar un mercado potencial que represente un incremento de empleos generados, especialmente para la empresa aliada desarrolladora de aplicaciones de software.

Impactos sobre el medio ambiente y la sociedad

- Considerar la inclusión de la filosofía en los campos tecnológicos propicia una mayor calidad de vida para quienes hacemos reflexión filosófica, pero también una perspectiva para otros que ya se preguntan sobre esta intersección.
- Las personas que se beneficien del proceso de formación de habilidades pensamiento mediante lúdicas digitales verán resultados en un corto plazo al validar sus destrezas y desempeño en el ejercicio mismo de las actividades.

5.2 CONCLUSIONES

Se realizó un diagnóstico de los dos escenarios de interacción del aula virtual del curso Filosofía, y Facebook; el primero dio cuenta de la necesidad de modificar curricularmente el curso de forma que atendiera con herramientas puntuales las competencias que espera alcanzar desde el quehacer tecnológico y su vínculo con la filosofía. El segundo escenario evidenció los factores de mayor afluencia, interés y participación de los interesados en el Observatorio Filosófico Virtual desde una de las redes sociales más intrincada a nuestro quehacer humano, con ello se inicia el diseño del entorno virtual que atenderá el observatorio y las *landy* que vincularán al espacio para cumplir los propósitos formativos y tecnológicos planteados.

Los procesos de transformación cuestan en cierta medida a las instituciones de gran alcance, porque deben estar supeditados a estándares y regulaciones que desde dinámicas propias como los Proyectos Educativos Universitarios o desde estándares tecnopedagógicos hacen que no toda innovación sea implementada de manera inmediata, de ahí la importancia de los pilotajes para mediar a través del *lean StartUp* la medición paso a paso.

La filosofía, hoy más que nunca, requiere espacios de difusión no solo del quehacer filosófico sino de herramientas para la innovación educativa, que logren un impacto significativo en la didáctica y con ello en la capacidad de cada uno de los que forma, un rasgo distintivo de esta madre ciencia.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilera, A. (2005). *Introducción a las dificultades del aprendizaje*. España: McGraw.

Alvear Saravia, A. E., & Mora Pedreros, P. A. (2013). *Observatorio Filosófico Virtual colombiano: La arquitectura de una nueva experiencia del ciber filosofar*. *Virtual Educa*. Tomado de: <http://recursos.portaleducoas.org/publicaciones/observatorio-filos-fico-virtual-colombiano-la-arquitectura-de-una-nueva-experiencia>

Amador Lesmes, B., Vélez Díaz, J., Cardozo Cardona, J., Pinto, D. y Mora, P. (2017). *Argumentación y desarrollo del pensamiento crítico en entornos virtuales de aprendizaje*. Colombia: Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10596/11968>

Díaz-Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Segunda edición. México: McGraw Hill.

Cárdenas, CEG (2018, diciembre). *Determinación del nivel de apropiación en el trabajo colaborativo, un desafío en la educación a distancia centrado en el aprendizaje electrónico*. En *Interacción Humano-Computadora: cuarto Taller Iberoamericano, HCI-Collab 2018*, Popayán, Colombia, 23-27 de abril de 2018, Documentos seleccionados revisados (Vol. 847, p. 128). Saltador. https://doi.org/10.1007/978-3-030-05270-6_10

Facundo, Á. (2004). *La virtualización desde la perspectiva de la modernización de la educación superior: Consideraciones pedagógicas*. RUSC. *Universities and Knowledge Society Journal*, 1 (1), 1-17.. <https://www.redalyc.org/html/780/78011256002/>

Flecha, R., Padrós, M., & Puigdemívol, I. (2003). *Comunidades de Aprendizaje: Transformar la organización escolar al servicio de la comunidad*. *Organización y gestión educativa*, 5, 4-8. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/39206657_Comunidades_de_Aprendizaje_transformar_la_Organizacion_Escolar_al_servicio_de_la_Comunidad

Knowles, M. (2001). *Andragogía. El aprendizaje de los adultos*. México: Oxford.

Marczewski, A. (2013). *Gamification, A Simple Introduction*. Google Books. Tomado de: https://books.google.com.co/books/about/Gamification_A_Simple_Introduction.html?id=IOu9kPjIndY-C&redir_esc=y

Molina Vásquez, R., & Briceño Castañeda, S. (2013). *Redes de aprendizaje: “Estrategias de participación”*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1267112057384_106297141_2124

Mora Pedreros, P. A. (2015). El pensamiento filosófico en el ciberespacio. La fuente primaria para la creación de un diseño instruccional en AVA. Universidad Autónoma de México, Memorias Virtual Educa 2014. <http://hdl.handle.net/123456789/4023>

Nickerson, R. S., & Smith, E. E. (1987). Enseñar a pensar (págs. 87-134). Barcelona: Ediciones Paidós..

Nieto, J. A. (2016). Modelos de innovación empresarial y selección natural. 3C Empresa, 5(3), 1.

Ries, E. (2012). El método lean startup. Tomado de: <http://www.leanproduction.co/wp-content/uploads/2015/03/El-m%C3%A9todo-Lean-Startup-Resumen-AALEGRE-MBA.pdf>

Rivero, I.; Gómez-Zermeño, M. G. y Ábrego, R. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: Criterios de selección. Revista Electrónica Educación y Tecnología, 3,190-206. Recuperado de: <http://revistas.umce.cl/edytec/article/view/134/141> tomado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/aleth/v8n1/v8n1a06.pdf>

Sánchez Benitez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Suplementos, 68

Sanchez Llabaca, J. (2013). Aprendizaje visible, computador invisible. 15. Tomado de: <https://users.dcc.uchile.cl/~jsanchez/Pages/papers/avisible.pdf>

Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L. M., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: Revisión documental. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 21(1), 95-111. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.846>

Vence, L. (2014). Uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas del programa todos a aprender del Ministerio de Educación de Colombia. En Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.

Reconocimientos

Agradecemos la presentación y desarrollo de la investigación a la Red de InnovAcción del Cauca en su componente innovaciones educativas, la cual ha permitido gestar recursos para este y muchos otros proyectos que se interesan en generar nuevas dinámicas de concepción y didáctica a partir de estrategias innovadoras. A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia por la gestión del proyecto, a la empresa Kcumen y a la Corporación Universitaria Autónoma del Cauca por su apoyo tecnológico y jurídico en pro de esta construcción.