

OBSERVATORIO FILOSÓFICO VIRTUAL PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO

FASE I IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS DE LA WEB 2.0 EN ENTORNOS EDUCATIVOS VIRTUALES.

Adolfo Enrique Alvear Saravia¹
Paula Andrea Mora Pedreros²

Resumen

Evidenciar los resultados producto de una investigación realizada con estudiantes de la Licenciatura en Filosofía y filosofía de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, es el propósito principal de este artículo. Dicha investigación se focaliza en el desarrollo de un observatorio virtual que propicia espacios y herramientas para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo y significativo. Metodológicamente el proyecto se apoyó en el uso de recursos y actividades web 2.0, gracias a las cuales se identifica el desarrollo de habilidades del pensamiento, en procura de vincular los saberes y experiencias de los estudiantes mediados por recursos tecno pedagógicos y tecno didácticas propicias. Entre las conclusiones derivadas de la investigación se evidencia el interés de los estudiantes al incluir nuevos recursos tecno pedagógicos en las prácticas pedagógicas de sus aulas virtuales que les motiva mayor interés para debatir, leer, inferir, criticar y otras habilidades del pensamiento.

Palabras clave: Aprendizaje significativo, filosofía, habilidades de pensamiento, Web 2.0.

1. adolfo.alvear@unad.edu.co Filósofo Universidad de Cartagena, candidato a Magister en Educación On Line Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Docente Tiempo Completo UNAD. Investigador grupo Amautas y Ehos, Carima, GIUC. adolfo.alvear@unad.edu.co. Colombia

2. paula.mora@unad.edu.co Licenciada en Filosofía y Letras, Especialista en Pedagogía del Aprendizaje, Magister en Etnoliteratura, Líder Nacional Red Dígalo. Docente Auxiliar ECEDU UNAD. Investigadora grupo Amautas y Cibercultura y territorio. Colombia

VIRTUAL OBSERVATORY FOR PHILOSOPHICAL THINKING SKILLS DEVELOPMENT

Phase I implementation of web 2.0 resources educational virtual environments

Abstract

The main purpose of this paper is to show the results of a research carried out with students from the Licenciatura en Filosofía y Filología [Bachelor's course on Philosophy and Philology] at the Universidad Nacional Abierta y a Distancia [National Open and Distance University]. Such research focuses on the development of a virtual observatory which offers spaces and tools for the strengthening of autonomous and meaningful learning. The project had a methodological support on the use of resources and activities of Web 2.0, through which the development of thinking skills can be identified, seeking to link the knowledge and experiences of students mediated by favorable techno-pedagogical resources. Among the conclusions of this research there is evidence of the interest of students in including new resources of this type in the pedagogical practices of their virtual classrooms which motivates them even more to engage in debates, read, infer, critique and other thinking skills.

Key words: Meaningful learning, philosophy, thinking skills, Web 2.0.

OBSERVATÓRIO FILOSÓFICO VIRTUAL PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES DE PENSAMENTO

Fase I - implementação de recursos da web 2.0 em ambientes virtuais de ensino

Resumo

O propósito principal deste artigo é evidenciar os resultados produzidos por uma pesquisa realizada com alunos de Licenciatura em Filosofia da Universidad Nacional Abierta e a Distancia. A pesquisa está enfocada no desenvolvimento de um observatório virtual que propicia espaços e ferramentas para o fortalecimento da aprendizagem autônoma e significativa. Metodologicamente o projeto se apoiou no uso de recursos e atividades web 2.0, graças aos quais se identifica o desenvolvimento de habilidades do pensamento, na busca de vincular os saberes e as experiências dos alunos mediadas por recursos tecno-pedagógicos e tecno-didáticos propícios. Entre as conclusões derivadas da pesquisa, evidencia-se o interesse dos alunos em incluir novos recursos tecno-pedagógicos nas práticas pedagógicas de suas aulas virtuais, o que lhes motiva maior interesse em debater, ler, inferir, criticar, e outras habilidades do pensamento.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa, filosofia, habilidades de pensamento, Web 2.0.

Introducción

Todos los seres humanos poseemos y potencializamos la capacidad discursiva que nos permite pensar y actuar en ambientes sociales y académicos. Asimismo, es fundamental estimular la acción filosófica, el potencial de expresión, decisión, análisis y acción de nuestro ser. Para esto es fundamental contar con herramientas que garanticen y visibilicen dicha proyección, por lo cual se requiere disponer de distintas estrategias tecno-pedagógicas y tecno-didácticas de manera que los procesos de aprendizaje, sobre todo en entornos virtuales, sean más significativos.

En este orden de ideas, este trabajo estará dividido en varios momentos a saber: Qué es la Web 2.0 y sus características; recursos Web 2.0 disponibles para emplear en el aula; la Web

2.0: la potencialidad de las herramientas web 2.0 en educación; algunos recursos de la web 2.0: edublog, redes sociales, Voki; el mapa web 2.0 y la planificación tecno-pedagógica y tecno-didáctica contemplando estos recursos. Algunas estrategias mediadas por tecnología que debe tener el docente en el rol de tutor. Algunos ejemplos de empleo de recursos interactivos para implementar la práctica docente.

Todo lo anterior con la finalidad de ofrecer al lector un cúmulo de experiencias sistematizadas en la perspectiva de un observatorio virtual, con la clara necesidad de hacer énfasis en el uso de herramientas web 2.0 que dinamicen de forma apropiada las habilidades de pensamiento en un grupo de estudiantes de los programas de Filosofía y Licenciatura en Filosofía, con la principal característica del desarrollo de una modalidad virtual para sus procesos de aprendizaje.

TABLA 1. Establece una información comparativa entre la conceptualización de web 1.0 y web 2.0

WEB 1.0	WEB 2.0
<ul style="list-style-type: none"> • Pocos productores de contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Web Colaborativa.
<ul style="list-style-type: none"> • Muchos lectores de esos contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los usuarios se transforman en productores de contenido.
<ul style="list-style-type: none"> • Páginas estáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidad de publicar las informaciones y realizar cambios en los datos sin necesidad de conocimientos tecnológicos avanzados.
<ul style="list-style-type: none"> • La actualización de los sitios Web no se realizaba de forma periódica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita las interacciones.
<ul style="list-style-type: none"> • Sitios direccionales y no colaborativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita la publicación, la investigación y la consulta de contenidos Web.
<ul style="list-style-type: none"> • Usuarios lectores y consumidores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ahorra tiempo a los usuarios.
<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología asociada al HTML y GIFS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estandariza los lenguajes para una mejor utilización de los códigos.

La Web 2.0 y sus características

La Web 2.0 se dinamiza en el ciberespacio utilizando como recursos la escritura, la lectura, las imágenes, el audio y el video entre otros, propiciando con esto la participación, ya sea en entornos educativos on line o en las redes sociales, que de alguna manera utilizan las mismas herramientas tecnológicas.

De esta manera, podemos decir que la Web 2.0 es más interactiva y colaborativa permitiendo que los usuarios pasen de meros consumidores de contenidos a organizar en red dichos elementos. Además, dichas herramientas han logrado estimular y fomentar con sus diversos contenidos tecno-pedagógicos y tecno-didácticos habilidades de pensamiento.

Así, pues, ante estas ideas podemos dirimir que el término Web 2.0 designa una novedosa manera de utilizar e idear la Web; a saber:

... una forma de entender Internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose a éstas no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado en los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles en intuitivas de usar. (De la Torre, A. 2006 Pág.1)

En suma, lo antes expuesto evidencia cómo en la Web 2.0 se deja a un lado los contenidos cerrados, por unos en los que los usuarios sean sus

principales constructores y transformadores; en donde la lectura y la escritura, y por qué no las imágenes, empleadas por los usuarios son las que generan las dinámicas de participación.

En rigor, la Web 2.0 se constituye en un espacio de interacción virtual en donde la participación de los usuarios, bien sea docentes, estudiantes, investigadores o nativos virtuales, se convierte en un eje fundamental para la creación de redes sociales, académicas y de investigación.

Habilidades de pensamiento y sus estrategias
La investigación contempla varios ejes temáticos que con la finalidad de focalizarlos, son nominados de forma apropiada, como es el caso de las “habilidades de pensamiento” y ligadas directamente a ellas el “pensamiento crítico”. Para los fines expositivos, se iniciará por este último; el cual se constituye en un proceso cognitivo complejo, que por su dinámica y didáctica requiere el desarrollo de unas habilidades ubicadas en nivel superior (Peterson, 1990).

Dicho pensamiento se ha convertido en foco de reflexión para muchos autores, de ahí la pluri significancia que puede tener en el contexto pedagógico, psicológico y filosófico, este último de interés esencial en esta investigación, por lo cual entender el pensamiento crítico como aquél que nos permite evidenciar nuestra condición reflexiva desde la condición de seres humanos en diversos contextos sociales, marca de forma significativa el uso de la razón en una toma de decisiones, sobre el qué creer o qué hacer (Ennis, 1987)

La propuesta de la definición en el uso de la razón nos conduce a un proceso cognitivo complejo, pues orienta el carácter de verdad del pensamiento crítico, por lo cual sería inherente

a la condición humana. Continuamente se lo relaciona con su capacidad de reflexión; de ahí su capacidad de análisis y descomposición de los elementos para ser expuestos ante la razón, que continuamente los re-evalúa en respuesta a una acción metacognitiva.

En consecuencia, de lo anterior la definición de Ennis (1989) tiene dos referentes fundamentales en el desarrollo de la investigación la acción y la resolución, pues sólo en la práctica somos capaces de resolver problemas y cotejar nuestros saberes y sus capacidades elaboradas inicialmente en nuestra mente. Ahora bien, todo este proceso no podría estar ausente de la evaluación Perkins (1999), como la medición continua de nuestras acciones y la transversalización de la razón en cada paso que damos en una toma de decisiones. En rigor, lo anterior vincula de forma muy efectiva la relación entre información y toma de decisiones estructurando un proceso de inferencia (Ennis, 1989).

De esta manera, es claro que el pensamiento crítico se desarrolla en la adquisición y dominio de unas habilidades de pensamiento (nivel superior); empero, en este ejercicio se plantea el uso de las habilidades expuestas por varios autores de forma intrincada fundamentados en la acción comprensiva que la lectura brinda a través de tres niveles: Literal, inferencial y crítico Priestley (2008) los cuales son fundamentales en la interacción virtual para el desarrollo propicio de la lectura digital; pero igualmente a tres bloques relacionados con su acción, el primero de ellos como la capacidad para clarificar información, que implica la realización de preguntas, definiciones, elementos argumentativos básicos, distinción de problemas, situaciones o tareas, identificación y aclaración. El segundo bloque son las habilidades que tienen la capacidad para

construir juicios viables los cuales deben ser concordantes con las informaciones previamente recolectadas, lo cual implica juzgar su credibilidad, detectar los supuestos y evaluar la validez lógica de cada argumento. El último bloque se ocupa de la capacidad para evaluar la información por lo cual obtiene conclusiones propicias, presenta inferencias, hipótesis, generalizaciones, formular argumentos, nuevos problemas o situaciones.

El recorrido anterior permite relacionar pensamiento crítico y sus respectivas habilidades con el desarrollo de procesos metacognitivos, acciones en las cuales el estudiante es capaz de orientar, controlar y evaluar su propio pensamiento. Y aquí uno de los grandes retos que se enfrenta en el desempeño tutorial virtual: la apropiación de las habilidades del pensamiento a contextos reales o evidencias virtuales de su implicación Harlpern (2003) lo que genera dificultad en la articulación entre enseñanza-trasferencia. De ahí el impacto de la construcción de un espacio virtual adecuado pedagógicamente, con herramientas web 2.0 y con linealidad filosófica, un espacio para el desarrollo de un pensamiento particular, a saber, en última el Pensamiento Filosófico Virtual.

No podríamos dejar de exponer que dicho pensamiento tiene ya una nominación más pertinente, generada por su contexto de acción en el cual se desarrolla y por la complejidad que encierra. La búsqueda de visibilizar en el trabajo de campus un Pensamiento Filosófico Virtual como el entorno virtual que a través del uso de herramientas web 2.0 pedagógicamente seleccionadas y didácticamente implementadas, permitirá desarrollo de habilidades de pensamiento en el fortalecimiento de la acción reflexiva y crítica, fundamento esencial de la

TABLA 2. La presentación que hace Priestley (2008) nos indica cómo a través de la lectura se pueden establecer tres macrocategorías en referencia con las habilidades de pensamiento, las cuales tomamos como orientador para esta investigación.

LITERAL	INFERENCIAL	CRÍTICO
• Percibir (uso de sentidos)	• Inferir (utilizar la información de manera nueva)	• Opinar (emisión de juicios concebidos)
• Observar (estudiar la información obtenida)	• Comparar-contrastar (reconocer atributos para encontrar diferencias o acuerdos)	• Juzgar (capacidad para analizar datos)
• Discriminar (reconocer la diferencia)	• Categorizar (agrupación con respecto a un criterio)	• Criticar (utilizar datos con criterios internos)
• Nombrar (identificar una cosa, lugar o concepto)	• Describir- explicar (enumerar las características de un referente)	• Evaluar (otorgar valor)
• Emparejar (cotejar dos o más referentes)	• Causalidad (vincular la causa y efecto de un fenómeno o hecho)	• Metacognición (supervisar el propio proceso de pensamiento)
• Identificar (distinguir elementos específicos)	• Predecir-estimar (uso de la información para estimar posibles consecuencias)	
	• Analizar (descomponer el todo en sus partes)	
	• Resumir (exponer una idea de forma concisa)	
	• Generalizar (aplicación de reglas, principios o fórmulas en distintas situaciones)	
	• Resolución de problemas (capacidad para poner en práctica todas las habilidades del pensamiento)	

condición filosófica y fuente de reconocimiento de la vitalidad de esta ciencia en contextos actuales y cotidianos.

Metodología

El desarrollo metodológico de la investigación giró en torno a la propuesta del observatorio, por lo cual se analizó cada uno de los recursos Web 2.0 propuestos en el desarrollo de los cursos virtuales: Filosofía ética e Introducción a la licenciatura en filosofía. El ejercicio etnográfico virtual permitió enriquecer la selección de los recursos y por supuesto las prácticas de observación, para dar mayor énfasis a este compo-

nente es fundamental detallar los recursos implementados y analizados.

Recursos Web 2.0 disponibles para emplear en el aula

Hoy día es cada vez más determinante innovar e implementar recursos que en nuestras aulas virtuales generen mayor interés, desarrollen habilidades de pensamiento y permitan un aprendizaje significativo en nuestros estudiantes. Por ello en este párrafo nos concentraremos en describir algunos recursos disponibles de la Web 2.0 empleados en entornos educativos mediados por la virtualidad, específicamente en el objeto de investigación.

TABLA 3. En el desarrollo de la investigación se realizó un ejercicio metodológico de estado del arte frente a los instrumentos objeto de análisis e implementación, producto de esta acción es la tabla que se evidencia a continuación.

RECURSOS WEB 2.0 DISPONIBLES PARA EMPLEAR EN EL AULA	CARACTERÍSTICAS
Edublogs	“Los edublogs son las bitácoras que tienen como objetivo ser una herramienta de uso en el campo de la educación en línea.” (Cabero., 2006., Pág. 103).
Voki	Es una herramienta interesante que podemos tomar para nuestras aulas. Se trata de un “Voki” o personaje (avatar) que se mueve y habla el texto que le introducimos.
Mikogo	Este programa es una herramienta gratuita para compartir el escritorio, el cual posee muchas características para ayudarlo a crear la reunión en línea, la conferencia web perfecta o un seminario virtual. Mikogo, (2011).
Redes Sociales (Facebook, Myspace, Youtube, Twitter)	Técnicamente se puede decir que una red social se representa en forma de grafo donde los nodos son las personas y las aristas que unen estos nodos son las relaciones personales que se establecen entre ellos. Mifsud, (2010).
Xtranormal	En esta herramienta encontrará una de las más completas y mejores aplicaciones online para hacer animaciones, lo que más llama la atención y que es algo excelente es la posibilidad de crear historias en 3D de forma sencilla. Xtranormal. (2011)
Skype	Skype es un software libre que permite la comunicación en línea ya sea de dos a más personas. Ahora bien, esta herramienta es útil porque permite realizar tutorías en línea.
Foros	Espacios de intercambio de información on-line, en el cual un grupo de personas permiten su interacción utilizando el modelo Guadwardana.
Webconference	Herramienta pedagógica que permite la interacción de grupos de forma sincrónica: en línea y tiempo real y asincrónico.
Wiki	Herramienta que potencializa la construcción colaborativa, pues permite la edición continua de los participantes develando el historial de sus interacciones.
Youtube	Sitio web en el cual un usuario puede compartir subiendo “videos”. Su mayor ventaja recae en el interés que genera la informalidad de subir videos de varios géneros e intereses.

La potencialidad de las herramientas Web 2.0 en entornos educativos virtuales

La Web 2.0 actualmente está siendo empleada por la educación, ya sea tradicional o en línea, y se constituye en un recurso que permite consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje; en tanto que, según Aguirre y Manasía (2008), estimula la reflexión, la producción y la recreación de conocimientos; es decir, abre nuevas formas de interactuar y crear conocimientos en los entornos educativos.

Asimismo, es pertinente acotar que la implementación de la Web 2.0 apoyada por procesos pedagógicos y didácticos bien definidos en la educación virtual es fundamental; en tanto que éstos enrolan dentro de sí procesos de lecto-escritura los cuales permiten captar los contenidos educativos constituyendo espacios organizativos propicios para el desarrollo de habilidades de pensamiento, comunidades de aprendizaje y redes sociales con fines colaborativos. Para tal fin se dinamizó el uso de estos recursos en los cursos por un promedio de un año, revisando sus distintos aportes y midiendo el entorno a sus

respuestas por una matriz categorial las habilidades de mayor dominio y usabilidad.

Ahora bien, mucho se ha discutido en torno a los objetos tecnológicos y su básica intervención dentro de la sociedad del conocimiento, como también sobre el aporte a la construcción colaborativa de éste. Sin embargo, es necesario resaltar que la simple instrumentalidad ya no es operante dentro del desarrollo, organización y producción de saberes colectivos, en tanto los objetos tecnológicos se convierten en meros artefactos que promueven nuevas formas de aprender y construir el mundo que habitamos. No obstante, en el proceso educativo, muchos de los docentes parecen conformarse únicamente con el acceso de sus estudiantes a las tecnologías, desconociendo que no sólo se trata de acceder a ellas, sino que por el contrario, el objetivo es el de construir, validar, crear conocimiento e interactuar con los otros. La vida se transforma a partir del uso de los medios; no podemos ser sólo consumidores, sino que debemos tratar de mejorar nuestras habilidades y competencias Gross, (2008). En suma, la idea es humanizar estos entornos educativos virtuales mediados por herramientas tecno-pedagógicas y tecno-didácticas.

Dicho en otras palabras, el ejercicio metodológico pretendió hacer de estas herramientas, medios y no fines que conduzcan el que hacer educativo.

Resultados y análisis

El ejercicio anterior ha tenido gran carga teórica debido a la necesidad de evidenciar los antecedentes que soportan a acción investigativa desde el eje de las herramientas web 2.0 y la potencialización de habilidades de pensamiento. En las siguientes secciones se presentarán productos concretos objeto de la investigación y, por supuesto, el primero de ellos es la visibilización de las habilidades detectadas con el uso de las herramientas.

Habilidades de pensamiento evidenciadas en el observatorio virtual

Como se expresó en la conceptualización de las habilidades, se construyó en tres bloques definidos por la acción y por tres ejes enfatizados en la teoría literaria; por lo tanto, la siguiente tabla evidencia el resultado de la visualización y la teorización.

TABLA 4. Se presenta en el apartado izquierdo el bloque de las habilidades de pensamiento detectadas en el primer referente teórico, en seguida la herramienta web 2.0 vinculada y la respectiva justificación de la relación encontrada entre las dos variables.

HABILIDAD DEL PENSAMIENTO (BLOQUE)	HERRAMIENTA WEB 2.0	JUSTIFICACIÓN
Capacidad para clarificar información	Voki, Xtranormal, Youtube	Permite introducir al estudiante en el ambiente virtual de forma más agradable propiciándole la información necesaria para el desarrollo de su conducta virtual en el curso académico
Capacidad para construir juicios variables	Foro, wiki, webconference	Estas tres herramientas no sólo complementan la acción informativa, sino que además en su interacción con el "otro" permiten hacer el ejercicio de validación de juicios, por voz o escritos, y establecer un análisis inferencial sobre los argumentos expuestos.
Capacidad para evaluar la información	Skype, Facebook	En el desarrollo de los cursos con espacios de mayor interacción, interés que ha superado la barrera académica expuesta por el Estándar Core, se evidenció la presencia de inferencias, hipótesis, generalizaciones y la construcción o puesta en escena de situaciones problema para ser resueltas con divergencia en las opciones

TABLA 5. Clasificación de los recursos web 2.0 desde la perspectiva de la lectura; las habilidades tienen la siguiente tendencia detectada en el observatorio.

Edublogs	Literal, inferencial, crítico
Voki	Literal
Mikogo	Literal, crítico
Redes Sociales (Facebook, Myspace, Youtube, Twitter)	Literal, inferencial, crítico
Xtranormal	Literal
Skype	Literal, inferencial, crítico
Foros	Literal, inferencial, crítico
Webconference	Literal, inferencial, crítico
Wiki	Literal, inferencial, crítico
Youtube	Literal inferencial

Lo anterior nos permite reflexionar sobre la importancia del uso de herramientas que no sólo motiven sino que logren cambios paradigmáticos en nuestra visión comunicativa y de aprendizajes, un principio que cambia todos los días, y da ruta a nuestras ideas para hacer las cosas, de manera mejor, hacerlas justo como ahora las necesitamos, adaptadas a los contextos tecnológicos actuales.

El mapa web 2.0 y la planificación tecno-pedagógica y tecno- didáctica contemplando estos recursos

Dentro del rol de Tutor, es imprescindible conocer la arquitectura pedagógica y didáctica de distintas actividades, recursos e innovaciones que impacten y motiven a los estudiantes a participar. De este modo, un producto de análisis de la investigación es la construcción de un Mapa Web 2.0 o en otras palabras una lista de recursos, páginas, aplicaciones y actividades que se pueden implementar en un curso virtual.

ALGUNAS SUGERENCIAS PARA EL USO DE ESTRATEGIAS MEDIADAS POR TECNOLOGÍA QUE DEBE TENER EL TUTOR

Encuentros tutoriales a través Skype: Es un software libre que permite la comunicación en línea ya sea de dos a más personas. Ahora bien, esta herramienta es útil porque permite realizar tutorías en línea con los distintos estudiantes de los diferentes cursos que tengan dudas ya sean técnicas o académicas, al igual que realización de chats simultáneos con al menos 20 personas y video llamada con máximo 10, la interacción es atractiva y propicia el reconocimiento con el otro.

Tutorías virtuales a través de Webconference: Es un medio que permite video, audio y compartir la pizarra y documentos lo que genera un espacio de encuentro académico perfecto, pues se virtualizan las herramientas tradicionales de una aula para una sesión sincrónica, con interacción ordenada de los participantes

TABLA 6. En la primera columna se muestran los recursos que a través del mapa web 2.0 quieren evidenciarse y, por supuesto, enseguida su usabilidad a fin de contribuir a nuevas investigaciones.

EL MAPA WEB 2.0 Y LA PLANIFICACIÓN TECNO-PEDAGÓGICA Y TECNO- DIDÁCTICA	USABILIDAD
Carteles con Glogster	Glogster permite incorporar con suma facilidad textos, enlaces a otras páginas web, imágenes y archivos de audio o vídeo. Los carteles se pueden utilizar en clase filosofía para dos usos básicos: Por parte del profesorado, el cartel sirve para presentar los temas de trabajo enriqueciendo y diversificando la información que de ser sólo textual se convierte en información multimodal.
Tablón Virtual	Es un espacio digital en el que a las palabras o las ideas podemos añadirles imágenes, vídeos, audios, enlaces, con lo que ello supone de abrir ventanas, ampliar información y sugerir.
Línea del Tiempo	Con ella podemos crear actividades a partir de cualquier contenido que tenga un eje cronológico. Ejemplos de tareas que se pueden plantear con esta herramienta son la creación de una autobiografía, la biografía un filósofo o la elaboración de la historia familiar.
Video	Grabar en vídeo el resultado final de un proyecto de trabajo supone una tarea con un claro carácter competencial que los alumnos y alumnas pueden llevar a cabo. Como tareas se puede proponer al alumnado que conviertan las ideas filosóficas más importantes de un filósofo en imágenes y que creen con ellas un vídeo.
Presentaciones	Las presentaciones son una herramienta de gran utilidad para apoyar una explicación al dar una clase o presentar un trabajo. La web 2.0 nos permite aumentar la eficacia y difusión de las presentaciones dándoles el formato de un reproductor con aplicaciones como SlideShare.

y con la gran ventaja de “grabar” la información y poder ser distribuido el enlace para superar la barrera de lo sincrónico.

Encuentros en línea a través de Facebook:

Este recurso es innovador en tanto que se trata de una Red Social que se utiliza para compartir cierta información con ciertas personas. Ahora bien, en los entornos educativos virtuales se pueden utilizar para dar aperturas a algunos temas del curso en donde se necesita que los estudiantes participen activamente. Asimismo, se puede notar que los estudiantes visitan esta red frecuentemente lo que la convierte en una herramienta con un alto grado de aceptación en tanto

que los estudiantes se sienten más motivados a expresar sus ideas e inquietudes por este medio.

Esta red social ha sido utilizada en el curso de Filosofía Ética para hacer del curso algo más interactivo ya que aquí los estudiantes tienen un espacio para debatir de manera más abierta sobre los temas del curso. Al interior del observatorio se han propuesto varios temas que estimulen de forma diversa la participación y la acción literal, inferencial y crítica como: música, poesía, enlaces con eventos nacionales e interacionales, imágenes, películas y los estudiantes participan activamente en tanto que no sienten la presión de una nota.

Acompañamiento a los estudiantes de primer semestre al reconocimiento del Campus Virtual a través del recurso Mikogo el cual es una herramienta que permite compartir el escritorio del computador con otros participantes.

Experiencias significativas en el uso de algunos ejemplos de empleo de recursos tecno-pedagógicos y tecno-didácticos para implementar en la práctica docente

En este contexto podemos mencionar una experiencia pedagógica que se desarrolló en un curso virtual llamado Filosofía Ética, en el cual a partir de una situación problema los estudiantes debían tomar una posición ética y llegar a unas consecuencias para que este tipo de situación no se volviera a repetir. Este trabajo se utilizó la herramienta de la web 2.0 llamado Xtranormal, la cual a través de animaciones permite presentar diálogos y conversaciones, dándole a la situación problema una dinámica, una didáctica y una pedagogía que otro tipo de actividad no tendría. Así pues, esta actividad fue exitosa debido a que los estudiantes se sintieron motivados a participar; en tanto la actividad les invitaba a resolver una problemática de la vida real y además con la ayuda del recurso de la web 2.0, les resultó innovadora y motivante la propuesta.

En este orden de ideas y otra de las experiencias desarrolladas en el observatorio se implementó en el curso: Seminario de Autor Pensamiento Filosófico Colombiano. Su diseño planteaba desarrollar un ensayo en torno a la pregunta, por ejemplo, ¿A qué se debe que en Colombia no exista un pensamiento auténtico filosófico? posteriormente los estudiantes

sustentaban y socializaban su propuesta a través de las herramientas Skype y Mikogo. Esta experiencia de trabajo colaborativo fue exitosa, en tanto que los estudiantes incrementaron sus intereses motivacionales, primero por la innovación en el seminario, segundo por ser el primer evento de socialización virtual, ante compañeros virtuales en una construcción y línea de interacción basada en una actividad colaborativa.

Por otra parte, la implementación en las aulas virtuales de los Edublogs con recursos de la Web 2.0 como Voki, y Xtranormal, se ha convertido en un elemento que fortalece las redes de aprendizaje en línea. Según Cabero (2006), se revelan como herramientas capaces de ir más allá de los tradicionales gestores de contenido y adentrarse en el campo de la gestión del conocimiento. Así, pues, los Edublogs se utilizan para la organización inteligente de artículos en categorías y subcategorías que tienen la posibilidad de compartir contenido con otros Blogger de la Web, proporcionando con esto la creación de redes sociales de conocimiento en tanto que dentro de estos mismos son posible crear hiperenlaces fijos a sitios web con recursos educativos, así mismo se pueden publicar artículos sobre aprendizaje y educación, igualmente, es importante que se incluyan páginas sobre tutorías, de un curso o evento académico y finalmente ejercicios, juegos y tareas para los estudiantes.

Así pues, la evidencia de las experiencias exitosas, acompañadas de los recursos web 2.0 con sus debidos referentes teóricos, pero sobre todo con el impacto que generaron en los espacios pedagógicos virtuales en los cuales fueron dinamizados, orientan los resultados presentados y, por supuesto, las siguientes conclusiones.

Conclusiones

El primer referente definitivamente es el aprendizaje significativo, el cual en línea sí es posible, dependiendo mucho del diseño de las actividades, la innovación y los recursos tecnopedagógicos que se utilicen acompañados de una excelente acción tutorial, y de que el tutor entienda e interiorice su verdadero rol, con gran capacidad para orientar a sus estudiantes por las distintas fases del aprendizaje, dinamizar a través de diversas herramientas con apoyo tecnopedagógico.

Indispensable destacar que en la Web 2.0 no sólo se aprehende sino que también se generan contenidos en los cuales intervienen docentes, estudiantes o nativos virtuales. Con esto se logra una mayor motivación a la hora de participar y trabajar colaborativamente, pues, no interactúan desde la soledad virtual sino desde la otredad virtual; generar un reconocer a nuestro prójimo a partir de un espacio distinto y un tiempo vivencial. Por lo tanto, ante estas ideas podemos visualizar entornos educativos en los que se puede innovar con el uso de las herramientas tecnológicas, pero acompañadas de procesos tecnopedagógicos y tecnodidácticos que resignifiquen el aprendizaje, en donde estudiantes y docentes pueden aportar sus conocimientos (Cobo y Pardo, 2008).

Por otra parte, es perentorio reflexionar que mediante la implementación de la Web 2.0 es más viable la comunicación interpersonal entre docentes-estudiantes, estudiantes-estudiantes y las instituciones. A los usuarios del E-learning éste le permite trabajar, estudiar, pensar, crear, en red o en línea diferentes actividades del quehacer colaborativo, obligando a prestar un servicio de calidad casi las 24 horas durante todos

los días, así el espacio se constituye en una aula integral porque no sólo abarca temáticas y utiliza herramientas, sino que potencializa habilidades de pensamiento.

Las dinámicas lectoescritoras pueden ser mejoradas en la alfabetización digital, con la implementación causada de herramientas Web 2.0 que potencialicen las habilidades de pensamiento. Estas operaciones son más dinámicas, pedagógicas y motivantes con estos recursos para fortalecer las acciones del pensamiento.

Referencias

- Aguirre, A & Manasía, N (2008) La Web 2.0, herramienta del E-learning en los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Universidad de Zulia (Venezuela)
- Arcos, E. (2005). Lo que el Web 2.0 no es. 10 de septiembre de 2005. Disponible en: <http://alt1040.com/archivo/2005/09/10/lo-que-el-web-20-no-es/> (corregir con recuperado en)
- Cabero, J. & Román, P. (Coord.) (2006) E-actividades. Sevilla: Editorial MAD, S. L.
- De la Torre, A. (2006). Web Educativa 2.0. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 20. Enero 2006. Disponible en: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutece/revelec20/anibal20.htm>
- Ennis, R. H. (1985). A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills. *Educational Leadership*, 43 (2), 44-48.
- Gros, B. (2008). Aprendizajes, conexiones y artefactos: "La producción colaborativa del conocimiento". Barcelona: Editorial Gedisa.
- _____ (2004) De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que... cambie la escuela. Recuperado el 16-04-10 de <http://espiral.xtec.net/anti-gaespiral/jornada2004/begonagros.pdf>

- _____ (2005) el aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y Posibilidades Recuperado el 16-04-10 de http://www.uninorte.edu.co/congresog10/conf/08_El_Aprendizaje_Colaborativo_a_traves_de_la_red.pdf
- Hernández, P. (2007) Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. No Solo Usabilidad Journal. Número 6. En formato electrónico <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>
- Halpern, D. F. (2003). Thought and knowledge. An introduction to critical thinking (4ª ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Paidós. España - Barcelona
- Peterson, D.; J. Kromrey, J. Borg et A. Lewis (1990): Defining and Establishing Relationships Between Essentials and Higher Order Teaching Skills. Journal of Educational Research, 84 (1), 5_12.
- PERKINS, D. (1999): “¿Qué es la comprensión?”, en: STONE WISKE, M. (Ed.): La enseñanza para la comprensión, pp. 69-92. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Priestley, M. (2008): Habilidades de pensamiento. En revista El Educador. Pág 12-16.
- Santamaría G. F. (2005). Herramientas colaborativas para la enseñanza. Usando tecnologías web: weblogs, redes sociales, wikis, Web 2.0. Gabinetedeinformatica.net. Octubre 2005. Disponible en: http://gabinetedeinformatica.net/descargas/herramientas_colaborativas2.pdf
- Van Der Henst. C. (2005). ¿Qué es la Web 2.0? 27 de octubre de 2005. Disponible en: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- UNAD. (2008). Lineamientos sobre la estructura de los cursos virtuales en Campus Virtual –Estándar CORE- Bogotá. Vicerrectoría de Medios y Mediaciones. Pág. 59 – 62.