

Diseño de un Entorno Virtual para la Enseñanza de Filosofía de la Mente


Trabajo para optar al título de
Licenciado en Filosofía

Modalidad:
Proyecto Pedagógico Didáctico

Presentado por:
Juan Sebastián Navarro Chavarría
Cód.: 2010232022

Director:
José Daza Acosta

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Humanidades
Departamento de Ciencia Sociales
Licenciatura en Filosofía
Bogotá D.C
2015

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 30-11-2015	Página 2 de 54

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Diseño de un entorno virtual para la enseñanza de filosofía de la mente
Autor(es)	Navarro Chavarría, Juan Sebastian
Director	Daza Acosta, José
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015.49 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	ENTORNO VIRTUAL; FILOSOFÍA DE LA MENTE; ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone diseñar un entorno virtual para la enseñanza de filosofía de la mente a partir de un rastreo que dé cuenta de los problemas y necesidades que contienen las páginas web y entornos virtuales que enseñan filosofía y, a partir de dichos rastreos, generar las respectivas correcciones a los problemas para así esbozar un entorno acorde a las necesidades, realizando un proceso descriptivo para que cualquiera este en calidad de diseñar un entorno virtual de aprendizaje a partir de la lectura y análisis del presente trabajo.</p>

3. Fuentes

- Carneiro, Roberto., Toscano Juan Carlo., & Tamara Díaz , T. (s.f.). *Los Desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España-Madrid: ISBN: 978-84-7666-197-0.
- Faser, Edward. (2006). *Philosophy of Mind*. Edit. Oneworld.
- Friedman, T. (2005). *La Tierra es Plana breve historia del mundo globalizado*. Madrid: Ediciones Martínez Roca, S.A.
- Kuhn, Thomas. (2007.). *La estructura de las revoluciones científicas*. . España : Fondo de cultura económica. .
- Lévy, Pierre. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Quiroz, Juan Silva. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje*. Editoria UOC.
- Restrepo, Juan Manuel. (2007). *Los rumbos de la mente*. Bogotá: Edit. San Pablo.
- Searl, John. (2006). *La mente una breve introducción*. Valencia: Edit. Universidad de Valencia.

4. Contenidos

Este trabajo cuenta con un objetivo general, a saber, diseñar un entorno virtual de aprendizaje en filosofía como objeto de reflexión educativa utilizando la red informática. Y cuatro objetivos específicos; primero, realizar un rastreo de sitios en la Red que den cuenta de contenidos de filosofía. Segundo, analizar la información recogida en el rastreo para generar un diseño acorde al proyecto. Tercero, realizar un protocolo para la creación de un entorno virtual. Y por último, planear el diseño del entorno de acuerdo a las encuestas realizadas para tal fin.

Estos objetivos se cumplen a través de un rastreo inicial, un estado del arte, un marco teórico el cual se basa en lo virtual, la virtualización y la desterritorialización. Realizando una contextualización a partir de las TIC para así poder dar a conocer un proceso

descriptivo, un protocolo, para la creación de un entorno virtual. Culminado el anterior proceso, se expone una metodología que expone el tipo de encuesta y muestra que se va a realizar para dar a conocer y perfeccionar el entorno virtual a partir del análisis de la información recogida de las encuestas para así empezar a realizar las conclusiones finales.

5. Metodología

Ubicados dentro del Paradigma de investigación cualitativa se asume que al interior de la propuesta de formación y transformación de la praxis pedagógica, el maestro final se convierte en un intelectual consciente de su proceso. Así la educación deja de ser algo no planeado para convertirse en una práctica social situada en la historia e inmersa en la cultura, para el caso en una sociedad cibernética y una cultura globalizada y digital. Todo lo anterior permite a la investigación cualitativa ser un método para valorar la racionalidad de la praxis desde un punto de vista educativo, sugestivo, cambiante y claramente articulado, una forma de auto evaluación, al permitir al maestro rehacer su práctica en dos sentidos como racionalidad y como una forma reflexiva de sus praxis pedagógica, es decir, es un razonamiento dialógico, práctico y deliberado.

El proceso metodológico, descrito anteriormente, permite divulgar el conocimiento académico ya que el maestro comparte su investigación a partir de elementos como la argumentación y la crítica. La implementación de la investigación cualitativa para el presente trabajo propicia el desarrollo de un proceso descriptivo que da cuenta del desarrollo del diseño del entorno virtual desde su estado del arte hasta las encuestas que permitirán hacer del entorno virtual un espacio propicio para la enseñanza y el aprendizaje.

Conclusiones

Puede aseverarse que al realizarse el rastreo a través de la red en búsqueda de entornos virtuales; se encuentran dominios que pagan por su posicionamiento en los motores de búsqueda, dominios a los cuales es necesario pagar para ingresar al EVA, dominios que adquieren su posicionamiento por la cantidad de visitas. Y que son más los dominios que enseñan física, química, matemáticas, ciencias naturales en general, que la cantidad de EVA que enseñan ciencias sociales o humanas.

Conjuntamente, al recopilar y analizarla la información obtenida del rastreo inicial, deviene la certeza de que el prototipo del proyecto que se iba a realizar debía ser abierto, al alcance de todos, con bastantes imágenes, videos y demás herramientas que pudiesen aportar al entorno virtual y estuviesen acorde al proyecto propuesto. Y para cumplir con el criterio anteriormente expuesto, era necesario realizar la compra, adquisición y debido protocolo para la creación del entorno virtual.

Al realizarse todo lo anteriormente, se puede atestiguar que se cumplió con los objetivos específicos, los cuales eran; “Realizar un rastreo de sitios en la Red que den cuenta de contenidos de filosofía.”, “analizar la información recogida en el rastreo para generar un diseño acorde al proyecto” y “Realizar un protocolo para la creación de un entorno virtual.”. Al realizarse lo anterior, se da como resultado el cumplimiento del objetivo general; “Diseñar un entorno virtual de aprendizaje en filosofía como objeto de reflexión educativa utilizando la red informática”. Obteniéndose como resultado, el diseño del entorno virtual www.filosofiadelamente.com.

Concluyendo así que después de realizar el rastreo inicial, compra del dominio y respectiva estructuración y diseño del entorno virtual para la enseñanza de filosofía de la mente que: El dominio demostró cumplir con los estándares de las personas en cuanto el esbozo, forma, presentación y contenidos para hacer de www.filosofiadelamente.com un diseño de un entorno virtual. Logrando tener un flujo constante de personas, entrando

a jugar en los campos de la enseñanza, gozando de las herramientas básicas para hacer de su funcionamiento el más adecuado y cuyo propósito se originó como la etimología misma de la palabra “*filosofía*”, por amor al conocimiento.

Elaborado por:	Juan Sebastian Navarro Chavarría
Revisado por:	José Daza Acosta

Fecha de elaboración del Resumen:	30	11	2015
-----------------------------------	----	----	------

1. Contenido

2. Resumen.....	9
3. Hipótesis	9
4. Introducción.....	9
5. Objetivos	10
5.1. Objetivo general	10
5.1.1. Objetivos específicos.....	10
6. Marco Contextual del Proyecto	11
7. Estado del arte	11
8. Marco Teórico	14
8.1. Lo virtual.....	14
8.1.1. La virtualización	15
8.1.2. La desterritorialización.....	16
8.1.3. La virtualización del computador y del texto	17

8.1.4.	Un maremoto de virtualización	20
8.2.	Las TIC.....	21
8.2.1.	El acceso a las TIC.....	22
8.2.2.	Nuevas velocidades.....	23
8.2.1.	La integración de las TIC en instituciones educativas	24
8.2.2.	Reflexion de lo teorico	25
9.	Proyecto pedagógico, diseño de un entorno virtual.	26
9.1.	Entorno virtual	26
9.1.1.	Tema	27
9.1.2.	Dominio y hosting	28
9.1.3.	Administración y creación del entorno virtual	29
9.1.4.	Plantillas	30
9.1.5.	Paginas y entradas	31
9.1.6.	Plugins.....	32
9.1.7.	SEO	33
9.2.	Muestra de algunas de las paginas del entorno virtual	35
9.2.1.	Favicon y dominio al público.....	35
9.2.2.	Página de Inicio o Página principal.....	36
9.2.3.	Problemas que le competen a filosofía de la mente, Clase N°1	38
10.	Metodología.....	42
10.1.	Diseño metodológico.....	44
11.	Análisis de la información.....	47
12.	Consideraciones finales.....	49
13.	Anexos.....	52

13.1. Anexo N°1	52
14. Bibliografía.....	54

2. Resumen

El proyecto que aquí se desea instaurar no es un trabajo monográfico o un trabajo investigativo que trate un tema específico de filosofía. Es un proyecto pedagógico que desea, por vez primera, en la licenciatura en filosofía de la Universidad Pedagógica Nacional, realizar el diseño de un entorno virtual que promueva el aprendizaje de la filosofía, en este caso, filosofía de la mente.

Palabras clave: Entorno, virtual, desterritorialización, diseño.

3. Hipótesis

Conforme se desarrollan las nuevas tecnologías orientadas al aprendizaje en filosofía, aumentan los diseños virtuales de aprendizaje y exploración de nuevas formas de adquirir el conocimiento, mientras que disminuye la desconfianza en la elaboración de nuevos escenarios de reflexión y exploración de hechos educativos. La hipótesis no se postula en relación con el contenido y desarrollo del trabajo.

4. Introducción

A manera de esbozo, el diseño del entorno virtual que aquí se propone parte de la indagación y la búsqueda de otros entornos virtuales para tener una idea y concepción de cómo son, cuáles son sus contenidos y sus formas didácticas para la enseñanza. Luego se acudirá a la compra de un dominio y su alojamiento en un hosting. Acto seguido, se realizará la aplicación de una encuesta a diferentes personas para que determinen el cómo les gustaría que fuese un entorno virtual y a partir de las respuestas y apreciaciones, realizar el diseño del entorno virtual en la web.

El trabajo de grado aquí expuesto entra en la categoría de “proyecto pedagógico didáctico” en el cual “se expone en detalle una propuesta didáctica o un medio educativo para la enseñanza de la filosofía; propuesta que puede haber sido implementada o no” (Filosofía, 2009).

Para finalizar, el proyecto es un aporte que está en relación con el informe final de autoevaluación dado que:

Con el aprendizaje de los entornos virtuales para la enseñanza filosófica, los estudiantes de la Licenciatura se han apropiado de las herramientas pedagógicas y tecnológicas propias de nuestra era de la información, según los requerimientos de la Resolución 1036 (artículo 2, numeral h). Esta integración entre los recursos informáticos diseñados para la educación y la capacidad crítica y evaluativa de la filosofía se vuelve una FORTALEZA de la Licenciatura en la medida en que el programa prepara a sus estudiantes a enfrentarse a un mundo cada vez más tecnologizado, lo que permitirá que sus egresados asuman con mejores herramientas, tanto conceptuales como tecnológicas, su quehacer pedagógico y filosófico. (Farieta, 2012)

5. Objetivos

5.1. Objetivo general

- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje en filosofía como objeto de reflexión educativa utilizando la red informática

5.1.1. Objetivos específicos

- Realizar un rastreo de sitios en la Red que den cuenta de contenidos de filosofía.
- Analizar la información recogida en el rastreo para generar un diseño acorde al proyecto.

- Realizar un protocolo para la creación de un entorno virtual.
- Planear el diseño del entorno de acuerdo a las encuestas realizadas para tal fin.

6. Marco Contextual del Proyecto

La indagación del presente trabajo se realiza en la universidad pedagógica nacional, su desarrollo es motivado a través de materias como: “herramientas informáticas de propósito general”, “entornos virtuales para la enseñanza de la filosofía” y “diseño de curso virtual”. Simultáneamente, el proyecto pedagógico es dirigido y consolidado a través de las materias de 9no y 10mo semestre; “Práctica y proyecto de grado (I)” y “Práctica y proyecto de grado (II)”, respectivamente.

7. Estado del arte

Se realizó una indagación buscando entornos virtuales que difundieran conocimientos, en su posibilidad, de filosofía. Para este trabajo se utilizó lo que se denomina un motor de búsqueda, lo que se conoce como Google, Bing, Yandex, Baidu, entre otros. En dichos buscadores se encontraron dominios que se encuentran en el comienzo de la lista, ya sea por pagar o porque tienen muchas visitas diariamente, no por ello, quiere decir que sean explícitamente lo que se estaba buscando. Me explico, la universidad de La Salle o OpenEnglish pagan por su SEO (Search Engine Optimization) o en palabras concisas, posicionamiento en buscadores y por eso salen de primeras en los listados con un texto pequeño a su lado izquierdo que dice “anuncio” (véase figura N°1), esto sale puesto que pagaron por la publicidad.

[Aprende Inglés Mas Rápido - OpenEnglish.com](http://www.openenglish.com)

Anuncio www.openenglish.com/Aprender-Inglés ▼ 01-800-5184087

[Universidades En Bogotá ?](http://www.lasalle.edu.co/)

Anuncio www.lasalle.edu.co/ ▼

Estudia En Universidad De La Salle Entra acá y Descarga Nuestro Pensum

(Figura N°1)

Por otro lado, hay otras páginas que por el volumen de visitas que tienen diariamente obtienen un privilegio de posicionamiento como lo es Wikipedia, Facebook, Twitter, entre muchas otras, y por tanto no salen con ese pequeño letrero de “anuncio” y su descripción es mucho más extensa (Véase figura N° 2).

Filosofía. - Facebook

<https://www.facebook.com/FILOSOFIA> ▾ Traducir esta página

Filosofía. September 23 at 11:47pm · Este es el mejor libro para que los niños, ... y reflexionar les recordamos nuestra otra cuenta: [facebook.com/FILOSOFIAS](https://www.facebook.com/FILOSOFIAS).

Filosofía - Wikipedia, la enciclopedia libre

<https://es.wikipedia.org/wiki/Filosofía> ▾

La filosofía (del latín philosophía, y este del griego antiguo φιλοσοφία, «amor por la sabiduría») es el estudio de una variedad de problemas fundamentales ...

Filosofía de la ciencia - Historia de la filosofía occidental - Dilema del tranvía - Sujeto

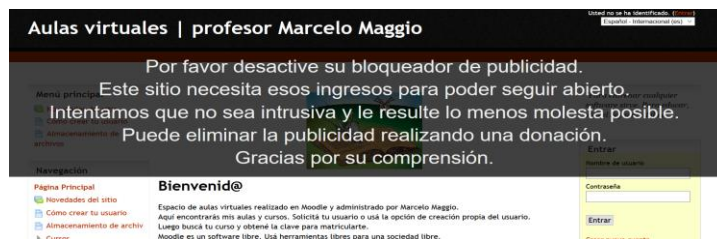
(Figura N°2)

La mayoría de páginas universitarias hablan acerca del pensum o maestrías, empero, no son en sí una página que aporte conocimientos a través de clases, textos o cátedras virtuales. Y lo que se está buscando, explícitamente, son entornos virtuales que promuevan el aprendizaje de temas, en su posibilidad, de filosofía. Sin embargo, en el rastreo se encontraron algunos blogs de Wordpress que hablan sobre filosofía. Por ejemplo, blogs como; www.filosofiaymente.wordpress.com, entornos virtuales de educación como; <http://virtualeduca.e-ducativa.org>, páginas web que reúnen y se asocian con muchas otras páginas como <http://www.filosofia.net/>.

Al realizarse una indagación más profunda, y dado que el entorno que se pretende realizar es en filosofía de la mente, se realizó una búsqueda aún más específica y se hallaron sitios que hablan explícitamente de filosofía de la mente: Revistas científicas como; “Revista Colombiana de Psiquiatría”, “Azafea: Revista de filosofía”, “Teorema”, etc. Algunas con sus vínculos propios para descargar la revista y otras indexadas en páginas web como <http://www.redalyc.org>, videos como; “filosofía de la mente”, “Grandes ideas de la mente”, “El problema del sueño”, entrevistas con personajes reconocidos como “John Searl, Tomas Abraham, Daniel Danett”, entre otros profesores reconocidos en filosofía de la

mente. Y todos estos videos y entrevistas se encuentran subidos en www.youtube.com.

No obstante, en todas las páginas visitadas se encuentran blogs con contenidos muy extensos y que su linealidad agota físicamente la vista y en otras páginas algunos temas no pasan de tres temas, páginas web que hablan de filosofía pero no hay un lugar de interacción con otros miembros o con el tutor o el administrador del entorno, es decir, no tienen foros, chats, videochats u otras herramientas para la interacción. Además, no se encontraron entornos virtuales en filosofía que tuviesen dominio propio y estén alojadas en un hosting, lo que sí se encontraron fueron entornos virtuales creados en www.milaulas.com pero sólo es posible acceder a ellos si se tiene una invitación por parte del administrador del aula o si es proporcionado el nombre exacto del curso. Conjuntamente, este lugar tiene mucha propagando y si uno tiene bloqueador de propaganda en el computador saldrá este letrero molesto (Véase figura N°3).



(Figura N°3).

Por tanto, comprendí que la filosofía necesita germinar con mayor fuerza y poblar estos campos virtuales. Lo digo puesto que encontré muchos entornos virtuales para aprender idiomas, matemáticas, física y de ahí mi puesta por este proyecto. Un proyecto que dé cuenta del diseño de un entorno virtual que contenga todos los elementos necesarios para que sea un entorno virtual: foros, chats, videochats, una biblioteca, un enlace para que los estudiantes suban sus archivos, etc.

Un entorno donde el administrador y los estudiantes puedan interactuar, donde haya una orientación y un curso de dirección. Y que a pesar de ser el diseño de un entorno virtual en versión beta. Pueda evidenciar la cantidad de personas que ingresan, los países a los que se llega, la dificultad de su realización, que no dependa de publicidad y que tenga la característica de ser propio por tanto debe tener dominio y hosting propio, sin la necesidad de dependencia de otra página web.

8. Marco Teórico

A lo largo de la historia se han divisado cambios de toda índole. Se han dejado legados investigativos, teóricos, metodológicos y sobre todo, tecnológicos. Se alzan nuevos horizontes informáticos gracias al corpus histórico de todos estos grandes cambios y ha surgido un gran maremoto virtual. Este maremoto de virtualización afecta no sólo a la información y la comunicación, sino también a la economía, los cuerpos, territorios y leyes.

8.1. Lo virtual

Pues bien, para comprender ese maremoto de virtualización se hace necesario empezar desde lo elemental, se debe partir del origen de la palabra “virtual” para así poder entrelazar su desarrollo. La palabra virtual deriva del latín *virtualis* que a su vez procede de *virtus*; fuerza o potencia. Los escolásticos afirmaban que lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Por ejemplo, el árbol está virtualmente presente en la semilla pero no es la semilla en sí misma, es su realización en tanto lo que va a ser, su transformación.

Por otro lado, se tiende a creer y a comparar lo virtual con lo imaginario, lo falso o lo ilusorio. También se le entiende como lo opuesto a lo real pero lo virtual no se opone a lo real, a lo imaginario o lo ilusorio. Lo virtual es el conjunto problemático que acompaña a una situación, un objeto, un acontecimiento y que reclama un proceso de resolución; una actualización. “La actualización es creación, invención

de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades” (Pierre Levy, P. 18). La actualización parte como la solución a un problema, una exigencia de lo virtual.

La actualización es invención, creación de una configuración que acompaña y alimenta lo virtual. La actualización va de la mano con lo virtual, acompañándose mutuamente pero ¿en qué momento lo virtual deja de ser potencia para convertirse en acto? Por ello, debemos entender a lo virtual como manera de ser, y su acto, lo entenderemos como “virtualización” y la virtualización la comprendemos como dinámica que transforma la identidad.

8.1.1. La virtualización

Consideremos el siguiente ejemplo para entender la virtualización como dinámica; tomemos el caso de la “virtualización” de una universidad, la organización clásica reúne a los docentes, estudiantes y trabajadores del área administrativa en un edificio o un conjunto de edificios, ocupando un salón con sus respectivos pupitres o una oficina con sus respectivos puestos de trabajo, todos con un horario preciso y un tiempo definido a la semana. Por otro lado, una universidad virtual reemplaza la presencia física tanto de los docentes como de los estudiantes y también de los trabajadores del área administrativa. Todos participan en una red de comunicación electrónica con la utilización de recursos informáticos que favorecen la cooperación.

La virtualización transforma la identidad de la universidad clásica, física, hacia una nueva identidad de la universidad, una universidad virtual. Dando origen a una modalidad que está patente en la virtualidad y es “la separación del aquí y el ahora” (Pierre, P. 20). Lo virtual muchas veces es imperceptible y aunque ésta resulta imperceptible no se le debe de despreciar por el hecho de no estar ahí, pues a pesar de no estar ahí y no tener un lugar específico, propicia un estar en todas partes. Me explico, retomemos el caso de la universidad virtual, la

universidad no se puede situar con precisión, sus elementos son dispersos, nómadas, y la posición geográfica decrece en gran parte. Y a pesar de lo anteriormente enunciado, sus miembros siempre están atentos a las circunstancias, problemas, temas y demás cuestiones que le atañen a la universidad.

8.1.2. La desterritorialización

Para comprender un poco lo que aquí pretendo exponer, sirvámonos del siguiente ejemplo; una comunidad virtual se organiza sobre una base de afinidades a través de sistemas de comunicación, sus miembros están unidos por focos de interés común. No se presenta ningún problema si alguien se muda o se desplaza. Ésta comunidad no tiene un lugar de referencia por ende “cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan” (Pierre, P. 21).

Así como en una comunidad virtual ocurre una desterritorialización. Ocurre lo mismo en una universidad, empresa, economía, texto, etc. puesto que ya sea que los individuos, el campus, las edificaciones, los equipos, escritorios, inmuebles, datos, etc. Desaparecen y se desvanecen de un lugar físico a un lugar cuya posición geográfica se desconoce ciertamente por el hecho de que todos están conectados sin un lugar de referenciación única. Algunos pueden estar en China y otros en Buenos Aires, sin embargo, todos están presentes como agentes que se desenvuelven en un campo virtual. La virtualización promueve una desterritorialización cuya ventaja es la ganancia de espacio y tiempo, puesto que no es necesario un espacio determinado o un tiempo específico ya que la interconexión reemplaza a la unidad de tiempo y la sincronización sustituye la unidad de lugar. Ésta desterritorialización es producida gracias a las técnicas de comunicación y telepresencia puesto que podemos estar en distintos lugares sin salir del recinto de trabajo, es una mirada general a la forma de virtualización que se produce en el cuerpo.

Si vamos un poco más profundo y estudiamos en detalle “algunas funciones somáticas, para descomponer el funcionamiento del proceso contemporáneo de virtualización del cuerpo” (Pierre, P. 28). Comprenderíamos que; la percepción, cuya función es brindarnos un acercamiento del mundo y cuyo rol es externalizado por los sistemas de telecomunicación: la televisión para la vista, el teléfono para el oído, los sistemas de telemanipulación para el tacto. Estos dispositivos virtualizan los sentidos; el teléfono, por ejemplo, transmite una imagen o representación de la voz separando a ésta del cuerpo tangible. “Mi cuerpo tangible está aquí, mi cuerpo sonoro, desdoblado, está aquí y allá” (Pierre, P. 28). La virtualización promueve no sólo una desterritorialización, la virtualización es más que una sola transmisión de imágenes. Podemos accionar aparatos a distancia: drones, aviones, maquinaria pesada. De hecho, se pueden realizar operaciones quirúrgicas a kilómetros de distancia gracias a las máquinas de telepresencia quirúrgica.

Dilucidado lo anterior, podemos aseverar que la virtualización es la forma de ser de lo virtual y su dinamismo se comprende como “una actividad especial y circunscrita a un funcionamiento deslocalizado, desincronizado, colectivizado” (Pierre, P. 33). La virtualización puede darse, en una empresa, universidad, comunidad, procedimientos mecánicos, también en la economía puesto que las transferencias electrónicas, el cambio de divisas, las tarjetas de crédito dan cuenta de un dinero que realmente no es físico, es intangible y cuya localización no existe. Es una economía que se conecta en todo el mundo y está ahí, a la mirada de todos.

8.1.3. La virtualización del computador y del texto

Ahora bien, al entenderse de una u otra forma la dinámica que supone lo virtual, se hace ineludible hablar acerca de la virtualización del computador y del texto. Puesto que son procesos dinámicos que dan auge a todo lo que comprendemos hoy día como entornos virtuales, internet, etc.

De manera general, nos topamos con un proceso de virtualización que comprende la transición del texto en papel al texto en la pantalla, empero, no podemos prestar “atención únicamente al paso del papel a la pantalla del ordenador ya que sólo tendríamos una visión parcial de la virtualización contemporánea del texto” (Pierre, P. 44). Por tanto, antes de dar cuenta de la virtualización del texto, se hace menester abordar la virtualización del computador para así comprender el marco general de lo que aquí se quiere exponer.

8.1.3.1. La virtualización del computador

Un computador antes de la llegada del ciberespacio, de la red, del internet, era una máquina que permitía la manipulación de distinta información, fomentaba la creación de programas y facilitaba el desarrollo de muchas tareas con la implementación de un solo ordenador. No obstante, al momento en que un computador está conectado al ciberespacio puede recurrir a la memoria y cálculo de procesamiento de otros computadores. Se torna en una forma de ubicuidad tan amplia que no concibe frontera, se integra con antenas, satélites, servidores y otros computadores.

Lo interesante del caso es que nos encontramos con computadores de marcas diferentes que están ensamblados por componentes casi idénticos (procesador, RAM, tarjeta madre, tarjeta gráfica, disco duro, etc.) y hay componentes de computadores que pueden estar propiamente fuera de los mismos computadores: motores, robots de acoplamiento en serie, teléfonos, cámaras, televisores, entre muchos otros. No necesariamente son elaborados únicamente y exclusivamente para el computador. Si estas máquinas transmiten información digital, estarán a disposición de estos componentes. Con ello podemos afirmar que hay máquinas que utilizan componentes similares al del computador, que hacen trabajos más específicos y que hacen del computador, una máquina más.

Por tanto, el computador “ya no es un centro, sino un jirón, un fragmento de la trama, un componente incompleto de la red calculadora universal.” (Pierre, P. 45) El computador hace parte de una serie de máquinas que permiten y propician un hiperespacio, y en el momento en que el computador hace parte de este hiperespacio, su ubicación se hace global, no tiene frontera alguna, le comparten y se comparte, es desterritorializado.

8.1.3.2. La virtualización del texto

Así pues, con la llegada de los computadores los textos empiezan a transcribirse y guardarse en soportes digitales (disquete, USB, SSD, disco magnético, disco óptico). Estos soportes, en sí mismos, no contienen un texto legible para las personas puesto que tienen una serie de códigos informáticos que, en algún momento, el computador tendrá que traducir en signos alfabéticos para, posteriormente, mostrar en la pantalla.

El texto se transforma y su ocupación “física” como lo es en libros, revistas, tallado en piedra, etc. Adquiere una identidad diferente en el corpus digital. En el momento en que es digitalizado, su propiedad como texto sigue siendo la misma, el significado, el alfabeto utilizado, la semántica y la gramática no cambian. Por otro lado, su parte estética se ha transformado como lo puede ser del texto tallado de una piedra, al papel. Empero, el computador es un potenciador de información, es decir, que en el momento en que el texto se suba a la red o se comparta a través del almacenamiento compartido de archivo en una “nube”, su ubicación será inexacta, puede estar guardado como archivo en un lugar y ser descargado por millones de personas de lugares distintos del mundo o puede multiplicarse a velocidades increíbles en el momento en que alguien realiza una copia y difunde éstas mismas en diferentes páginas de la web. “Digitalmente, la distinción entre el original y la copia había perdido toda pertinencia desde hace tiempo. Ahora, el ciberespacio mezcla las nociones de unidad, de identidad y de localización.” (Pierre, P. 45).

La dinámica que propicia lo virtual realiza una transformación de identidad del texto, no en tanto su transcripción del texto físico al texto digital, sino, en cuanto la desterritorialización y, al mismo tiempo, su colectivización puesto que todos pueden acceder a él, un texto que se despliega en la pantalla de todo aquel que esté vinculado a la red.

8.1.4. Un maremoto de virtualización

La dinámica que promueve lo virtual, la virtualización, propicia ventajas de todo tipo ya que podemos estar enterados de las noticias de todo el mundo sin moverte del sillón. Estar en Australia y dar una video charla para una universidad de Paris, servirse de una maquina quirúrgica de telepresencia y ejecutar una operación a kilómetros de distancia, mover las finanzas de toda una empresa sin la necesidad de tocar un solo billete.

Por tanto, debemos comprender la virtualización como dinámica que transforma, expande, desterritorializa y fomenta una actualización y potencia de las cosas. Un maremoto que toca todo lo que se desenvuelve en él, lo transforma. Empero, la transformación no niega lo que era antes sino constituye una expansión de lo que es, este maremoto de virtualización da cuenta de nuevos caminos y formas de acceder a las cosas, acorta las distancias y eliminar las fronteras, ampliando la ubicuidad tanto de las personas como de archivos, empresas, comunidades, etc.

La virtualización se ha hecho patente y ahora se hace innegable su dinamismo. La virtualización ha tomado un giro más fuerte, más amplio y se ha incorporado, implícitamente, en el conjunto de recursos, técnicas y procedimientos usados en el almacenamiento, procesamiento y transmisión de la información, las TIC.

8.2. Las TIC

Las TIC hacen referencia a las *“Tecnologías de la Información y la Comunicación”*. Son el conjunto de recursos que permiten el procesamiento y transmisión de la información a través de computadores, sistemas operativos, servidores y redes necesarias para almacenarla, convertirla, encontrarla y transmitirla. Agrupa tecnologías y servicios de todo tipo como; telefonía móvil, fija, banda ancha, sistemas operativos hasta servicios como el correo electrónico, banca en línea, búsqueda de información, entornos virtuales de educación, etc.

Las TIC brindan una velocidad de acceso a la información increíble, además proporciona un aumento de la productividad tanto económica, intelectual y educativa. Proporciona nuevas formas de entretenimiento, de socializar, de trabajar, etc. Revoluciona la percepción del tiempo y el espacio, las fronteras se difuminan y por tanto:

“ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global” (Carneiro, Toscano, & Díaz. P. 14).

Este acercamiento que proporciona las TIC se da en todo el mundo, y el proceso de desterritorialización que aseveró Ausubel ya es un hecho. La ubicuidad de la información es intangible, el posicionamiento de las personas, las empresas y la información se desvanece. Se intenta que todo se comparta, sea gratuito y al alcance de todos y la tierra, como lo dijo Thomas Friedman, se hace plana; “la Tierra es plana, tan plana como esa pantalla en la que es capaz de organizar una reunión con todos los integrantes de su cadena mundial” (Friedman, P. 9). No hace falta recorrer todo el globo para poder organizar,

desarrolla y ejecutar una tarea puesto que a través de la imagen que me proporciona una pantalla, se hace físico un mundo virtual.

8.2.1. El acceso a las TIC

Sin embargo, se podría creer que el acceso a este mundo virtual es para unos pocos, que es un lujo tener ya sea un Smartphone, televisor, portátil, tableta, computador, etc. De hecho, índices del 2009 afirmaban que:

Solo basta revisar las predicciones que señalan que en 2012 existirá el doble de computadores portátiles que los que existen en la actualidad. Para el año 2008 se estima que el crecimiento de venta de teléfonos móviles en Latinoamérica crecerá un 29% respecto al anterior año. (Carneiro, Toscano, & Díaz. P. 60)

Y hoy día, en el 2015, se asevera que las tabletas superan en número a la cantidad de ordenadores (Véase tabla N°1). Y si hablamos de los Smartphone, se encuentran en segundo lugar. Del 2009 a día de hoy, el computador o portátil se han posicionado en un segundo plano. Los precedentes que se habían creído se han superado, el acceso a la virtualidad paulatinamente va creciendo, son más y más las personas que tienen acceso.

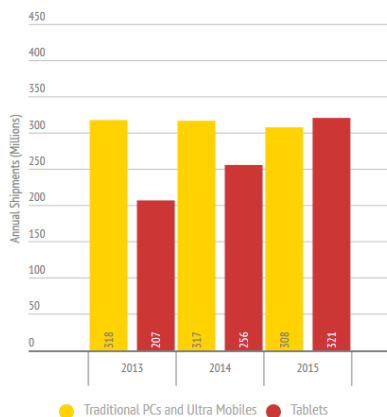


TABLA N°1

Así como en un inicio el teléfono fijo sólo lo tuvieron alrededor de 40 personas en toda una ciudad, hoy día más del 68% de la población tienen una red de telefonía fija. Lo mismo sucedió con el televisor y hoy día el 55% de las personas en el mundo tienen un televisor. De hecho, el 43% de la población mundial cuenta con acceso a internet y esta cifra seguirá en aumento.

El crecimiento es acelerado y da muestra de que el mundo está evidenciando las ventajas y potenciales que conlleva integrarse a una red mundial. Las personas poco a poco van accediendo a este mundo virtual, interactuando en él, aprendiendo, conociendo, informándose y compartiendo todo tipo de archivos desde una fotografía hasta un video o libro. Si se puede digitalizar podrá virtualizarse.

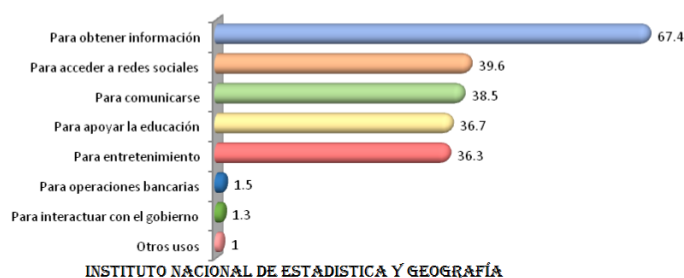
Conjuntamente, la cantidad de avances significativos que se han producido promueven la adquisición de dichas tecnologías hasta el punto en que los gobiernos intentan implementar presupuestos para que personas de bajos recursos puedan acceder a este tipo de herramientas y conocimientos. “Algunos países ya avanzan en la definición de estándares básicos y miden permanentemente la relación y cobertura que existe en el acceso de los estudiantes a estos recursos, estableciendo metas y planes asociados para lograrlas” (Carneiro, et al. P. 64). Todo esto nos muestra que cualquiera puede, de una u otra forma, incorporarse en las TIC. Y esa misma expansión que se ha propiciado ha fomentado que las personas busquen, realicen, experimenten y acojan nuevas formas, herramientas y estrategias para la enseñanza.

8.2.2. Nuevas velocidades

Podemos reconocer que en menos de 10 años se han establecido cambios significativos en cuanto la búsqueda de información. Hoy día todavía se usan libros y enciclopedias, sin embargo, es más recurrente toparse con personas que prefieren buscar a través de la red información e incluso se topan con los mismos

libros y enciclopedias que antes se consultaban pero estos están de manera virtual, por tanto, no tienen la necesidad de desplazarse hasta una biblioteca o librería, todo lo hacen desde la comodidad de su casa o café internet. Si se me permite un paréntesis en este punto puedo atreverme a afirmar que cuando se habla de la web, podemos, a manera de metáfora, compararla con el cuento que propuso alguna vez Borges: “La Biblioteca de Babel”; una biblioteca que “se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías” (Borges, 1944). Igual a una de las múltiples características que posee la web como lo es almacenar, guardar, distribuir y recopilar la mayor cantidad de información posible.

Así pues, en este devenir virtual que se nos presenta, nos topamos con nuevas búsquedas, acercamientos y maneras de acceder a un mundo virtual, gracias a las TIC. Y éstas son usadas con frecuencia para la obtención de información, para socializar, realizar transacciones bancarias y como extensión o complemento de la educación (Véase tabla N°2). Las evidencias a lo largo del uso de las TIC han mostrado que no es solo como forma de entretenimiento como tiende a caracterizarle sino, aún más importante, como apropiación para la búsqueda y apropiación del saber.



(Tabla N°2).

8.2.1. La integración de las TIC en instituciones educativas

Por ejemplo, los estudiantes como los profesores utilizan servicios como el correo para enviar y recibir trabajos, servicios como el Dropbox para depositar libros y que todos puedan acceder a ellos, se usan motores de búsqueda para encontrar información o hallar páginas web que proporcionan revistas, ponencias e

investigaciones de todo tipo, profesores que realizan presentaciones por medio de un video bean lo cual llama la atención de los estudiantes o por parte de los estudiantes a sus propios compañeros, se elaboran evaluaciones a través de un sistema de red interna o por medio del internet, lo cual evita tomarse el tiempo de calificar pues el programa da los resultados inmediatamente.

No podemos negar el papel que están tomando las TIC; la fuerza, el impacto, el dinamismo y la llegada a las aulas de clase, tanto de colegios públicos, privados, rurales como de universidades. Con su acogimiento exponencial, las TIC, han fundamentado un cambio desde la planificación curricular hasta el diseño o distribución de la planta física puesto que se debe de pensar en laboratorios o salas de computación. Todo esto con el fin de que “estas herramientas generen ambientes de trabajo más amigables y atractivos para las nuevas generaciones, provocando un impacto positivo en la asistencia y en la retención escolar.” (Carneiro, et al. P. 62). Se pretende que con la implementación de estas herramientas impactos positivos en tanto la capacidad de innovación y rediseño de los procesos didácticos en el interior del aula ya que facilitan nuevas metodologías.

Las TIC se incorporan como instrumentos que facilitan la comunicación entre los estudiantes y los profesores, también, como instrumentos configuradores de entornos o espacios de aprendizaje y trabajo. Además funcionan como herramientas para planificar, preparar y evaluar actividades de enseñanza. Son una extensión de la didáctica, una forma de complementar la educación, un vínculo atractivo para todos y que propicia velocidades de comunicación, expansión, desterritorialización y apropiación.

8.2.2. Reflexión de lo teórico

A lo largo de todo el escrito hasta aquí propuesto, se expone un surgimiento exponencial en cuanto la dinámica transformadora de lo virtual, su movimiento que

desterritorializa, expande, une, colectiviza y conecta tanto personas como información. Se evidencia el avance de nuevas formas de tecnologías que propician un hacer, una colectividad, una forma de organización, almacenamiento, creación, divulgación, etc. Tecnologías que paulatinamente están al alcance de todos, al servicio de la humanidad, todas con el fin de mejorar la salud, economía, educación, comunicación, etc.

Las tecnologías de la información y la comunicación están ahí esperando ser tanto diseñadas como utilizadas. Esperando para su uso, para un uso adecuado puesto que nos proporcionan herramientas que suministran ya sea diversión, información o un ordenamiento de trabajo. Su destino consiste en la función que nosotros vayamos a darle: Algunos pueden usarlas para hackear, dañar, organizar y trazar acciones inadecuadas como atentados o propiciar el terrorismo y otros para la creación de entornos para la enseñanza, bibliotecas virtuales para el uso y acceso de todos, creaciones de herramientas de telepresencia para el avance de la cirugía a distancia, la vinculación de servicios que acerquen a personas de distintos lugares del mundo, para socializar, entretener, en fin.

9. Proyecto pedagógico, protocolo para la creación de un diseño de un entorno virtual.

9.1. Entorno virtual

Para dar cuenta acerca del proyecto pedagógico que aquí se propone es necesario explicar, primero que todo, acerca de ¿qué es un entorno virtual? Pues bien, un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es “una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes de un proceso educativo, sea este completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones” (Quiroz, 2011). Y entre sus funcionalidades se concibe la distribución de materiales educativos en formato digital (imágenes, textos, audio, simulaciones,

juegos, etc.). Además favorece la realización de discusiones en línea o posibilita la participación de todos los miembros que en el EVA se encuentren. Para resumir se puede aseverar que:

- Un EVA es un espacio elaborado con propósitos formativos.
- Un EVA propicia estudiantes activos que co-construyen el espacio virtual en el momento en que suben ponencias, trabajos, proponen un pensum, tema, debates, etc.
- Un EVA no se restringe a la enseñanza a distancia, ya que puede complementar la enseñanza presencial.
- Un EVA integra diferentes tecnologías y herramientas para la interacción maestro – estudiante o estudiante - estudiante.

9.1.1. Tema

Al entender que un EVA es un espacio cuya orientación se establece en cuanto la enseñanza/aprendizaje, se debe establecer que para realizar cualquier entorno virtual es preciso partir de un contenido, un tema principal, un enfoque. Para el caso, se escogió filosofía de la mente. El tema que se seleccionó no fue de forma azarosa, es una tema que ha cautivado poco a poco mi interés y me ha gustado los temas que trabaja y que mejor que explicar lo que a uno le encanta.

Ya escogido el tema, se hace imprescindible realizar la selección de un libro principal, libros secundarios, autores y distintos elementos para lograr configurar el entorno virtual en filosofía de la mente. El libro principal que se tomó para darle una dirección al entorno fue; “La mente una breve introducción” escrito por John Searl. Se eligió puesto que realiza una trayectoria a través de todos los autores y teorías principales en filosofía de la mente desde Descartes con el dualismo, pasando por la conciencia cuántica propuesta por Penrose hasta la máquina de Turing. En cuanto los libros y autores complementarios; se seleccionaron “Filosofía de la mente de Carlos Moya”, “Los rumbo de la mente escrito por Juan

Manuel Restrepo” y un texto en inglés para promover la segunda lengua “Philosophy of Mind de Edward Faser”.

9.1.2. Dominio y hosting

Al tener claro el tema que se desea enseñar, para nuestro caso es filosofía de la mente. Se empezó con la compra de un dominio y su alojamiento en un hosting. El dominio es el nombre característico que proporciona la identidad a un lugar, Facebook, Twitter, Hi5, Wikipedia, etc. Y estos dominios están alojados en un hosting lo cual es un servicio que provee a los usuarios un sistema para almacenar información, imágenes, videos, etc.

Gocé de la oportunidad de comprar el dominio www.filosofidelamente.com, lo compré en www.godaddy.com, es como abrir una cuenta de correo, escoges el nombre que deseas para tu dominio www.(el nombre de dominio que quieres).com. Llenas tus datos personales, y la pagina donde lo estés comprando, en este caso Godaddy, analiza si el nombre del dominio ya existe o no (Véase figura N°4).. Y si no existe, sencillamente lo pagas a través de una tarjeta de crédito e inmediatamente es tuyo.



(Figura N°4)

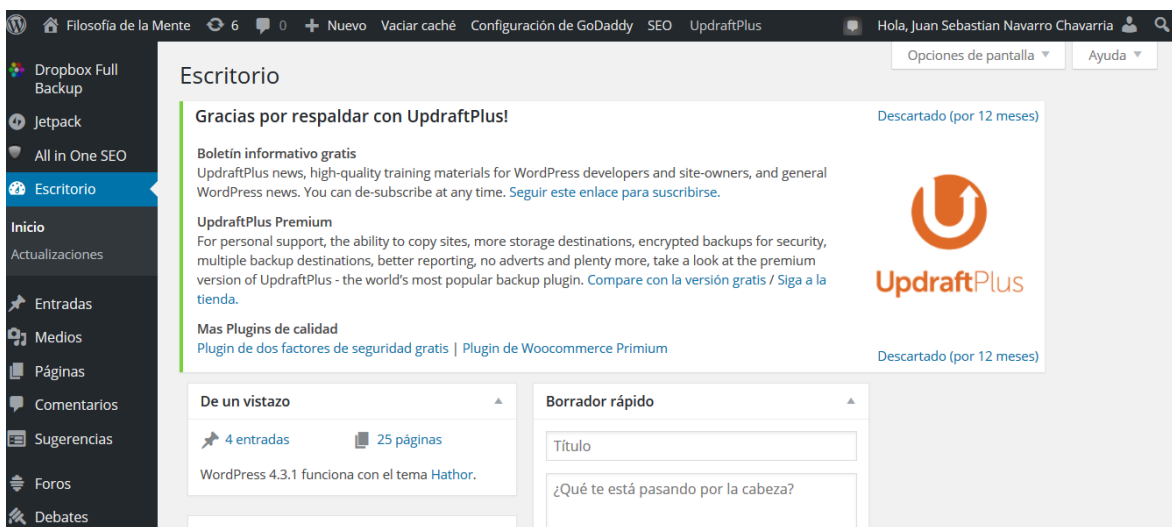
Sin embargo, con el solo dominio no se puede hacer nada, necesitamos un lugar donde alojar el dominio y poder administrarlo, un hosting. Por ello, Godaddy te ofrece el servicio de hostings de todo tipo y de diferentes empresas, Godaddy es el intermediario. Empresas que brindan un almacenamiento desde 1GB hasta un almacenamiento ilimitado. Obviamente, con diferentes costos según el servicio. Elegí el hosting Wordpress, con un almacenamiento medio el cual pueda subir

libros, videos, imágenes y no me quede, a mi modo de ver, sin espacio, por eso preferí un plan de 100Gb. Además seleccioné este hosting pues se le reconoce mundialmente por ser el hosting de reconocidas empresas como: CNN, NBC, TIME, NATIONAL POST, entre muchas otras.

La ventaja de tener el dominio propio con su adecuado hosting es que se evitan las propagandas de páginas que ofrecen servicios de este tipo de manera gratuita pero que llenan de publicidad y propaganda el dominio.

9.1.3. Administración y creación del entorno virtual

A la hora de administrar el dominio para crear: páginas, un menú, propiciar un orden, la selección de colores, letras, etc. Se debe ingresar al administrador del hosting a través de Godaddy o de wordpress, dependiendo de tu proveedor de dominio o de hosting puesto que los dos se vinculan y, en cualquiera de los casos, nos lleva a la barra de herramientas del hosting y desde el administrador del hosting se empieza a organizar todo (Véase figura N°5)..



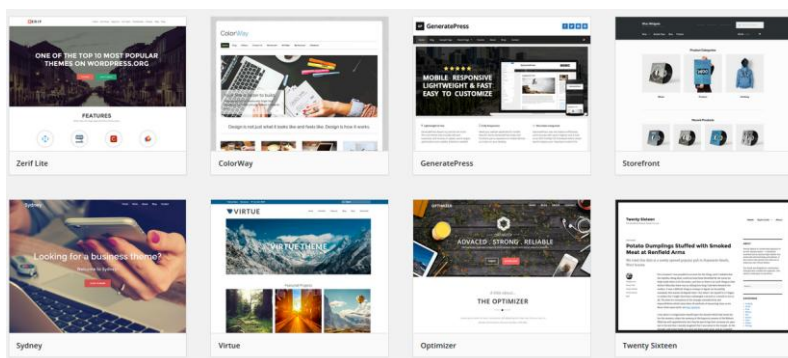
(Figura N°5)

Vale la pena comentar acerca de la existencia de páginas web como www.Wix.com o www.Jimdo.com que son páginas web que proporcionan el servicio de venta de dominio y hosting dentro de la misma página y son páginas

reconocidas por tener un mecanismo de creación muy intuitivo tan fácil como usar PowerPoint, donde su uso es muy cómodo y se puede hacer todo mucho más rápido y de manera práctica. La ventaja de este tipo de páginas que ofrecen este servicio es que no es necesario saber de programación o de códigos html5 o CSS, empero, son más costosos. En cambio, Wordpress es mucho más económico y aunque tiene cierta dificultad en la creación de la página, no es tan práctico, cómodo e intuitivo como lo son otras páginas. Poco a poco uno va desarrollando la creación del entorno virtual y tampoco hay que saber tantas cosas sobre códigos o programación pues brinda herramientas y programas que facilitan la creación.

9.1.4. Plantillas

Inicialmente, en el entorno virtual no hay nada. Pues es claro que no hemos creado ni una sola página o entrada. Así pues para empezar a darle forma, lo primero que se debe hacer es escoger una plantilla en la cual nos basaremos. La plantilla es la base organizacional en tanto la forma y estética de todo lo que vamos a construir y hay alrededor de 80.000 plantillas para escoger. Cada plantilla maneja una posición del menú diferente ya sea en la parte superior, inferior al lado (Véase figura N°6).. Las letras y los colores cambian de una a otra. Además algunas plantillas son diseñadas para cosas específicas como vender cosas, otras son desarrolladas para solo fotografías, otras solo para noticias, otras para sólo música, etcétera.



(Figura N°6)

La idea es escoger la plantilla más integral, para nuestro caso, que no sea solo para incorporar imágenes, sino, también, pueda proporcionarse documentos, información, videos y audios. Ya seleccionada la plantilla más acorde a nuestra propuesta debemos empezar con la creación de páginas o entradas y realizar su respectivo contenido para cada caso.

9.1.5. Páginas y entradas

Las entradas son posts o artículos que son usados para dar informaciones diarias o a manera de noticias y poseen una cronología. En cambio, las páginas son contenidos estáticos que tienden a no variar y aparecen en el menú principal, además pueden servir y funcionar no solo para agregar información como lo hacen las entradas sino, también, para la incorporación de imágenes, videochats, foros, mapas virtuales, juegos, etc. Es mucho más amplia su utilización y queda de manera fija en la parte principal ya sea como pestaña principal o secundaria.

Para la realización de una página o entrada solo es necesario dar clic en páginas o entradas y presionar “crear nueva”. Ahí uno selecciona el nombre de la página y se empieza a darle el contenido deseado.

Para el entorno virtual se realizó la creación de 5 páginas que van a ser las pestañas principales del menú (Inicio, Elementos para la clase, Clases, Zona de interacción, Contáctenos) y como sub-pestañas para “Elementos para la clase” (Biblioteca, Ponencias y trabajos, videos), para “Clases” (Problemas que le competen a filosofía de la mente, el materialismo, argumentos en contra del materialismo, la conciencia, la intencionalidad, la causación mental, el libre albedrío, el comportamiento y el inconsciente, la percepción, el yo, evaluación final y cierre de semestre), Para “zona de interacción” (Foro de filosofía de la mente, video conference, trabajos tareas y documentos.). Para comprender lo anteriormente expuesto (Véase figura N°7).



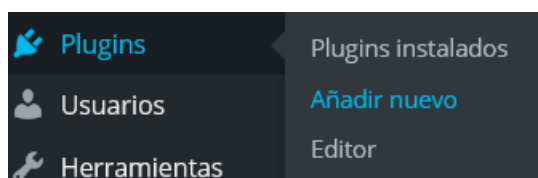
(Figura N°7)

9.1.6. Plugins

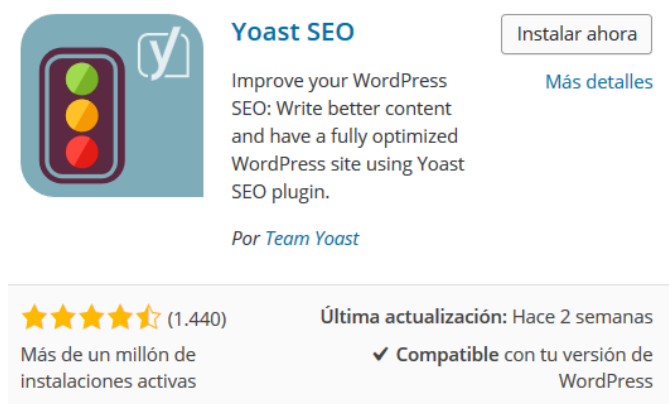
Para algunas funciones específicas como los foros, debates, video conferencias, bloqueo anti spawn, posicionamiento en motores de búsqueda, etc. Necesitamos utilizar plugins. Los plugins son una aplicación o herramienta que funciona como un complemento, el cual agrega una función nueva y en lo común, específica.

Para el correcto funcionamiento del entorno virtual era necesario la utilización de plugins como: Video Conference, Google XML Sitemaps, Google Analytics, Dropbox Backup & Restore, All In One SEO Pack, BbPress. Los cuales tienen funciones como la creación de video conferencias, la ubicación del entorno a nivel global, análisis de estadísticas de ingreso al entorno, back up de datos de la página, posicionamiento en motores de búsqueda y creación de foros y debates, respectivamente.

Para instalar los plugins (véase figura N°8) dentro del entorno virtual es necesario dirigirse al escritorio principal del hosting que es donde administramos la página y ahí desplegar la pestaña de plugins, darle clic a añadir nuevo y buscar el plugin que se desea e implementar su respectiva instalación, solo oprimiendo el botón instalar (véase la figura N°9). No es necesario saber el nombre de los plugins pues la mayoría describen su funcionalidad.



(Figura N°8)



(Figura N°9)

9.1.7. SEO

El search engine optimization u optimizador en motores de búsqueda tiene la funcionalidad de posicionar nuestra página, lograr los filtros adecuados para que una persona busque un determinado artículo, imagen, video, etc. Y pueda encontrarla de manera fácil. Así pues, para lograr el mejor posicionamiento posible, se puede lograr a través de dos métodos:

El primero de ellos es pagando por el posicionamiento de la página como lo mencione en anteriormente. Por ejemplo, con google, el motor de búsqueda más usado en el mundo. Solo es necesario registrar la página en los servidores de la empresa, pagar la consideración que uno quiere gastar en publicidad diaria desde 1.000 pesos M/cte hasta 500.000 pesos M/cte. Y ellos se encargan de posicionar y ubicar la página según el presupuesto diario que uno asigno. La segunda forma de lograr un buen posicionamiento es incorporando un plugin en la página web o entorno virtual que facilite el SEO. Lo que hace el plugin de posicionamiento es, a cada página y entrada que uno realice permitir añadir, generar un cuadro para asignar; palabras clave, una descripción corta, un título principal y lo vincula con los motores de búsqueda (Véase figura N°10).

The image shows a screenshot of a website's SEO plugin interface. At the top, there is a preview of the page content: "Ponencias de filosofía de la mente | Filosofía de la Mente", a URL "http://www.filosofiadelamente.com/libros-y-trabajos-relacionados/", and a short description "Aquí encontraras libros, ponencias y trabajos relacionados en filosofía de la mente." Below this, there are three input fields with labels and character counts:

- Título:** The input field contains "Ponencias de filosofía de la mente". A yellow highlight indicates "59" caracteres. A note below states: "La mayoría de los motores de búsqueda utilizan un máximo de 60 caracteres en el título."
- Descripción:** The input field contains "Aquí encontraras libros, ponencias y trabajos relacionados en filosofía de la mente." A grey highlight indicates "85" caracteres. A note below states: "La mayoría de los motores de búsqueda utilizan un máximo de 160 caracteres en el descripción."
- Palabras clave (separadas por comas):** The input field contains "Libros, ponencias, trabajos, filosofía de la mente, incor".

(Figura N°10)

Por ejemplo, si alguien busca en la barra de google (Véase figura N°11) “ponencias y libros de filosofía de la mente” le saldrá el entorno virtual que he creado puesto que utilicé palabras clave como (libros, filosofía, mente, filosofía de la mente, ponencia de filosofía de la mente, etc.) lo que permitió ubicar y posicionar ese vínculo de mi entorno virtual, en el primer lugar. Entre más palabras guías se agreguen y que realmente estén vinculadas a la página, mejor posicionamiento va a tener el enlace.



(Figura N°11)

9.2. Muestra de algunas de las paginas del entorno virtual

Enunciado todo lo anterior en cuanto la elección del tema, la selección de libros para tratar y guiar el tema, la compra del dominio y el hosting, la elección de los plugins necesarios para que funcione de manera adecuada el entorno. Se hace indispensable dar un pequeño brochazo del entorno a través de capturas de pantalla para que quede expuesto el diseño del curso en el presente escrito. No obstante, quiero invitar al lector a ingresar a través de un computador al entorno virtual www.filosofiadelamente.com para que pueda apreciar el diseño de la propuesta de una manera más cercana y evidenciando los foros, el videochat, el orden que se le adquirió, entre muchos otros aspectos. Aclaro que el ingreso al entorno virtual debe hacerse a través de un computador de escritorio o portátil puesto que el entorno está optimizado para sistemas operativos como Windows o Mac de Apple ya que si se ingresa a través de un celular con sistema operativo Android o IOS, se podrá ingresar e interactuar en el entorno, sin embargo, no tendrá la optimización suficiente en cuanto la parte estética.

9.2.1. Favicon y dominio al público

Desde lo más elemental como el logotipo de la página en la parte superior de la pestaña, el cual llaman “favicon”, logramos apreciar un pequeño cerebro dando alusión a lo cerebral y lo mental. Además, con el solo hecho de poner

filosofiadelamente.com en la barra buscadora ya nos llevará al entorno virtual, dando cuenta de su existencia (Véase figura N°12).



(Figura N°12)

9.2.2. Página de Inicio o Página principal

Por el largo que posee cada página, se hace imposible dar cuenta del contenido total de la página de inicio por medio de una única captura, por tanto, voy a dar cuenta del inicio a través de 5 capturas de pantalla (véase figura N°13)



Clases

Algunos de los temas que aquí vas aprender

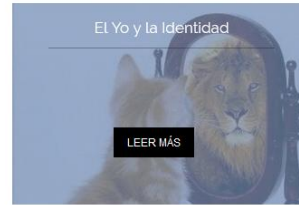


INTRODUCCIÓN A PROBLEMAS DE
FILOSOFÍA DE LA MENTE

La conexión mente-cuerpo se explica...Hmmm



EL MATERIALISMO

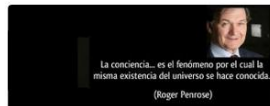


El Yo y la Identidad

¡Bienvenidos!

Filosofía de la mente un entorno virtual sin fronteras

Algunos de los Trabajos Recientes en Filosofía de la mente



La conciencia cuantica de Penrose

...¿cómo es posible que nuestro cerebro genere conciencia siendo el cerebro algo aparentemente sujeto a computación? Penrose tiene que irse al



Neuroética: Cómo nos duele el dolor ajeno.

En esa lúcida noche fundamental, a Cruz y a su cuadrilla de policías se les había encomendado apresarse a un malevo de nombre Martín Fierro. Pero lo que también



El síndrome del filósofo

Un tipo de epilepsia del lóbulo temporal denominada síndrome de Gastaut-Geschwind provoca entre sus diversos síntomas hiperreligiosidad, conversiones religiosas súbitas, preocupaciones

Zonas de Interacción

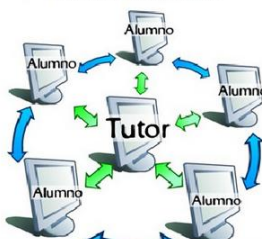
La virtualidad proporciona la ventaja de la desterritorialización, y por tanto, todos estamos conectados sin la necesidad de una ubicación única

FILOSOFÍA DE LA MENTE



Foro de Filosofía de la mente

FILOSOFÍA DE LA MENTE



Comunicación Sincronica

FILOSOFÍA DE LA MENTE



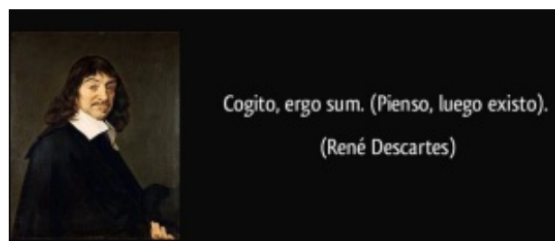
Tareas y Trabajos

(Figura N°13)

Como se puede apreciar en la figura N°13 nos encontramos con un menú principal en la parte superior para ingresar a las clases, zona de interacción, al contáctenos de la página. En la parte media encontramos vínculos para dirigirse a algunas clases, las últimas noticias, trabajos, ponencias que han surgido en filosofía de la mente y en la parte inferior se puede divisar una zona de interacción la cual integra los foros, el video chat y la zona para subir los trabajos.

9.2.3. Problemas que le competen a filosofía de la mente, Clase N°1

Ya al adentrarse un poco más y concibiendo la función principal del EVA se hace ineludible en este punto mostrar la primera clase expuesta en el entorno virtual (véase figura N°14). La clase se denomina “problemas que le competen a filosofía de la mente” y es dónde se abre el preámbulo a los distintos temas. Lo particular de esta clase es que evidencia las diferentes herramientas y materiales que puede brindar un entorno virtual:



Antes de iniciar con el tema para la primera clase, se hace ineludible invitar a todo aquel que está a punto de comenzar que cada clase está pensada para realizarse por semana, es decir, si son 10 clases se culminará el curso completo en 10 semanas. Paralelamente, aunque cada clase está contemplada para hacerse en un sólo día, el estudiante tiene la disposición de hacerla en el tiempo o días que crea necesario. No obstante, cuando vaya a ser necesario una charla sincrónica es necesario que cada estudiante este presente.

Ahora bien, el curso que aquí se propone se basó sobre todo en los libros “La mente, una breve introducción” de Jhon Searl y “Filosofía de la mente” de Carlos Moya. Libros que están a la disposición de todos en el enlace “elementos para la clase” donde podrán encontrar libros, ponencias, videos y cosas relevantes para un curso integral para introducirse en filosofía de la mente. Sin más preámbulos acudamos al curso mismo.

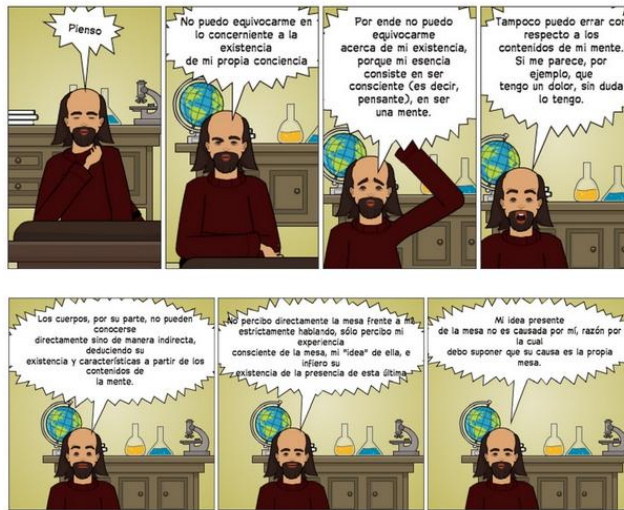
Problemas que le competen a filosofía de la mente.

Así como se inicia un curso de filosofía explicando qué es, para qué sirve, cuestiones de está índole. Creo que en este curso es necesario acudir a una introducción a partir de para qué sirve y cómo surgió lo que se denomina “filosofía de la mente” y a partir de dicha aclaración indagar acerca de problemas que le competen.

En filosofía no podemos escapar de la historia por ello es necesario acudir a los representantes de la historia de la filosofía que alguna vez hablaron de la mente. Remontémonos a la era moderna en donde la filosofía de la mente comienza con la obra de Rene Descartes en la cual expone que el mundo está dividido por dos sustancias autónomas: una mental y una física comprendidas como “dualismo cartesiano” o “dualismo substancial”.

Descartes creía que las sustancias contenían una esencia, un rasgo que la hacía ser lo que era. La esencia de la mente era la conciencia o como el la llamo “el pensamiento” y la esencia del cuerpo era que se extendía en 3 dimensiones del espacio. Debo aclarar en este punto que el concebía la mente como el alma, el espíritu y al concebirla de esta forma para la época genero dos distinciones una de ellas es asignarle el mundo material a los científicos y el mundo mental a los teólogos y la filosofía, a juicio de Descartes, podía estudiar el mundo físico y mental.

Ahora bien, su muy reconocida frase “Cogito ergo sum”-“Pienso, luego existo”-“La máxima se parece a un argumento formal en el cual “pienso” es la premisa y “existo” la conclusión, pero creo que Descartes pretendía que también indicara una suerte de inspección interna de la existencia y los contenidos de la mente.



El legado que dejó Descartes fue más problemas que soluciones. Aunque las imágenes anteriormente divisadas solo lo exponen de una manera grata y general. El siguiente cuadro resume y muestra las relaciones cuerpo y mente (cuadro sacado de "La mente una breve introducción")

	Sustancias	
	Mente	Cuerpo
Esencia	Pensamiento (conciencia)	Extensión (posee dimensiones espaciales)
Propiedades	Conocida directamente Libre Indivisible Indestructible	Conocido indirectamente Determinado Infinitamente divisible Destructible

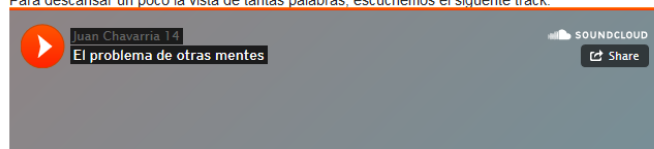
Volviendo al legado de Descartes veamos por encima dichos problemas para ir resolviendolos en todo el curso, dejando enunciados dichos problemas para desarrollarlos en las clases posteriores a esta.

1. EL PROBLEMA MENTE-CUERPO

Para indagar acerca del problema mente-cuerpo comencemos por una serie de preguntas en particular: ¿Cuál es la relación entre lo mental y lo físico? ¿Cómo algo perteneciente al cuerpo puede causar algo en la mente? ¿Como algo perteneciente a la mente puede causar algo en el cuerpo? De entrada podemos concebir relaciones causales, por ejemplo, si alguien me golpea el brazo siento un dolor, aunque el golpe procede del mundo físico y el dolor es un suceso mental, nos duele. Peor aún, hay relaciones en el sentido contrario, me explico, tomé la decisión de levantar mi pie, un hecho que ocurre dentro de mi mente y en dicho instante se levanta mi pie ¿Cómo puede una decisión de mi mente causar un movimiento en un objeto físico, en este caso mi cuerpo? Este es el famoso problema mente-cuerpo expuesto por Descartes.

2. El problema de la existencia de otras mentes

Para descansar un poco la vista de tantas palabras, escuchemos el siguiente track:



Ahora bien, el escepticismo que se cuestiona acerca de la existencia de otras mentes no se queda sólo ahí. De hecho, va mucho más allá... Un escepticismo que cuestiona acerca de la existencia del mundo.
Desde el punto de vista de Descartes la única certeza que se tiene del mundo es acerca de los contenidos de mi mente, pero ¿qué certeza se tiene de las cosas del mundo; los ríos, montañas, bosques, ciudades, etc.? Debo aclarar en este punto que dichas cosas para Descartes no son percibidas directamente como percibimos los contenidos de nuestra mente.

3. Teoría representativa de la percepción



El problema de la representación para Descartes consistía en saber si realmente la representación o imagen que se tiene de la silla es la correcta. En palabras de Jhon Searl parafraseando a Descartes "¿ cómo podemos estar realmente seguros, cómo podemos tener un conocimiento cierto y seguro de la existencia de un objeto que genera en mí esa experiencia visual, y de que esta es en todo respecto una representación precisa de las características reales del objeto?" (Pág. 20)

4. El problema del libre albedrío

Muchas veces nos encontramos ante la posibilidad de tomar la decisión y escoger entre una decisión u otra. Se trata por tanto de lo que se considera "la libertad de mi voluntad", no obstante, ¿realmente tenemos un auténtico libre albedrío o es sólo una ilusión?

5. ¿Tienen mente los animales?

Una pregunta que alguna vez hemos escuchado o que nos hemos realizado. Pues bien, para Descartes los animales no tienen mente, la explicación radica en que los seres humanos poseen un lenguaje el cual le ayuda a expresar un pensamiento o un sentimiento, en cambio los animales no poseen dicho lenguaje. El al notar la falta y ausencia de lenguaje deducía que carecen de pensamientos y sentimientos.

6. El problema del sueño.

Veamos el siguiente video para comprender en qué consiste el problema del sueño propuesto por Descartes.



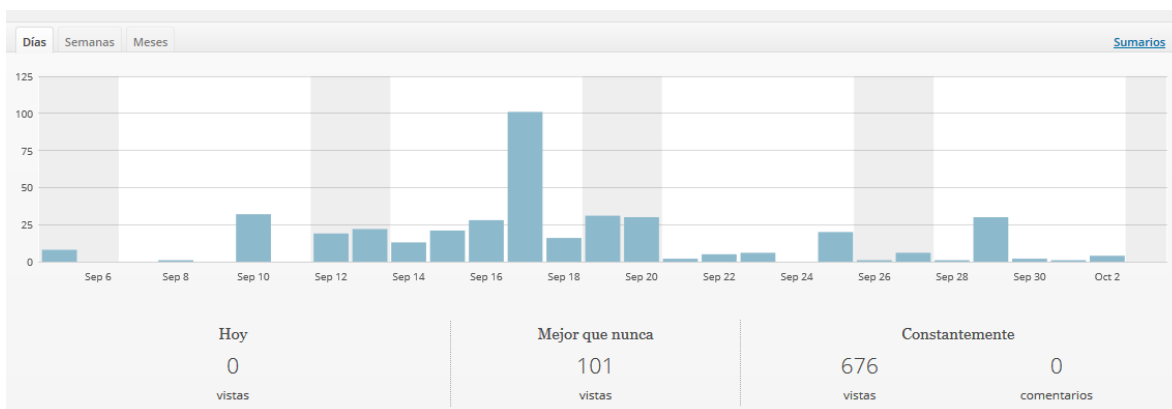
En general, estos son unos de los muchos problemas que vamos a indagar a partir de filosofía de la mente. Cada tema aquí expuesto, como muchos otros, se van a desarrollar por medio del presente curso, en clases específicas y que se desarrollaran en una sola clase. Dichas clases se van a desarrollar y complementar a partir de lecturas, videos y sounds clouds.

(Figura N°14)

Como se puede apreciar en la figura 14. Se concibe un contenido textual, que al mismo tiempo, es acompañado por imágenes, historietas, un soundcloud y un video. El lector dispone de otros elementos distintos del texto los cuales propician un espacio didáctico. Por ejemplo, el video que se puede apreciar al final se llama

“el problema del sueño”, cuya creación demoró más de 6 horas en cuanto grabación y edición pero cuya finalidad propicia una forma diferente al texto para comprender un tema. Lo mismo sucede con el soundcloud, las personas nos tendemos a cansar de leer en una pantalla y es refrescante toparse con una grabación de sonido en la cual se expone un tema específico, lo mismo pasa con las historietas en la medida que brindan una forma agradable de lectura.

En este punto de la lectura vale la pena señalar que la propuesta aquí expuesta es el diseño de un entorno virtual, el cual no se implementaría. Empero, para el diseño y elaboración era necesario su colocación en la red y al momento en que este está en la red, se desterritorializa, se comparte, está a la vista de todo y a pesar de que no llenaba las palabras clave, los SEO de cada página, intentando que este permaneciera escondido, el entorno adquirió más de 650 visitas (Véase tabla N°3) lo cual afirma que los entornos virtuales a traen a un gran número de personas en búsqueda de temas de todo tipo.



(Tabla N°3)

Como lo dije anteriormente, es muy difícil dar a conocer un espacio virtual por medio de capturas expuestas en un escrito puesto que se pierde el dinamismo, la forma, el color, la interfaz, entre muchas otros factores. Es necesario que el lector vaya a la cosa misma, observe los vínculos, subpestañas, el diseño, divise las historietas, aprecie la forma, colores, pues cada cosa requirió un tiempo,

planeación y el contenido que en este escrito se expone no logra abarcar en su totalidad lo que en sí se comprende en el EVA expuesto en www.filosofiadelamente.com.

Lo que sí se puede atestiguar en el presente escrito es que todas estas herramientas y materiales que se proporcionan a través del entorno virtual hacen de este tipo de escenarios y espacios un lugar propicio para el aprendizaje pues fomenta la búsqueda, adquisición y divulgación del conocimiento. Topándonos frente a nuevas herramientas que atraen a personas de todo el mundo, exponiendo opiniones, críticas, textos, en un solo lugar. Reduciendo la distancia y el tiempo de comunicación. Ampliando formas de divulgación y aprendizaje por medio de videos, sonidos o imágenes que llegan a todos los lugares donde se pueda acceder a la red.

10. Metodología

Ahora bien, ubicados dentro del Paradigma de investigación cualitativa se asume que al interior de la propuesta de formación y transformación de la praxis pedagógica, el maestro final se convierte en un intelectual consciente de su proceso. Así la educación deja de ser algo no planeado para convertirse en una práctica social situada en la historia e inmersa en la cultura. Todo lo anterior permite a la investigación cualitativa ser un método para valorar la racionalidad de la praxis desde un punto de vista educativo, sugestivo, cambiante y claramente articulado, una forma de auto evaluación, al permitir al maestro rehacer su práctica en dos sentidos como racionalidad y como una forma reflexiva de sus praxis pedagógica, es decir, es un razonamiento dialógico, práctico y deliberado.

El proceso metodológico, descrito anteriormente, permite divulgar el conocimiento académico ya que el maestro comparte su investigación a partir de elementos como la argumentación y la crítica. La implementación de la investigación cualitativa, implica dejar de concebir la educación de forma instrumental ya que

permite la posibilidad de lo democrático, como algo no exclusivo de la política. Por lo tanto, sus resultados se describen como un estilo característico de vida social de cualquier contexto humano. En consecuencia, la posibilidad de un discurso democrático solo será posible en su aplicación práctica, en una cultura comprometida realmente con las metas educativas conducentes al surgimiento de una nueva sociedad, más democrática, donde la teoría pedagógica sea una posibilidad práctica transformadora.

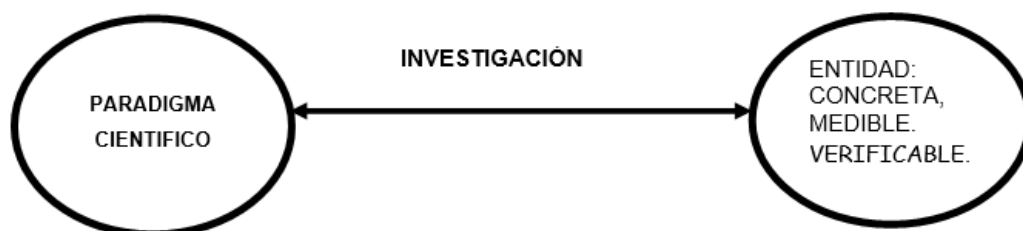
Desde el anterior argumento, la conformación de una comunidad académica investigativa, requiere de un pensar crítico característico de una comunidad crítica de profesionales, dispuesta a emprender un análisis cuidadoso del tipo de profesional por formar en la enseñanza, así como de las circunstancias bajo las cuales desempeña su misión profesional y social. El maestro como gestor de conocimiento pasara a ser miembro de esta comunidad académico -investigativa comprometida en el desarrollo, evolución y construcción de valores, praxis sociales, mediante un proceso público de discusión, argumentación y análisis de la realidad social, la teoría y la cultura en la cual se encuentra inmerso, generando así procedimientos de gestión política y estilos característicos de una vida ética y moral propios de auténticas comunidades académicas.

En consecuencia de lo anterior, el contexto de la formación de maestros requiere de un ambiente en el que se presente de forma permanente el análisis de la realidad pedagógica, desde cada uno de los elementos que la componen, un proceso que le permita al futuro maestro observar, realizar acciones, contrastar teóricamente y establecer relaciones críticas entre todos los elementos que conforma la realidad educativa de su comunidad y plantear con base en este análisis, propuestas que permitan dar solución a las necesidades que se presentes en ella, de forma coherente y consecuente con las características de cada comunidad.

10.1. Diseño metodológico

La metodología utilizada en esta investigación no pretende "MEDIR" el estudio realizado como un simple rasero que precisa exactamente su operación, más bien "MEDIRLO" en términos de conocerlo, conocer su territorio, de escuchar, estar atento hasta en el más mínimo movimiento humano, advertir los contextos en los que se tejió el discurso y la práctica, entre otros, percibir el mundo simbólico con altas dosis de paciencia, ya que el estudio realizado es un tejido de relaciones que comprenden el "todo" del contexto estudiado.

Al hacer referencia al paradigma científico, (véase figura 15) vale la pena aclarar la concepción epistemológica que por muchos años ha sido el caballo apocalíptico de la mayoría de las ciencias, incluyendo las ciencias sociales: Kuhn dice al respecto; "un modelo rígido que nos ha hecho creer que la realidad está hecha y acabada, además, que esta realidad es externa y objetiva donde todo debe verificarse y entregarse en su investigación como una entidad concreta, mensurable y comprobada, con la lógica formal como garante de un correcto proceso de exploración lineal"(Kuhn, 2007, P. 76)



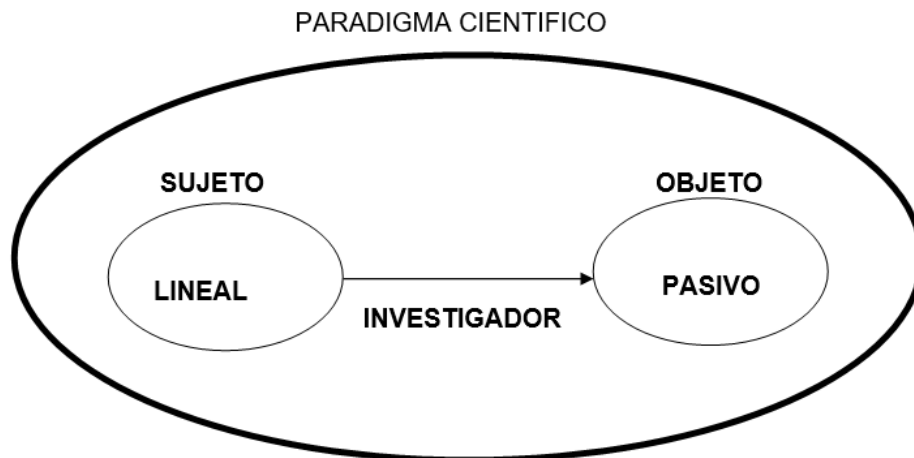
(Figura N°15)

Desde la anterior afirmación se asume que la metodología de esta investigación está encaminada precisamente a darle relevancia al aspecto cualitativo (ver gráfico 5) donde el sujeto es valorado como la parte de ese todo que piensa y reacciona permeando con sus propias leyes sensibles a la materia, cualquiera que sea su pensamiento y su forma de obrar como posibilidad de estructurar nuevas formas de pensamiento y afectando con esto la realidad.

En este orden de ideas, se asume la metodología cualitativa - descriptiva como modelo metodológico apropiado en este tipo de investigación, ya que éste no pretende "moldear", sino que más bien se considera como un paradigma de apertura, interpretación y comprensión total, donde se incluye al sujeto con todo su conocimiento, vivencias, prácticas, habilidades, hábitos, falseando así, el modelo lineal científico; el cual merece rescatarse para una mejor comprensión de la realidad, entendida como un conjunto de verdades comprobadas parcialmente en un espacio, tiempo y condiciones determinadas y que incluye las partes como tejido relacional. En palabras del físico Heisemberg, (1998. Pág. 17) en el texto de investigación de Miguel Martínez:

"La realidad objetiva se ha evaporado "

Si tal argumento se le atribuye a una ciencia tan seria y disciplinada como lo es la física, que se podrá decir de lo social donde el hombre es a la vez sujeto y objeto de la investigación.



(Figura N°16)

Se considera entonces, que el modelo que más nos acerca a la realidad de esta investigación no puede ser cuantitativa, ya que es tradicional y se basa en técnicas de probabilidad y medición, se elige entonces lo descriptivo - cualitativo; descriptivo en tanto su objetivo es la descripción y el estudio de los fenómenos tal como aparecen en el momento en que tiene lugar y se constituye en el primer nivel llamado "conocimiento científico" como un proceso claro, detallado y producto del análisis y, cualitativo como estudio del significado de las acciones humanas, su interés se centra en el descubrimiento de conocimiento, donde el tratamiento de los datos se realiza de modo cualitativo, permitiendo un espectro amplio y flexible, acorde a las necesidades del sujeto en la complejidad del mundo actual.

Esta forma de asumir la investigación en educación se apoya en el conocimiento, no como realidad exterior, no como conjunto de cosas físicas del mundo, sino en términos de que los textos son objeto de percepción donde interactúan y constituyen el tejido donde tiene en palabras de Kuhn (et.al. P. 76)... "cabida lo sensible y una red de relaciones percibidas, donde lo más típico y particular de esto proceso es la evidencia de su sentido autentico, donde la actividad de una - parte - es a la vez "causa - efecto" como totalidad organizada, que más que conocida es experimentada y vivida"

11. Análisis de la información

De acuerdo al interés de mostrar el sitio virtual y fortalecerlo en cuanto su diseño, se realizó una encuesta a 20 personas seleccionadas al azar a través del internet para determinar la utilidad del entorno. Se analizan los resultados de la encuesta aplicada (Véase Anexo N°1), a estudiantes de la licenciatura, profesores de colegios y universidades, y personas ajenas al campo de la educación, encontrando los siguientes resultados:

A la pregunta N°1 “¿Usted estaría dispuesto a ingresar a un entorno virtual para aprender acerca de un tema cualquiera?” El 100% de los encuestados respondió que sí (véase figura N°17). Es decir que las personas están dispuestas a utilizar estos medios para aprender y conocer acerca de cualquier tema.

	SI	NO	Total	Promedio ponderado
(sin etiqueta)	100,00% 18	0,00% 0	18	1,00

(Figura N°17)

Respecto a la pregunta N°2 “¿Cómo le gustaría a usted que fuera un entorno virtual para el aprendizaje de filosofía?” Las personas respondieron que el entorno virtual debe ser “claro, con materiales de apoyo”, “que fuera interactivo”, “con debates en línea”, “con muchas imágenes, videos algo llamativo y fácil de manejar”, “de fácil acceso, que no se bloquee”.

Con relación a la pregunta N°3 “¿Cómo le gustaría comunicarse o interactuar con el administrador de un entorno virtual?” Los participantes afirmaron que tuviese: “Chat”, “video chat”, “video llamadas”, “por medio de foros, chats, videos”, “por correo electrónico, llamadas virtuales, foros”.

Abordando la pregunta N°4 “¿Qué herramientas, apps o materiales le gustaría encontrar en el entorno virtual?” Los encuestados respondieron que: “Bibliografía, videos, imágenes, enlaces, etc.”, “Links de profundización o temas relacionados, y de profundización. Videos de apoyo. Fotos ilustrativas.”, “Libros digitales. Películas. Videos. Enlaces. Investigaciones. Confrontaciones filosóficas.”, “Dibujos, libros, ensayos.”.

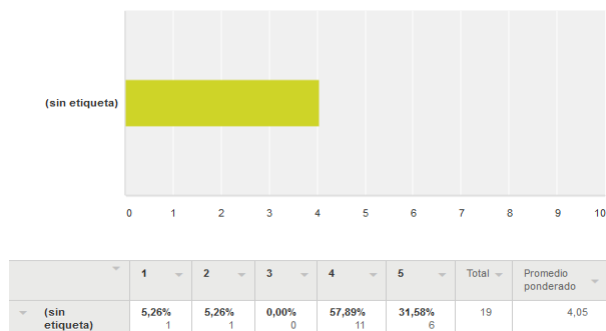
En cuanto la pregunta N°5. “Al ingresar a "www.filosofiadelamente.com", considera usted que ¿los contenidos que se utilizan en el aula son pertinentes?” Los encuestados respondieron que: “Sí”, “Sí, pues desde el punto filosófico, desarrolla temas de fácil comprensión por parte de las personas que carecen de conocimientos sobre el tema.”, “Sí. La ciencia no niega la dialéctica ni se opone a ella.”, “Claro que sí”, “Pertenece al tema en desarrollo”, “No soy experta en filosofía pero parece ser que está muy bien organizada la página”.

En cuanto la pregunta N°6 “¿Utilizaría el entorno virtual para profundizar sobre filosofía de la mente?” Los colaboradores de la encuesta afirmaron que: “sí”, “definitivamente sí”, “Sería de mucha utilidad, sobre todo para estudiantes y profesores.”, “Claro que sí”, “Lo utilizaría para consultar algún concepto en específico o las investigaciones más recientes al respecto”, “sí claro, de hecho seguí leyendo sobre los temas. Los explica de manera interesante y didáctica.” “Por supuesto, es muy didáctica, muy bien hecha, tiene videos, libros, dibujos, es muy completa”.

Y por último, la pregunta N°7 “Califique de 1 a 5 el prototipo del entorno virtual de aprendizaje "www.filsoofiadelamente.com". Siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta.” Dando un promedio entre los participantes de 4.05 (véase figura N° 18).

Califique de 1 a 5 el prototipo del entorno virtual de aprendizaje "www.filsoofiadelamente.com". Siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta.

Respondido: 19 Omitido: 0



(Figura N°18)

Al retomar las respuestas que se dieron en las preguntas del 2 al 6. Puede aseverarse que el entorno virtual www.filsoofiadelamente.com da cuenta en detalle de foros, videos, video conferencias, libros, ensayos, contenidos y demás herramientas que las personas deseaban que tuviese un entorno virtual. También se puede afirmar que a los participantes les agrado el diseño, los vínculos y en general todo lo que compone el entorno. Esto se puede evidenciar en la calificación promedio que adquirió el entorno con un 4.05, calificación otorgada siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta.

En algún sentido, ¿la encuesta sirvió para ajustar el diseño?

12. Consideraciones finales

Ante lo anteriormente expuesto, puede aseverarse que al realizarse el rastreo a través de la red en búsqueda de entornos virtuales; se encuentran dominios que pagan por su posicionamiento en los motores de búsqueda, dominios a los cuales es necesario pagar para ingresar al EVA, dominios que adquieren su posicionamiento por la cantidad de visitas. Y que son más los dominios que enseñan física, química, matemáticas, ciencias naturales en general, que la cantidad de EVA que enseñan ciencias sociales o humanas.

Paralelamente, se puede afirmar que la mayoría de entornos virtuales son muy lineales, poseen demasiado texto. La estética de dichos entornos es poco atractiva y su tendencia es a usar más los textos que las imágenes, videos o videochats. Y, algunos de estos, son entornos preparados exclusivamente para estudiantes de la misma universidad y no es abierto al público en general.

Al recopilar y analizarla la información obtenida del rastreo inicial, deviene la certeza de que el prototipo del proyecto que se iba a realizar debía ser abierto, al alcance de todos, con bastantes imágenes, videos y demás herramientas que pudiesen aportar al entorno virtual y estuviesen acorde al proyecto propuesto. Y para cumplir con el criterio anteriormente expuesto, era necesario realizar la compra y adquisición de un dominio para la respectiva elaboración del diseño virtual. Al finalizar la compra del dominio www.filosofiadelamente.com se dejó de lado problemas como la propaganda, la administración de terceros, errores, bloqueos o fallas por parte del dominio si se hacía la adquisición del dominio de manera gratuita.

Al realizarse todo lo anteriormente, se puede atestiguar que se cumplió con los objetivos específicos, los cuales eran; “Realizar un rastreo de sitios en la Red que den cuenta de contenidos de filosofía.”, “analizar la información recogida en el rastreo para generar un diseño acorde al proyecto” y “adquirir un dominio en la red para la elaboración del diseño del entorno virtual”. Al realizarse lo anterior, se da como resultado el cumplimiento del objetivo general; “Diseñar un entorno virtual de aprendizaje en filosofía como objeto de reflexión educativa utilizando la red informática”. Obteniéndose como resultado, el diseño del entorno virtual www.filosofiadelamente.com.

Se puede concluir después de realizar el rastreo inicial, compra del dominio y respectiva estructuración y diseño del entorno virtual para la enseñanza de filosofía de la mente que: El dominio www.filosofiadelamente.com demostró cumplir con los estándares de las personas en cuanto el esbozo, forma,

presentación y contenidos para hacer de www.filosofiadelamente.com un diseño de un entorno virtual. Logrando tener un flujo constante de personas, entrando a jugar en los campos de la enseñanza, gozando de las herramientas básicas para hacer de su funcionamiento el más adecuado y cuyo propósito se originó como la etimología misma de la palabra “*filosofía*”, por amor al conocimiento.

13. Anexos

13.1. Anexo N°1

Apreciado colaborador: el siguiente formato contiene cinco (5) preguntas abiertas y dos (2) preguntas cerradas. Le solicito, de manera cordial, conteste teniendo en cuenta su experiencia en la utilización de entornos virtuales.

Gracias!

Principio del formulario:

1. Información de contacto

Nombre

Empresa, Universidad, Colegio.

Ciudad/Pueblo

País

2. ¿Usted estaría dispuesto a ingresar a un entorno virtual para aprender acerca de un tema cualquiera?

SI NO

3. ¿Cómo le gustaría a usted que fuera un entorno virtual para el aprendizaje de filosofía?

4. ¿Cómo le gustaría comunicarse o interactuar con el administrador de un entorno virtual?

5. ¿Qué herramientas, apps o materiales le gustaría encontrar en el entorno virtual?

6. Al ingresar a "www.filosofiadelamente.com", considera usted que ¿los contenidos que se utilizan en el aula son pertinentes?

7. ¿Utilizaría el entorno virtual para profundizar sobre filosofía de la mente?

8. Califique de 1 a 5 el prototipo del entorno virtual de aprendizaje "www.filsoofiadelamente.com". Siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta.

1 2 3 4 5

14. Bibliografía

- Borges, Jorge Luis. (1944). *Ficciones*. Ediciones la Cueva.
- Carneiro, Roberto., Toscano Juan Carlo., & Tamara Díaz , T. (s.f.). *Los Desafíos de las TIC para el cambio educativo*. España-Madrid: ISBN: 978-84-7666-197-0.
- Faser, Edward. (2006). *Philosophy of Mind*. Edit. Oneworld.
- Friedman, T. (2005). *La Tierra es Plana breve historia del mundo globalizado*. Madrid: Ediciones Martínez Roca, S.A.
- Kuhn, Thomas. (2007.). *La estructura de las revoluciones científicas*. . España : Fondo de cultura económica. .
- Nacional, Universidad Pedagógica. (27 de 09 de 2015). *Facultad de Humanidades Licenciatura en filosofía* . Obtenido de <http://humanidades.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=434&idh=439&idn=8384>
- Farieta Alejandro y otros. (2012). *informe final de autoevaluación para la acreditación del programa de filosofía*. . Bogotá.
- Lévy, Pierre. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Quiroz, Juan Silva. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje*. Editoria UOC.
- Restrepo, Juan Manuel. (2007). *Los rumbos de la mente*. Bogotá: Edit. San Pablo.
- Searl, John. (2006). *La mente una breve introducción*. Valencia: Edit. Universidad de Valencia.
- Universidad Pedagógica Nacional. (2015). *Guía para la elaboración del proyecto de trabajo de grado* . Bogotá.