

Construcción de una comunidad de práctica en Second Life para aprendizaje en
Educación Superior

CONSTRUCCION DE UNA COMUNIDAD DE PRÁCTICA EN SECOND LIFE PARA APRENDIZAJE EN EDUCACION SUPERIOR

Martha Pilar Méndez B.

Universidad EAN, Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales
marthamendezb@gmail.com, mmendez2.d@correo.ean.edu.co

Resumen. Este trabajo presenta una propuesta de construcción de una comunidad virtual para promover el aprendizaje inmersivo y el trabajo colaborativo haciendo uso de mundos virtuales en el programa de Lenguas Modernas de la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales. Se espera que la comunidad virtual de aprendizaje contribuya a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los programas virtuales de la Universidad EAN, abriendo oportunidades de movilidad estudiantil y profesoral a futuro como producto de esta innovadora forma de compartir, gestionar el conocimiento y promover la colaboración. En esta investigación, la plataforma Second Life es considerada como el espacio de aprendizaje de la comunidad virtual de práctica con el mero propósito de realizar diferentes acciones en el trabajo colaborativo entre un socio internacional y estudiantes del programa. Se exploran necesidades de profesores y estudiantes relativas al uso de las redes y las experiencias que han tenido en inmersión para el aprendizaje y en el exterior. Se describen las actividades de aprendizaje desarrolladas para fomentar el trabajo colaborativo.

Palabras Clave: Mundos virtuales inmersivos, aprendizaje, comunidades virtuales de práctica, las estrategias de aprendizaje, Second life.

1 Introducción

Hay una necesidad inminente de parte de las organizaciones y grupos de personas para trabajar en forma conjunta y desarrollarse y crecer en todas sus dimensiones. Las comunidades de práctica ofrecen una forma de conectar a los individuos con el fin de compartir aprendizaje, construir conocimiento y desarrollar trabajo colaborativo.

En las instituciones de educación superior, especialmente aquellas que desarrollan procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la Internet, el aprendizaje colaborativo puede abordarse mediante comunidades virtuales de práctica abriendo nuevas visiones y transformando las prácticas educativas para involucrar mucho más a los estudiantes en el proceso.

El objetivo de este proyecto es la construcción de una comunidad virtual de práctica (CVoP, sigla en inglés) para promover aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo en el programa de Lenguas Modernas virtual en conjunto con una institución educativa internacional. La plataforma Second life como mundo virtual

inmersivo es usada para el desarrollo de estrategias y actividades de aprendizaje planteadas en este proyecto.

2 Pregunta de Investigación

Este proyecto surge de la necesidad de facilitar y fomentar la conexión e interacción de los estudiantes y los profesores para construir y compartir conocimiento y así promover el trabajo colaborativo con aliados de otros países a través de las redes.

La mayoría de los estudiantes del programa de Lenguas Modernas Virtual no tienen ninguna o muy poca interacción en contextos internacionales, no han participado en programas de intercambio y no han viajado al extranjero. Por lo tanto, la comunicación y el trabajo colaborativo con los hablantes nativos de la lengua que están aprendiendo son casi inexistentes y limitan el intercambio intercultural que los estudiantes pueden obtener de este tipo de actividades.

De la misma manera, la mayoría de los profesores relacionados con el programa no participan activamente en las redes profesionales y no trabajan de manera conjunta con colegas internacionales. Por lo tanto, es importante fomentar la interacción y el trabajo colaborativo a través de las comunidades de práctica que será la nueva forma de crear y compartir los conocimientos de un grupo de personas con intereses afines en un contexto de aprendizaje inmersivo.

Esta propuesta responde a las tendencias actuales y a los retos que las instituciones de educación superior tienen a fin de gestionar el conocimiento, los procesos de aprendizaje y proporcionar a las personas y la sociedad acciones innovadoras en un ambiente de trabajo colaborativo. Para lograr esto, el uso de plataformas de mundos virtuales inmersivos para gestionar la comunidad virtual de práctica y el uso de herramientas de la Web 2.0 como una forma de apoyar a la comunidad se consideran como una estrategia principal ya que dotan a las comunidades de tecnologías de comunicación e información para fomentar la interacción entre sus miembros.

2.1 Objetivo Principal

Construir una comunidad virtual para fomentar aprendizaje inmersivo y el trabajo colaborativo en el programa de Lenguas Modernas virtual en conjunto con una institución educativa internacional aliada.

2.2. Objetivos específicos

- Determinar el tipo de estrategia y actividades de aprendizaje para promover aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo en el programa de Lenguas Modernas virtual en conjunto con una institución educativa internacional aliada.

- Definir las metas, los objetivos y el alcance de la comunidad virtual de práctica en los procesos de aprendizaje en la formación del pregrado virtual en Lenguas Modernas.
- Diseño de dos actividades de aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo para el programa de Lenguas Modernas virtual en conjunto con una institución educativa internacional aliada.

Junto con estos objetivos, algunos otros se consideran en el estudio: explorar las necesidades de los estudiantes y profesores para fortalecer el aprendizaje y procesos de interacción en la metodología virtual para el programa de Lenguas Modernas FEAV; describir experiencias educativas de por lo menos tres universidades de todo el mundo y el uso de Second life para propósitos académicos en comunidades virtuales de práctica(VCoP).

3. Marco teórico

Esta investigación está enmarcada en las teorías constructivistas y conectivistas del aprendizaje con el fin de proporcionar un marco teórico y apoyar la construcción de una Comunidad Virtual de práctica (VCoP). El constructivismo describe el aprendizaje dentro de un contexto significativo en el que los individuos interactúan y aprenden basados en el conocimiento previo. La teoría conectivista, centra el aprendizaje en las comunidades de aprendizaje y en redes sociales que proporcionan las conexiones para que un individuo aprenda ya que el aprendizaje se encuentra fuera de este.

El estudio se apoya también en la literatura relacionada con las estrategias de aprendizaje especialmente en el campo del aprendizaje de idiomas, los conceptos, las funciones de las comunidades de práctica en el desarrollo y la transmisión de conocimientos; y en las experiencias de las comunidades con éxito en la educación superior apoyadas en mundos virtuales como Second Life.

3.1. Teoría Constructivista y Conectivista

Desde el punto de vista de la teoría constructivista un individuo construye conocimiento a través de la interacción entre los seres humanos y el medio ambiente. Cuando una persona aprende un nuevo tema establece una relación de asimilación de acuerdo a su conocimiento. Al mismo tiempo, esta nueva información modifica el conocimiento existente y mediante la transformación, el individuo adapta la nueva información a los conocimientos previos.

Para autores como Dewey, (1966), el aprendizaje depende de las acciones; los conocimientos e ideas aparecen sólo en una situación en la que los estudiantes pueden extender sus experiencias significativas a otros campos. Estas situaciones se producen en un contexto social, como lo es el aula de clase, donde los alumnos trabajan colaborativamente conformando una comunidad de aprendizaje que *construye conocimiento*.

Por otra parte, Piaget (1973) basado en el desarrollo psicológico de los niños afirma que la base fundamental del aprendizaje es el descubrimiento: "To understand is to discover, or reconstruct by rediscovery, and such conditions must be complied with if in the future individuals are to be formed who are capable of production and creativity and not simply repetition (p. 201)." La comprensión se construye de manera sistemática a través de la participación activa. La teoría piagetana se puede aplicar a la enseñanza de idiomas para adultos ya que ellos se encuentran en el proceso de interacción entre un grupo que participa activamente. El conocimiento previo que transmiten a un contexto educativo y la oportunidad de colaboración entre sus pares son un gran base de construcción del saber.

Vygotsky (1978) determina que en una situación de aprendizaje, las personas comienzan con sus conocimientos previos y su aprendizaje se extiende a "la Zona de desarrollo próximo" a través de tres elementos principales: la instrucción estratégica, la construcción colaborativa de oportunidades y la participación activa. Según el autor, el aprendizaje es una actividad social y contextual, ya que un individuo aprende de la interacción con los demás y establece relaciones con lo que conoce previamente, cree o piensa.

Haciendo referencia al conectivismo, llamado también Teoría del aprendizaje para la era digital, Siemens (2004) determina que el conocimiento se produce fuera del individuo. Este crea redes entre la información para construir conocimiento y construye sus propias conexiones de aprendizaje. De acuerdo con Siemens, la teoría tiene 8 principios:

- "Learning and knowledge Rests in diversity of opinions."
- "Learning is a process of connecting specialized nodes or information sources."
- "Learning May reside in non-human appliances."
- "Capacity to know more is more critical than what is currently known"
- "Nurturing and Maintaining connections is needed to facilitate continual learning."
- "Ability to see connections between fields, ideas, and concepts is a core skill."
- "Currency (accurate, up-to-date knowledge) is the intent of all connectivist learning activities."
- "Decision-making is itself a learning process. Choosing what to learn and the meaning of incoming information is seen through the lens of a shifting reality. While there is a right answer now, it may be wrong tomorrow due to Alterations in the information climate affecting, the decision ". (Siemens, 2004)

Los anteriores principios explican la forma cómo se aprende en la sociedad digital actual. Los estudiantes utilizan herramientas colaborativas personalizadas de la Web para aprender, compartir y construir conocimiento. De acuerdo con Siemens (2004) la conectividad permite el aprendizaje. Al estar conectados en la red hay conexiones con variedad de fuentes que los actualiza en contenidos y fuentes de conocimiento. La teoría de tiene dos conceptos relacionados con redes: Nodos y conexiones. " a node is any element that can be connected to any other element. A connection is any type of link between nodes" (Siemens, 2005).

Esto lleva a considerar la interactividad en el aprendizaje. Jovanovic et al. (2012) sugieren que la interactividad está basada en la conectividad y que los estudiantes deben participar en las redes sociales para el aprendizaje. En este sentido, el mundo

digital ofrece el entorno adecuado para enriquecer los entornos en línea y fomentar la construcción de conocimiento.

Chittaro y Ranón(2007) aseguran que los profesores pueden usar los medios de comunicación, las redes sociales y las tecnologías interactivas en 3D para construir escenarios interactivos, dinámicos y realistas para proporcionar a los estudiantes oportunidades de trabajo colaborativo e interacción con los demás.

Las teorías anteriores fundamentan el hecho de que los estudiantes no sólo reciben instrucciones formales en situaciones educativas, sino también comparten conocimientos adquiridos previamente. Como resultado, pueden apoyar procesos de aprendizaje de sus compañeros mediante la creación, la interacción y el intercambio de conocimientos con base en trabajo de grupo.

3.2. Comunidades de Práctica

Autores como Knowles, Holton y Swanson (1998), Escudero & Johnson(2000) y Oliver & Herrington(2000) hablan de los beneficios de proveer a los estudiantes con oportunidades para ser activos ya que el aprendizaje se produce cuando se desarrolla el pensamiento crítico, se aprende en contextos sociales, se comparten objetivos e intereses y se desarrollan procesos cognitivos. Todo esto se logra dentro de una comunidad, que se convierte en el espacio apropiado para adquirir conocimientos e interactuar para realizar actividades comunes y responder a intereses igualmente compartidos.

Sobre la construcción de la comunidad virtual de práctica VCoP(Virtual Community of Practice),Wenger considera la teoría (1998) social del aprendizaje para clasificarla y en su concepto subraya las relaciones entre las personas a lo largo del tiempo y su participación en las actividades comunes de los grupos que conforman la comunidad,"It is neither a specific, narrowly defined activity or interaction nor a broadly defined aggregate that is abstractly historical and social'(p.124-5). Esta declaración subraya las relaciones entre las personas a lo largo del tiempo y su participación en las actividades comunes de los grupos que conforman la comunidad y apoyan la relación que Johnson (2001) hace al definir la comunidad virtual como: "a group separated by space and time (i.e., geographic location and time zone), using networked technology to collaborate and communicate" (p.51).

En cuanto a la función de las comunidades de práctica en el desarrollo y la transmisión de conocimientos, Wenger, McDermott y Snyder (2002), determinan la propia práctica como la función principal a través de la participación y la creación de conocimiento basado en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia por medio de colaboración y acciones individuales. Los miembros interactúan unos con otros, comparten conocimiento y generan el sentimiento de pertenencia a la comunidad. Citando a Wenger ,"Learning reflects our participation in communities of practice. If learning is a matter of engagement in socially defined practices, the communities that share these practices play an important role in shaping learning. The communities that matter are not always the most easily identifiable because they often remain informal." (1996, p. 24).

Con relación a la calidad de los conocimientos en el sentido de actualización y de progreso, las VCoP (comunidades virtuales de práctica) contribuyen a apoyar la posición de liderazgo como lo plantea Lazanas et al (1998) "because people invest

their professional identities in being part of a dynamic, forward- looking community (p. 2).Igualmente, apoyan el sentido de pertenencia de acuerdo con el mismo autor, "...They provide homes for identities. They are not as temporary as teams, and unlike business units, they are organized around what matters to their members. Identity ..., it helps us sort out what we pay attention to, what we participate in, and what we stay away from".(1998, p. 2)

Teniendo en cuenta el trabajo de Wenger(1998) hay varias actividades que se llevan a cabo en las comunidades de práctica, tales como resolución de problemas, la solicitud de información, experiencias, coordinación, el debate, la cartografía, y como el objetivo de esta investigación, actividades de aprendizaje inmersivo.

Seufert (2000) y Escudero & Johnson (2000) se centran en el aprendizaje dentro de una comunidad y la dividen en cuatro fases: (1) contenido, (2) intención, (3) la concertación y (4) la resolución. A lo largo de estas fases, el lenguaje, las prácticas, las costumbres y los recursos se desarrollan dentro de esta comunidad de práctica.

Con relación a los pasos para la construcción de comunidades virtuales de práctica, Palloff y Pratt (1999) referidos por Johnson, (2001) sugieren primero que todo establecer el objetivo de la comunidad, luego determinar el lugar de encuentro, a continuación la designación de un líder en el grupo y finalmente, la asignación de roles en la comunidad. Los autores señalan la necesidad de establecer un código de conducta compatible con la resolución de problemas dentro del grupo y a su vez establece las normas y condiciones a seguir en la CoP. Para el caso de la CoP a construir en este grupo base del estudio y teniendo en cuenta que es fundamentalmente virtual, se adoptó el uso de la Netiquette para formalizar la comunicación.

Como lo plantea Johnson(2001), "Virtual communities are networked communities that bridge time zones and geographical locations. Networked technologies, especially the Internet, allow these virtual communities to exist" (p 52).

Sobre la tecnología adecuada para la comunidad virtual de aprendizaje (VCoP) y teniendo en cuenta el tipo de población a la que va dirigida, el objetivo principal de la comunidad, y el entorno de aprendizaje, la herramienta seleccionada debe ser una que ofrezca comunicación asincrónica y sincrónica, desarrolle un sentido de pertenencia y de la sensación de "presencia" a los participantes para responder a las necesidades e intereses del grupo de destino.

3.3 Virtual worlds

Son varias herramientas que sirven de apoyo a las comunidades virtuales de práctica ya que permiten la colaboración y la interacción entre los miembros de la misma. Para este estudio, la herramienta seleccionada es aquella que ofrece aprendizaje inmersivo, desarrolla procesos cognitivos, competencias comunicativas y significativas con base en un aprendizaje reflexivo y autónomo .

Como menciona Méndez(2011), el aprendizaje inmersivo da los educadores y a los estudiantes la capacidad de conectarse y comunicarse con otras personas que no están presentes ,lo que mejora en gran medida su experiencia de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje inmersivo (AAI) están mediados por mundos virtuales (MV).Robbins-Bell (2008) define los MV como una red de personas que

interactúan de manera sincrónica y permanente en ambientes artificiales a través de representaciones de sí mismos llamados avatares. Los MV son ambientes 3D simulados, basados en computadoras que permiten a los usuarios interactuar y socializar con los demás experimentando el ambiente creado. La educación inmersiva y los MV apoyan al aprendizaje autodirigido, así como a los entornos de aprendizaje colaborativo a través de la Internet.

Para la población objeto de este estudio y teniendo en cuenta la necesidad de la construcción de un MV con un sentido didáctico y significativo que represente espacios reales y recursos concretos similares al mundo real y poder ofrecer un lugar a la VCoP, se ha definido Second Life (SL) Esta plataforma brinda un mundo virtual que promueve aprendizaje inmersivo e interacciones para desarrollar una variedad de acciones de trabajo colaborativo con pares internacionales y estudiantes de otros países.

Second life fue creado por Linden Lab en San Francisco, CA. Es un mundo virtual en 3D donde los usuarios pueden socializar, conectarse y comunicarse mediante voz y chat de texto a través de representaciones de sí mismos llamados avatares. Los avatares pueden crear objetos virtuales y conocer otros residentes, socializar, participar en actividades individuales y colectivas. Second life como plataforma contiene varias características que recrean el mundo real. Puede ser usado para capacitación, generar oportunidades de interacción, reaccionar y toma de decisiones. SL está basado en la Web 2.0 a su vez fundamentada en redes de colaboración y contenido creado por usuarios como parte de sus interacciones. En esta red los participantes pueden relacionarse con hablantes nativos de otros idiomas en una amplia variedad de ambientes que recrean el mundo real y tienen interacciones sincrónicas y asincrónicas. Los avatares tienen herramientas de comunicación tales como chat de voz, chat de texto, mensajería instantánea (IM) y de comunicación no-verbal como aplausos, gestos y otras expresiones relacionadas con la vida real. También los usuarios pueden moverse por SL utilizando un conjunto de opciones: caminar, correr, volar o teletransporte.

En su obra, Iriba(2008) reconoce las ventajas del SL puesto que estudiantes y educadores de todo el mundo pueden trabajar juntos en esta plataforma en un aula virtual sobre la red global. En este sentido, el autor sostiene que SL ofrece educación con una opción para complementar ambientes escolares tradicionales y abriendo nuevas oportunidades para enriquecer el currículo .

SL cuenta con una comunidad de educadores y su sitio ofrece una lista completa de profesores e instituciones pertenecientes a esta comunidad para ser contactados a través de su servidor de e-mails y estar permanentemente informados sobre educación y temas de capacitación en SL.

3.4 Aprendizaje inmersivo

Una breve descripción de los principios detrás de aprendizaje inmersivo y conceptos aplicables son el constructivismo y el conectivismo ya discutidos con anterioridad por el docente investigadora.

Aldrich (2005) sostiene que en entornos de aprendizaje inmersivo, los estudiantes pueden practicar habilidades e interactuar en situaciones que son contextualizadas en simulaciones de la vida real. Estos entornos proporcionan

compromiso, interactividad e inmersión debido a los medios enriquecidos en combinación con otros recursos.

El aprendizaje inmersivo (AI) se define en términos de simulaciones o juegos serios como “optimized blend of simulation, game element, and pedagogy that leads to the learner being motivated by, and immersed into, the purpose and goals of a learning interaction.” (Wexler, S., Corti K., Derryberry, A., Quinn, C., & van Barneveld, A, 2008, p.3).

La tecnología ha contribuido a mediar el aprendizaje a través de la realidad virtual (RV) que permite que los estudiantes estén conectados y construyan sus propios conocimientos en escenarios donde no hay interacciones cara a cara y se puedan *sumergir* en las actividades de aprendizaje. La RV también involucra aprendizaje autónomo, auto-dirigido y colaborativo. Según Méndez “...virtual resources are likely to provoke in individuals sensations of real spaces as a result of an artifact creating a sensitive reality and validation of cognitive structures” (2011, p.4).

Este hecho contextualiza las actividades de aprendizaje para involucrar a los estudiantes en las interacciones que apoyen su participación en las comunidades de práctica, colaboren con compañeros de trabajo, creen y compartan contenido.

3.5 Trabajo Colaborativo

Se toma el concepto de Gerlach (1994) citado por Alhosani(1998), "Collaborative learning is based on the idea that learning is a naturally social act in which the participants talk among themselves. It is through the talk that learning occurs" (p.120).

Adicionalmente, se toma a Dooly, M. (2008) quien afirma que “Collaboration entails the whole process of learning....students teaching one another, students teaching the teacher, andthe teacher teaching the students, too. students are responsible for one another's learning as well as their own and that reaching the goal implies that students have helped each other to understand and learn”.(p.1). Es importante mencionar que el autor hace una diferencia entre aprendizaje colaborativo y cooperativo. Mientras que el primero representa toda la responsabilidad del proceso de aprendizaje en el estudiante que se une en grupos para alcanzar un objetivo común, el segundo aún mantiene la responsabilidad del profesor para controlar y dirigir los estudiantes en el cumplimiento de las actividades.

4 Experiencias educativas en mundos virtuales y Second life

Las instituciones de educación superior buscan ampliar las ofertas educativas a distancia y programas virtuales aprovechando la era digital y los avances tecnológicos. En este sentido, el enfoque virtual en la educación se encuentra en la combinación de los medios de comunicación y en el conocimiento con base en aprendizaje autónomo y personalizado. La significación está dada por la persona en razón de su interpretación y capacidad a través de los medios de comunicación basándose en la creatividad, la interacción, la imaginación y la inmersión. Méndez(2011).

Se hizo una exploración sobre las universidades alrededor del mundo que tienen presencia en Second Life y las actividades que allí se pueden realizar: clases virtuales sin ninguna restricción geográfica, visita de museos recreados digitalmente, uso de bibliotecas digitales, entretenimiento y ocio por medio de concursos sobre asuntos académicos, entre otros. Teniendo en cuenta la población en este estudio y sus necesidades con referencia a interacción en un idioma extranjero, dentro de las instituciones consultadas se encuentra la Universidad Católica de Pelotas en Brasil. UCPel que ha estado utilizando SL para cursos en un programa de gestión administrativa. Trabaja junto a CEDOI (Centro de Docência en línea Independente) que tiene ocho simuladores virtuales ofreciendo un amplio espacio virtual para desarrollar actividades al mismo tiempo.

Aparte de las instituciones de educación superior, la docente investigadora ha tenido algunas experiencias en los mundos virtuales y en SL. Entre las comunidades a las que pertenece dentro de ese mundo virtual se encuentra VIRTTLANTIS, una comunidad abierta y recurso gratuito para estudiantes y profesores en Second Life para la práctica de idiomas. Sobre la base de la información que ofrecen en su Web, es un proyecto sin fines de lucro de la escuela de Inglés Oxford, situada en Alemania, y promueve el aprendizaje de idiomas en Second Life en VIRTTLANTIS desde 2006. Muchos de los miembros de la comunidad VIRTTLANTIS tienen la experiencia para facilitar el aprendizaje de idiomas dentro de Second Life.

5 Metodología

Este estudio se llevó a cabo en el programa de lenguas Modernas metodología Virtual de la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales en la Universidad EAN. El objetivo del programa es formar a futuros profesionales en lenguas modernas con visión empresarial y con valor estratégico de negocios generados por la gestión de la comunicación, traducción y tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en idiomas nativos y extranjeros. Se espera que los profesionales de este programa posean las competencias necesarias para desempeñar su función en las organizaciones multiculturales donde la comunicación es la base del crecimiento de una empresa. Por lo tanto, deben desarrollar habilidades de comunicación en inglés y otros dos idiomas extranjeros que seleccionan según sus intereses entre italiano, francés, portugués o alemán a través de diversas situaciones en entornos organizacionales.

Con referencia a los profesores, en la Universidad deben tener un nivel B1 o B2 en una segunda lengua (en este estudio: lengua extranjera) según sus roles en las facultades e independientemente de sus disciplinas.

Con el fin de recopilar datos sobre necesidades e intereses relacionados con la CoP (comunidad de práctica), se diseñan dos encuestas de diez preguntas cada una para ser aplicadas a dos grupos, uno de diecisiete estudiantes del programa de Lenguas Modernas y otro de seis docentes de cinco diferentes programas de pregrado en la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales (FEAV). Las encuestas indagan la participación y la experiencia en comunidades de práctica, así como el uso de herramientas interactivas para la práctica del idioma con hablantes nativos en el caso de los estudiantes y el trabajo colaborativo y trabajo en red en el caso de los

docentes. Los criterios para elegir a los participantes de la encuesta es su alto nivel de lengua extranjera (alto, intermedio y avanzado) y el semestre en el que están. En cuanto a los profesores, ellos son elegidos sobre la base de interacción con los estudiantes de lenguas modernas. No se consideró relevante el género.

Todos los estudiantes participantes en la encuesta son hablantes nativos de Español y alcanzan un nivel B1 en idiomas según el marco europeo para la enseñanza, aprendizaje y evaluación de lenguas extranjeras. Los profesores participantes son los directores de programa de la FEAV. Las encuestas muestran que el 6% de todos los encuestados están en un rango de edad entre 40 y 49 años de edad, y otro 6% es mayor de 50 años de edad. 41% pertenece al grupo de 30 a 39 años de edad y el restante 47% entre 20 a 29 años de edad.

Sobre la participación de los estudiantes en un programa de intercambio internacional, el 88,24% no ha estado en ese tipo de programas mientras el 11,76% si ha participado. Se menciona Au Pair como uno de los programas de intercambio. Con relación a cursos en el extranjero, un 82% de los estudiantes encuestados nunca ha tomado un curso de idiomas en el extranjero, mientras que un 18% ha tomado cursos principalmente en inglés, portugués y francés en el exterior.

La información sobre si tienen o no reuniones en línea con hablantes nativos de otros idiomas, fue contestada por un 53% como ninguna participación en comparación con un 47% que dice que ellos sostiene reuniones por medio de la internet, en espacios como foros, chats o comunidades virtuales. Referenciando la frecuencia de visita a sitios Web de redes sociales, un 6% de todos los estudiantes confirman su visita a redes sociales muy frecuente, frecuente un 24%, 35% moderadamente frecuente, 18% ligeramente frecuente y otro 18% no tan frecuente.

Centrándose en la práctica de lenguas extranjeras a través de redes sociales, un 53% práctica algunas lenguas extranjeras usando las redes sociales mientras que un 47% no participa en este tipo de sitios. Con referencia al tipo de herramientas interactivas y tecnologías de la comunicación que usan para practicar idiomas, se encontró que la principal aplicación utilizada por el 85% de todos los participantes para comunicarse y practicar idiomas es Skype, seguido de chat de Facebook con un 75%. Yahoo chat y Google no tiene ninguna relevancia para los encuestados.

Indagando sobre si se han unido o no una comunidad en línea, el 41% de todos los participantes confirmó que nunca se ha afiliado antes a una comunidad virtual para interactuar con hablantes nativos de otras lenguas, mientras el 6% lo ha hecho ligeramente frecuente, otro 53% lo ha hecho con frecuencia moderada. Finalmente, 53% confirma si compartir ideas y experiencias con los miembros de las comunidades en línea, y el 47% informa que no lo hace.

En lo que respecta a los profesores y su tiempo de servicio, el 33% de todos los participantes ha enseñado cursos en línea por menos un año, otro 33% entre 2 y 5 años, un 17% entre 6 a 10 años y el 17% restante ha enseñado por más de 10 años. Además, sobre la participación de los profesores en un programa de movilidad física, el 83% nunca ha estado en este tipo de programa mientras el 17% si ha participado. Esto se confirma también sobre su participación en un programa de movilidad virtual que muestra los mismos porcentajes.

A propósito de la frecuencia con que los profesores visitan e interactúan en redes sociales, el 66% afirma que lo hace con frecuencia moderada, el 17% muy frecuentemente y el 17% con alta frecuencia. Sobre sus participaciones en un

proyecto internacional virtual colaborativo para procesos de investigación, la respuesta es absolutamente negativa en el 100 %. Ante la información de práctica de idiomas extranjeros a través de las redes sociales por parte de los profesores, se encontró que el 33% no lo hace mientras que el 67% de ellos ha practicado idiomas usando las redes sociales siendo Inglés el idioma principal , seguido por el portugués y el francés.

Por otro lado, el tipo de herramientas interactivas y tecnologías de la comunicación que los profesores utilizan para practicar idiomas extranjeros, la mayoría de las respuestas muestran una preferencia por el chat de Facebook en un 66,67% y en el 33% de Skype. Se encuentra que la participación en comunidades en línea con aliados internacionales, es de 67% moderadamente frecuente y el 33% con frecuencia mínima.

Finalmente, con relación a la motivación de los profesores para participar en una comunidad en línea, la acción principal sería un proyecto de investigación cooperativo internacional virtual y un proyecto educativo de cooperación con 67% para cada uno. Una comunidad transnacional para compartir conocimientos con los socios y un programa de intercambio educativo muestran un 33% de interés en los participantes.

La docente investigadora toma estos resultados y de acuerdo al marco teórico, determina el tipo de estrategias que fomentan el aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo en el programa virtual de Lenguas Modernas en conjunto con una institución internacional aliada.

6 Actividades de aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo

Con base en aprendizaje inmersivo y colaborativo, la docente investigadora ha planteado las actividades a realizarse en SL como parte de las interacciones en la comunidad virtual de práctica. Estas actividades se han dividido en dos categorías: la primera, se relaciona con una experiencia de aprendizaje internacional con estudiantes colombianos y brasileños y la segunda se refiere a una experiencia de aprendizaje local para estudiantes de inglés.

6.1 Experiencia de aprendizaje internacional

La experiencia de aprendizaje internacional tiene un doble objetivo: proporcionar al grupo de estudiantes oportunidades de interactuar con hablantes de otros idiomas haciendo trabajo colaborativo y ofrecer la posibilidad a los profesores de trabajar conjuntamente, ambos grupos como miembros de una comunidad virtual de práctica (VCoP) inmersa en escenarios virtuales en plataforma Second Life.

Esta experiencia de aprendizaje fue llamada Programa de Inmersión Virtual para estudiantes de portugués y se llevó a cabo durante el intercambio virtual internacional entre Colombia y Universidad EAN, Universidad Católica de Pelotas (UCPel), Brasil. Es necesario aclarar que el intercambio virtual fue el resultado de la propia iniciativa de la investigadora con el fin de consolidar una red profesional con el profesor brasileño de UCPel.

Las actividades iban desde tareas técnicas relacionadas con temas académicos y de negocios hasta actividades recreativas y culturales en los que los participantes interactuaron con los entornos virtuales que recrean escenarios reales. Fueron creadas y coordinadas en trabajo colaborativo con el profesor Funck de la UCPel y la docente investigadora. Como se ha dicho con anterioridad, el objetivo principal de esta experiencia en Second Life fue la creación de un espacio de interacción con los hablantes nativos de Portugués para conocer no sólo aspectos de la cultura brasileña, sino también aspectos relacionados con el espíritu empresarial, la negociación y los negocios internacionales, parte de la esencia de la formación en la Universidad EAN.

Como primer paso, los coordinadores (la docente investigadora y el profesor brasileño) abrieron una convocatoria para los estudiantes dispuestos a participar en esta primera versión del intercambio virtual entre la Universidad EAN y UCPel a través de Second life y llevar a cabo la inmersión virtual para estudiantes de portugués. Dieciséis estudiantes respondieron al llamado y se dividieron en cuatro grupos de cuatro personas en cada grupo. Hicieron su registro con datos de carácter personal y su interés en este tipo de evento.

La inmersión virtual duró seis meses desde marzo a septiembre. Los miembros de la comunidad virtual de práctica (VCoP) tuvieron reuniones cada dos semanas como grupo. Sin embargo, cada uno de los sub-grupos se reunieron regularmente en Second life ya que tenían que cumplir con algunas las actividades sobre la base de trabajo colaborativo durante las 32 semanas del intercambio. Recibieron instrucción de cómo unirse a la comunidad de SL, cómo crear sus avatares y descargar el programa.

Después de este proceso, los participantes fueron invitados como nuevos residentes a participar en las diversas actividades previstas en el programa de Inmersión Virtual.



Fig. 1. Ceremonia de apertura del intercambio UCPel y EAN

Todas las instrucciones para interactuar y participar en las actividades fueron dadas con anterioridad por los dos profesores coordinadores a través de herramientas de comunicación de SL como tarjetas, chats y mensajes instantáneos. Se convirtieron

en interacciones sincrónicas y asincrónicas en el VCoP para alimentar las necesidades de comunicación. Los grupos recibieron entrenamiento previo en el uso de SL para movimiento, gestos, creación de fichas, chat de voz, entre otros. Los residentes tuvieron la oportunidad de reunirse con sus compañeros, practicar y ensayar habilidades orales y escritas en el portugués y el español así como habilidades motoras para poder participar en las competencias de juego estudiante proyectadas en el escenario virtual. Los estudiantes de la Universidad EAN participaron en presentaciones, conferencias y demostraciones en portugués.

Todos los participantes se enfrentaron a desafíos en las actividades propuestas para mantener la motivación y el compromiso emocional que conduce al desarrollo de competencias lenguaje oral y retención de conocimiento. Los estudiantes tuvieron que competir entre pequeños grupos haciendo cada una de las actividades técnicas siguiendo los criterios establecidos (uso del lenguaje, extensión del trabajo, referencias, tipo de producto) y participar por equipos en cada uno de los eventos de entretenimiento. Fueron recompensados con las puntuaciones que demostraron su progreso. Al final de cada actividad o competencia, obtenían copas de oro, plata o bronce en reconocimiento a su esfuerzo.



Fig. 2. Competencias deportivas y premiación

También para esta Inmersión Virtual (IV) , se creó un grupo en Facebook para asegurar que cada miembro de la comunidad VCoP tuviera la información necesaria. Las imágenes se han publicado en el grupo de Facebook con el fin de motivar a los estudiantes e ilustrar las actividades que se realizaron durante la inmersión. Consultar en <https://www.facebook.com/pages/Intercambio-Virtual-EAN-UCPel/308304339297347?ref=hl>

Tabla 1 Actividades de la inmersión virtual e intercambio virtual

TIEMPO	ACCIONES	TEMAS TÉCNICOS	ENTRETENIMIENTO
--------	----------	----------------	-----------------

Semana 1-	Cerimônia de Abertura		
Semana 2-3	Quadro de Horário Apresentação e regras.	Apresentação o VCoP	
Semana 4-5	Texto sobre a exposição de Anita Malfatti e Tarsila do Amaral. Elas estão em duas versões (uma em português, outra em espanhol)		Arts Exhibition: A exposição foi inteiramente projetada e montada pela artista plástica paulistana Isa Seppi para o CEDOI-UCPel, com o apoio cultural de Magic Party e SAMPA SL.
Semana 6-7	Competições Desportivas		Rally Jet-sky
Semana 8-9-10	Apresentação em ppt. Leitura e apresentação em ppt em português	As relações comerciais Brasil Colômbia	
Semana 11-12	Competições Desportivas		Rally em helicóptero
Semana 13-14	Texto sobre a exposição em português	Marketing Internacional as culturas locais	
Semana 15-16	Competições Desportivas		Rally Motocicletas
Semana 17-18	Discussão em português	O futuro do Mercosul	
Semana 19-20	Competições Desportivas		Torneio do Bowling
Semana 21-22-23	Texto sobre a exposição	A direção de unidades no estrangeiro	
Semana 24-25	Competições Desportivas		Torneio do jogo da Pirâmide
Semana 26-27	Texto sobre a exposição em português	Ser executivo no exterior	
Semana 27-28	Competições Desportivas		Rally Scooter

Semana 29-30	Sensibilização Cultural		Concurso de Dança
Semana 31-32	Discussão	China : a potência do futuro?	

Los entornos virtuales a lo largo de esta experiencia internacional tenían el propósito también de sensibilización cultural para contextualizar las tareas a realizar. Es por ello que los estudiantes se encontraron en un hotel de Brasil, un templo chino, un helipuerto, una pista de carreras de motos, una bolera y una discoteca entre otros. Estos escenarios han contribuido de manera deliberada para que los participantes desarrollen un sentido de pertenencia y presencia en aquellas actividades en SL.



Fig. 3. Lectura y presentación de las estudiantes Universidad EAN en portugués

Trabajando en colaboración, los participantes pudieron socializar con compañeros de otro país, observar actitudes individuales e interactuar con extranjeros en diferentes contextos tales como práctica de deportes y juegos y así como elaborar trabajos escritos y orales de manera colaborativa. El español y el portugués fueron usados en varias actividades, aunque se le dio prelación al portugués por la intencionalidad de la comunidad y a razón de que los estudiantes brasileños no son hablantes de español.

En este intercambio virtual UCPel y EAN fueron capaces de demostrar comprensión de los temas desarrollados a lo largo de las sesiones. Esto se evidenció en sus participaciones no sólo en forma oral, sino también en forma escrita con retroalimentación inmediata por los profesores que participan en este proyecto.

6.2 Experiencia de aprendizaje local

El principal objetivo de esta experiencia de aprendizaje es construir una comunidad de práctica del inglés con estudiantes entusiastas dispuestos a asumir las oportunidades para participar en el proceso de aprendizaje y práctica del idioma. De

la misma manera propone mejorar el aprendizaje al crear una comunidad para interactuar en escenarios de SL.

Las actividades programadas para esta experiencia fueron concebidas por el investigador docente en un trabajo previo de investigación en la cual propuso dos estudios de caso con el fin de fomentar las habilidades orales en inglés como lengua extranjera EFL para ser utilizado en SL (Méndez, 2011).

Se convocó a un grupo de interesados y diez estudiantes expresaron su interés en pertenecer a esta comunidad. Su nivel de inglés está determinado como A1 según el marco común europeo para el aprendizaje, enseñanza y evaluación de lenguas extranjeras (MCER).

Esta experiencia duró dos meses durante los cuales los miembros de la comunidad virtual de práctica tenían reuniones cada dos semanas para interactuar y cumplir con las actividades previstas. Al igual que la inmersión virtual con UCPel, este grupo de inglés fue instruido para unirse a la comunidad de SL, para crear avatares propios y descargar el programa de SL.

Los estudiantes tuvieron encuentros con la docente investigadora para realizar prácticas y realizar actividades en diversos escenarios dentro del terreno de Second life. Tuvieron la oportunidad de participar en concursos y ejercicios orales propuestos por la docente. Los estudiantes también tuvieron un recorrido por el escenario virtual proporcionado por CEDOI y UCPel de Brasil como parte de la iniciativa de la investigadora para crear redes con esta universidad. Se les brindó retroalimentación durante las diversas actividades realizadas.

Tabla 2 Actividades de experiencia inmersiva local

TIME	ACTIONS	TOPIC	ENTERTAINMENT
Week 1-	Introduction to the experience		
Week 2-3	A tour around SL and personal information		Visiting Casa EAN and surroundings in SL
Week 4-5	Oral description of some world cities. Searching more information	Reading and watching videos on two world cities.	
Week 6-7	Solving a case study: problems when arriving at a place	Traveling for business	
Week 8-9	Solving a case study: assisting a business traveler	Preparing an itinerary	

Los entornos virtuales a lo largo de esta práctica virtual de conversación en inglés también apoyaron *la conciencia cultural* en los estudiantes ya que tareas y actividades de aprendizaje fueron contextualizadas en lugares relacionados con las mismas. Los participantes pudieron experimentar la sensación de estar presente en lugares que no han tenido en la vida real. Desarrollaron trabajo individual y colaborativo con el fin de resolver los casos de estudio y encontraron un escenario virtual para interactuar con hablantes de inglés practicando sus habilidades orales. Fueron retroalimentados por la profesora docente durante cada una de las actividades.



Fig. 4. Visita a la casa EAN en terreno de CEDOI-UCPEL

En el transcurso de la implementación de las estrategias de aprendizaje propuesta en esta comunidad virtual de aprendizaje (VCoP) y por la observación realizada en la inmersión virtual y en la práctica de conversación virtual, la investigadora descubrió que los estudiantes en ambas actividades de inmersión:

- demostraron compromiso al cumplir con el objetivo común en el proceso de aprendizaje.
- participaron activamente para realizar las actividades de formación de grupos y asumiendo los roles asignados con el fin de lograr el objetivo.
- compartieron conocimiento y se apoyaron mutuamente con el fin de resolver un problema o realizar una tarea.
- contribuyeron con el grupo con sus conocimientos previos mediante la integración de información.
- utilizaron herramientas de comunicación para mantenerse atentos dentro del grupo y compartir conocimiento.
- desarrollaron sus propias estrategias para trabajar juntos, para intercambiar y compartir información y conocimientos mediante el establecimiento de roles y liderazgo dentro de los grupos.
- desarrollaron sentido de pertenencia a un grupo aunque tenían diferentes perfiles, eran de diferentes nacionalidades y mostraron respeto y confianza.

7 Conclusiones

La utilización de la realidad virtual, los mundos virtuales y las últimas herramientas tecnológicas para promover la educación en esta sociedad actual se ha convertido en un desafío para las universidades que tienen la preocupación de innovar en la pedagogía y en estrategias que faciliten el aprendizaje. Second life es la opción para brindar espacios virtuales, crear y compartir el conocimiento a través de la construcción de una comunidad que ofrece creatividad, interacción, imaginación e inmersión a través de la práctica y el trabajo colaborativo.

Como se ha visto a lo largo de este estudio, la creación de una comunidad virtual de práctica (VCoP SL) y el uso de Second Life para interactuar en ella aporta muchos beneficios, ya que desarrolla el sentido de comunidad incluso si están en un país extranjero, promueve la creación de conocimiento y desarrollo de habilidades a través de las diversas actividades llevadas a cabo en las actividades de intercambio virtual y experiencias de inmersión. Trabajar en forma conjunta, tanto para profesores y estudiantes, es un reto y una oportunidad para planificar las acciones, las estrategias de diseño, capacitar a otros, resolver problemas y cumplir con las tareas y actividades para alcanzar los objetivos de una comunidad de práctica.

Construir una comunidad de práctica en mundos virtuales cuyos miembros proceden de otros países, con diferentes orígenes, experiencias y habilidades diferentes pero con intereses comunes en compartir conocimiento es una gran oportunidad para las instituciones de educación superior con respecto a sus programas en línea.

De hecho, esta estrategia se convierte en una opción de plan de movilidad académica para profesores y alumnos en escenarios inmersivos que recrean la realidad. La comunidad ofrece oportunidades de trabajo colaborativo, formación en el mundo del trabajo en las comunidades extranjeras y una manera de viajar cruzando fronteras a través de mundos virtuales.

Se debe hacer investigación adicional con el fin de evaluar el impacto de estas estrategias innovadoras en el aprendizaje inmersivo, así como los esfuerzos de los docentes para acercarse a la realización de proyectos de investigación en colaboración con otros expertos del extranjero. La docente investigadora sugiere realizar inmersión internacional y local a través de Second Life como parte de los procesos institucionales y facilitar la movilidad virtual para complementar la movilidad física de la Universidad EAN con fundamento en los acuerdos internacionales. Igualmente, recomienda consolidar la comunidad virtual de práctica ya iniciada con el aliado internacional UCPel.

8 Sección de Referencias

[1]Aldrich,C.(2005) Learning by doing .A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences. San Francisco, CA: Pfeiffer.

[2]Alhosani, Najwa M. (1998) Utilizing the writing process approach with English as a second language writers: a case study of five fifth grade ESL Arab students. K-

State Electronic Theses, Dissertations, and Reports. 2004-07 Kansas State University.

[3]Alexander, P. A., Graham, S., & Harris, K. (1998). A perspective on strategy research: Progress and prospects. *Educational Psychology Review*, 10, 129–154.

[4]Bruffee, K. A. (1992). "Collaborative learning and the 'Conversation of Mankind'" In Goodsell, A. S., Maher, M. R., and Tinto, V. (Eds.), *Collaborative Learning: A Sourcebook for Higher Education*. National Center on Postsecondary Teaching, Learning, & Assessment, Syracuse University.

[5]Bust, Christopher, Kevin Meinert, Allen Bierbaum, and Patrick Hartling. Open Source Virtual Reality. Proceedings of the IEEE Virtual Reality 2002 (VR.02), 2002

[6]Candlin, C.N. & Murphy, D. (Eds.). (1987). *Language Learning Tasks*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

[7]Chinn | Lisa Chinn , 2009 Cognitive Strategies

<http://www.education.com/reference/article/cognitive-strategies/>

[8]Chinn, C. A. (2006). Learning to argue. In A. M. O'Donnell, C. Hmelo-Silver, & G. Erkens (Eds.), *Collaborative learning, reasoning, and technology* (pp. 355–383). Mahwah, NJ: Erlbaum.

[9]Chittaro, L., & Ranon, R. (2007). Web3D technologies in learning, education and training: Motivations, issues, opportunities. *Computers and Education*, 49 Education, 49(1), 3-18.

[11]Cooper, J., and Robinson, P. (1998). "Small group instruction in science, mathematics, engineering, and technology." *Journal of College Science Teaching* 27:383.

[12]M. Dooly (ed.). (2008). *Constructing Knowledge Together* .Chapter 1. Extract from Telecollaborative Language Learning. A guidebook to moderating intercultural collaboration online. Bern:Peter Lang. Retrieved from <http://pagines.uab.cat/melindadooly/sites/pagines.uab.cat/melindadooly/files/Chpt1.pdf>

[13]Hamid, S., Chang, S. & Kurnia, S (2009). Identifying the use of online social networking in higher education. In Same places, different spaces. Proceedings ascilite, Auckland, <http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/hamid-poster.pdf>

[14]Herrington, J., & Oliver, R. (2000). An instructional design framework for authentic learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23-48.

[15]Johnson, C .(2008) A survey of current research on online communities of practice. Karlsruhe University of Applied Sciences. Germany

[16]Jovanovic et al (2012) Social Networking, Teaching, and Learning. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge, and Management*. Vol.7. Retrieved from: <http://www.ijikm.org/Volume7/IJIKMv7p039-043Editorial572.pdf>

[17]Lazanas , Valsamis, et al. On the Integration of e-Communities of Practice in Organizational Decision Making-*Journal of computing*, November 2010.

- [18]Lave, Jean, & Wenger, Etienne, *Situated Learning; Legitimate Peripheral Participation* (New York: Cambridge University Press, 1991). En <http://isbn.nu/0521423740>
- [19]M. Wild, Mental models and computer modelling, *Journal of Computer Assisted Learning*, 12, 1996, 10--21.
- [21]O'Malley, J. & Chamot, A. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge, England: Cambridge University Press
- [22]Code of conduct. (n.d.). WordNet® 3.0. Retrieved October 12, 2013, from Dictionary.com http://dictionary.reference.com/browse/code_of_conduct
- [23]Nettiquete in Study Guides and Strategies at <http://www.studygs.net/netiquete.htm>
- [24]Palloff, R and Pratt, Why Collabrate Online? http://www.oakland.k12.mi.us/portals/0/learning/04_1127.pdf
- [25]Learning Together in Community:Collaboration Online-Retrieved <http://www.slideshare.net/jeremykemp/kemp-web20-1>
- [26]Knowles, M., Holton, E., & Swanson, R. (1998). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (5th ed.). Houston, TX: Gulf Publishing Co.
- [27]Robbins-Bell, Sarah."Higher educationas Virtual Conversation"EDUCASE Review Magazine , Volume 43, Number 5, September/October 2008.
- [28]Salinas, J (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación. En Cabero,J., Salinas,J. Duarte,A y Domingo,J.: *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Ed. Síntesis, Madrid. 199-228
- [29]Siemens, G. (2005, January). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*. Retrieved from http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm on August 28, 2013.
- [30]Siemens, G. (2005b). Connectivism: Learning as network-creation. Retrieved from <http://www.elearnspace.org/Articles/networks.htm>
- [31]Skehan,P. (1998) *A Cognitive Approach to Learning Language*, OUP, Oxford: Oxford University Press.
- [32]Wenger, Etienne, "Communities of Practice: The Social Fabric of a Learning Organization," *Healthcare Forum Journal* (39:4) July/August, 1996, p. 24.
- [34]Wenger, (1988) *Communities of Practice: learning, meaning, and identity*", *The Systems Thinker*, vol. 2, pp. 34 – 65.
- [35]Wenger, E. (2001). *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. Retrieved 2013. from <http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/lmi.shtml>
- [36]The demand for, and demands of, simulations, scenarios, and serious games
By Steve Wexler, Kevin Corti, Anne Derryberry, Clark Quinn, and Angela van Barneveld