

Johanna Alexandra Barragán Arias

La revolución digital está transformando nuestro trabajo, nuestras organizaciones y nuestra vida cotidiana... Por esto, necesitamos una nueva pedagogía.

Fullan y Langworthy**La autora**

Docente Asociada de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca- Facultad de Administración y Economía- Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial, Bogotá. Licenciada en Lengua Castellana, inglés y Francés; Magistra en informática educativa de la Universidad de la Sabana

jabarragan@unicolmayor.edu.co

Resumen

Los avances presentados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, a nivel educativo han generado cambios con nuevas propuestas innovadoras para la enseñanza y el aprendizaje de un segundo idioma. Existen varias plataformas virtuales, materiales digitales, programas, cursos en línea, técnicas, métodos y enfoques para aprender el idioma inglés, estos buscan desarrollar las habilidades comunicativas, escuchar, hablar, leer y escribir. De ahí aparece la necesidad y la meta para las instituciones, consistente en integrar las nuevas propuestas

tecnológicas en las clases, para promover e incentivar a niños, jóvenes y adultos; entender, comprender y hablar un segundo idioma.

En el aprendizaje del idioma inglés, existen varias estructuras gramaticales y tiempos verbales los cuales se deben aprender y practicar para lograr mantener una conversación, con el fin de promover esta práctica. Por tanto, el objetivo de la presente investigación fue: analizar cómo contribuye un ambiente de aprendizaje basado en *Second Life* al fortalecimiento de habilidades de escritura relacionadas con el tiempo presente en el aprendizaje de la lengua inglesa.

Para ello se estableció una investigación de tipo cualitativo con un alcance exploratorio, y un diseño de caso único, con el fin de interpretar el desarrollo y las vivencias de un grupo de 10 estudiantes de primer semestre de inglés del programa de Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial, de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, estudiantes entre los 18 y 21 años de edad, que al explorar diferentes lugares dentro de la plataforma virtual *Second Life* logran desarrollar habilidades de escritura al trabajar de forma cooperativa.

Como resultado, se pudo identificar las fortalezas en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas en

Johanna Alexandra Barragán Arias

plataformas de realidad virtual; en el cual, se evidenció como la interacción y la interactividad fueron claves en el ambiente de aprendizaje de la lengua inglesa. A través, de un ambiente de aprendizaje diseñado en la plataforma virtual *Second Life*, que simula una máquina de tiempo y permite que los usuarios se teleporten a diferentes países para practicar el tiempo verbal presente simple en sus diferentes tipos de oraciones: afirmativas, negativas e interrogativas. Una vez aplicado el ambiente de aprendizaje, se logró evidenciar por medio de los resultados obtenidos que el desempeño de los estudiantes mejora a la hora de diferenciar los tipos de oraciones, del tiempo verbal presente simple en la lengua inglesa.

Palabras clave: metodologías de aprendizaje en inglés, metaversos, juegos serios, *Second Life*

Abstract

Advances made in CIT (Communication and Information Technology) in the educational level have generated changes with innovative proposals for a second language teaching and learning. There are several virtual platforms, digital materials, programs, online courses, techniques, methods and approaches to learn the English language. These seek to develop the communicative abilities, listening, speaking, reading and writing. Hence, it is a necessity and

a goal for educational institutions to integrate the new technological proposals in class to promote and encourage children, teenagers and adults the understanding and speaking of a second language.

Thus, in the English learning process there are multiple grammar structures and verb tenses that must be learnt and practiced to maintain a conversation successfully. In order to promote this practice, the research has as an objective to analyze how a Second Life based learning environment contributes to the strengthening of writing skills related to the simple present tense in the English learning process.

To that end, a qualitative research was established with an exploratory extent and a unique case design in order to interpret the development and experiences of a group of students, that when exploring different places in the Second Life Virtual Platform developed writing abilities working cooperatively. Therefore, strengths in the use of information and communication technologies applied to virtual reality platforms could be identified.

Keywords: English learning methods, metaverse, serious games, Second Life.

Johanna Alexandra Barragán Arias**Introducción**

Este artículo se fundamenta en la investigación realizada para obtener el título de la Maestría de Informática Educativa de la Universidad de la Sabana, con el fin de interpretar el desarrollo y las vivencias de un grupo de 10 estudiantes de primer semestre de inglés del programa de Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial, de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Se planteó una indagación de tipo cualitativo con un alcance exploratorio, y un diseño de caso único. Se trataba de estudiantes entre los 18 y 21 años de edad, que al explorar diferentes lugares dentro de la plataforma virtual *Second Life* logran desarrollar habilidades de escritura al trabajar de forma cooperativa; como resultado se consiguió identificar las fortalezas en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas a plataformas de realidad virtual en el cual se evidenció como la interacción y la interactividad fue clave, en el ambiente de aprendizaje de la lengua inglesa.

En la actualidad las tecnologías de la información y las comunicaciones, TIC, han generado cambios relevantes en la sociedad y en la educación, no solo por el uso de diferentes dispositivos y herramientas virtuales, también por las nuevas propuestas que aparecen para trabajar y practicar diferentes componentes temáticos a nivel educativo, así como espacios

virtuales que se pueden trabajar en tiempo real e interactuar en ambientes similares a lugares reales, donde los estudiantes tienen la oportunidad de estudiar en espacios libres desde cualquier lugar sin límites de tiempo y distancias. Cobo y Moravec afirman:

“[...] integrar diversas perspectivas en relación con un nuevo paradigma de aprendizaje y desarrollo del capital humano, especialmente relevante en el marco del siglo XXI. Esta mirada toma en cuenta el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal, además de aquellos metaespacios intermedios”. (Cobo y Moravec, 2011, p. 23).

De igual forma, el acceso ilimitado a Internet permite la búsqueda de información de todo tipo; donde tanto jóvenes y adultos se conectan a una red y logran comunicarse de forma eficaz sin importar la distancia o el lugar. Es así como la búsqueda y la transferencia de la información se logra sin grandes requerimientos tecnológicos.

Además, mediante las TIC es posible la interacción y la generación de conocimiento con una buena orientación e indagación de la información ya que es pública y de fácil acceso. “Hay todo un aprendizaje invisible fuera del aula mediada por el uso de las tecnologías conectadas en red.” (Cobo y Moravec, 2011, p. 26).

Johanna Alexandra Barragán Arias

Por otra parte, los cambios sociales, económicos, políticos y la globalización han trascendido a las instituciones educativas que no pueden ser ajenas a esta realidad y deben adaptarse a las necesidades e innovaciones que ofrecen las TIC. Por tanto, la adquisición de la lengua inglesa considerada como un idioma universal y las nuevas propuestas de enseñanzas y aprendizaje que aparecen con las plataformas virtuales, juegos on-line, software libre, redes sociales y gran variedad de herramientas virtuales que se convierten en un gran apoyo para el desarrollo de cualquier currículo o componente temático en cualquier colegio o universidad. (MinTiC, 2015).

En este contexto social, aprender una segunda lengua se convierte en una necesidad y deber académico; por otro lado, desde lo laboral, el conocimiento y dominio de la lengua inglesa es uno de los requisitos, para los futuros profesionales del país quienes deben desarrollar las cuatro habilidades cognitivas: leer, escribir, escuchar, hablar, para lograr una comunicación efectiva (Ministerio de Educación Nacional, 1995) establecen diferentes niveles según el desempeño de cada estudiante y obtener nivel de evaluación B1 en el Marco Común Europeo; requisito mínimo de grado para los profesionales que ejercen cualquier área de conocimiento.

De la mano con la adquisición de una segunda lengua, es relevante nombrar las nuevas tecnologías y propuestas en la digitalización e interactividad como son las plataformas virtuales en 3D y específicamente *Second Life*. El autor McLuhan (1996) menciona la evolución dada en los procesos del sistema nervioso de las personas y en la capacidad de imaginación, lo que genera conocimiento e interactividad didáctica enfocada en la calidad y la forma de almacenamiento de información en el cerebro humano, por eso incentivar al usuario con mecanismos virtuales, parecidos a la realidad, no solo hace interactiva una aplicación sino que, también, puede crear apropiación de conceptos claves y nuevos conocimientos.

Este trabajo incluye referentes teóricos sobre: el desarrollo de las habilidades cognitivas, las Tecnologías de la Información y Comunicación, aprendizaje significativo, teorías para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa. Ante este panorama, este trabajo pretende identificar la forma en que un ambiente de aprendizaje, AA, basado en mundos virtuales puede apoyar el desarrollo de las habilidades de escritura en presente simple.

Johanna Alexandra Barragán Arias

Metaversos una nueva tecnología aplicada a la educación. En los últimos años, las tecnologías han desempeñado un papel importante en la sociedad; se puede pensar en el significado para la historia de la humanidad, la escritura, la radio, el teléfono, el cine, la televisión o Internet. Las últimas tecnologías ya están integradas habitualmente en la vida de cada ser humano. Están perfectamente compuestas e integradas y son utilizadas sin que el usuario sea consciente de lo hace.

Según Csikszentmihalyi (1975), existen tres formas en los avances tecnológicos que se vinculan con el placer o gozo, donde se establece que se pueden lograr cambios al facilitar situaciones, traen nuevas experiencias satisfactorias donde conviene tener más tiempo libre.

Con lo anterior, se puede concluir que el desarrollo tecnológico remite permanentemente hacia el futuro, ya que este proyecto incentiva el aprendizaje contable hacia mundos virtuales. Se necesita saber que la tecnología es educativa para quien la sabe usar. Por esa razón, se da a conocer cómo los metaversos contribuyen en la buena enseñanza de aprendizaje del tiempo verbal presente simple, en inglés, para los estudiantes de primer semestre en el Programa Asistencia Gerencial, en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

La palabra *metaverso* se describe como un escenario creado con computador que se basa en la realidad, sin pretender hacer réplicas, y en el que cada usuario *on-line* entra para interactuar, compartir y comunicarse con los demás. Esta comunicación permite a los usuarios conectados simultáneamente interactuar como los humanos por medio de avatares: a través de gestos, palabras, emociones y movimientos. En este orden de ideas se entiende que el metaverso es un mundo virtual que ofrece a sus jugadores una realidad en 3D. Los más famosos (*Second Life*) ofrecen a sus usuarios un simulador, un chat, un juego o una plataforma educativa.

Los mundos virtuales o metaversos son construcciones ficticias en las que los participantes actúan a través de avatares creados por sí mismos, donde la persona trata de reproducir la participación o vida real en un entorno de metáfora virtual sin limitaciones espacio- temporales (García, 2010). Por lo anterior, se deduce que en el ámbito educativo los docentes pueden sacar ventaja de los beneficios que ofrecen los metaversos para involucrar a sus estudiantes en una plataforma educativa, para cumplir objetivos pedagógicos, según Checa:

“El profesor en el espacio de metaverso se convierte en facilitador, es así que abandona su rol tradicional de mero transmisor de conceptos o

Johanna Alexandra Barragán Arias

contenidos. Fuera del mundo virtual el profesor actúa en el aula como el guía que ofrece las pistas para la resolución de los problemas encontrados, y dentro del metaverso es el acompañante que guía los progresos del alumno.” (Checa, 2011, p. 9).

Los grupos se forman dentro de los juegos en red; en su mayoría, es un encuentro entre extraños conectados para jugar; son grupos muy particulares que generan espacios virtuales que son, a la vez, fugaces y permanentes. Dentro de ellos es posible conectarse, relacionarse y también desconectarse sin necesidad de dar explicaciones.

El hecho de compartir una aventura digital no supone que el grupo forme lazos de amistad, no implica permanencia ni profundidad porque no hay compromiso afectivo. En este sentido, se puede analizar cómo la comunicación hoy día es un eje importante en cualquier plataforma virtual; las comunicaciones digitales admiten ser comprendidas como extensiones del hombre, en donde es posible prolongar las facultades y posibilidades del ser humano en espacio durante las edades tempranas. Un sistema virtual genera un sistema interfaz informático y entornos artificiales en mundo real. Esto permite la simulación de situaciones reales en el aprendizaje de un idioma extranjero.

En la implementación de nuevas tecnologías se hace un enfoque relevante en la digitalización e interactividad de mecanismos virtuales, se ha dado un proceso de desarrollo en la evolución del sistema nervioso y en la capacidad de imaginación, lo que permite implantar el conocimiento e interactividad didáctica enfocada en la calidad y la forma de almacenamiento de información el cerebro humano.

Lo anterior demuestra que los estudiantes se pueden incentivar con estos mundos virtuales parecidos a la realidad no solo porque se vuelve una actividad interactiva sino que, también puede crear apropiación de conceptos claves en inglés y sus tiempos donde ellos logran la teleportación a diferentes mundos; es así que, se llega a simular compras y ventas, haciéndolo aplicable para trabajar los diferentes tiempos que tiene el presente simple en inglés.

Second Life

Hace más de 10 años nació en Internet una red social llamada *Second Life*, donde las personas trabajan, ganan dinero, se divierten.

Allí se crean relaciones personales que conllevan a una interacción social en un mundo virtual la cual proyecta una opción de vida real y general. Pero para el punto de vista del público

Johanna Alexandra Barragán Arias

ya era irrelevante el uso de la plataforma, por esa razón el Director General decidió mejorarla.

Rod Humble, director general de Linden Labs asegura hacer mejoras en el sistema para que sea más atractivo y dinámico para el público. Desde que Humble empezó a manejar Linden Labs, su propósito principal era innovar el mundo virtual con herramientas que lo hicieran más veloz, al momento de ingresar e interactuar en ella. Además de generar más alternativas para que los usuarios puedan extender sus opciones aplicativos integran la inteligencia artificial y la narrativa emocional.

En los últimos años *Second Life* logró adquirir más de 70 millones de dólares de ingresos anuales, pero en el año 2011 el juego generó más de 75 millones de dólares, además de un crecimiento suscriptores del 40%. Ya que se ha logrado el incremento de suscriptores el reto ahora es lograr que sean usuarios únicos.

Juegos serios

En la primera infancia el juego es fundamental. Es la actividad más característica que realizan los niños entre 0-5 años. En el juego se construye el mundo y el lenguaje, se representan las situaciones que se viven en la vida cotidiana y que son objeto de preocupación. El juego es el trabajo del niño, lo que le permite realizar acomodaciones, entender y aprender.

En la educación el juego cumple un rol formativo; en ocasiones se utiliza como estrategia, otras veces como metodología o principio pedagógico. Los juegos serios, son aquellos que se utilizan para educar, entrenar e informar. Actualmente, este término se le asigna al “grupo de videojuegos y simuladores cuyo objetivo principal es la formación antes que el entretenimiento”. (Marcano, 2008, p. 125).

De acuerdo con las características, los estudiantes logran incrementar sus conocimientos por medio de un juego con un objetivo pedagógico en mundos virtuales. Esto permite la incorporación de juegos serios mediante los cuales desarrollen habilidades y puedan practicar el dominio de destrezas mientras aprenden y se divierten con el tiempo verbal presente simple en inglés.

En este sentido, los juegos en red permiten que distintas personas de cualquier parte del mundo, se encuentren para participar de un mismo entorno y que, dentro de él, al jugar y chatear se practique la lengua inglesa por medio del tiempo verbal presente simple, como se propone en el mundo virtual. Estos juegos, utilizados dentro de ciertos límites, dosificados y equilibrados con otras actividades tienen ventajas, que se refieren al desarrollo del pensamiento estratégico y al estímulo de conductas dinámicas.

Johanna Alexandra Barragán Arias

Este movimiento, a diferencia de los videos juegos convencionales, tiene un objetivo pedagógico a través de tecnologías lúdicas que permiten al estudiante mejorar aspectos formativos, en cualquier campo de estudio, entrenamiento o información donde jugar para aprender se convierte en un entorno de aprendizaje basado en una realidad virtual y permite a los estudiantes aprender de su propia experiencia y la de sus compañeros en un escenario formativo.

Según Felicia (2009), el movimiento ha surgido para adaptarse a las necesidades de una nueva generación de estudiantes, a menudo conocidos como *nativos digitales*, cuyas características distintivas deberían reconocerse para garantizar resultados pedagógicos satisfactorios y la motivación necesaria por su parte. En este sentido, es necesario señalar la importancia de esta generación que, a partir de los años setenta desde edades tempranas, se han familiarizado con la tecnología digital y la era de las TIC, casi como un idioma materno. Como señala Prensky (2001) los estudiantes de esta generación han pasado sus vidas enteras rodeados por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros juguetes y

herramientas de la edad digital.

Descripción del ambiente de aprendizaje

Es importante señalar que la estrategia del ambiente de aprendizaje está enmarcada en dos momentos uno presencial, como lo es la clase magistral y otro virtual que se desarrolla en el metaverso de *Second Life*. Entendido esto, las clases magistrales son indispensables ya que permiten explicar las estructuras gramaticales del tiempo verbal presente simple en inglés a través de talleres, escritos, debates y resolución de problemas; al igual, permiten orientar a los estudiantes al dar mayor claridad para desarrollar las habilidades de escritura en el tiempo verbal presente simple y propende por el trabajo en equipo, donde los estudiantes se apoyan uno con otro.

Luego de desarrollar el trabajo magistral, los estudiantes utilizan *Second Life*, SL, como ambiente virtual para interactuar por medio de juego de roles y poner en práctica lo visto de manera presencial. Para llevar a cabo esta estrategia se diseñó un juego serio en 3D en el metaverso SL, en donde un templo egipcio funciona como una máquina del tiempo y los estudiantes a través de un avatar se teleportan, quiere decir que se transportan dando *clic* a un objeto que lo ubica en tiempo y espacio, donde deben adoptar un rol en cada una de las

Johanna Alexandra Barragán Arias

actividades elaboradas, para practicar el tiempo verbal presente simple.

Después de definir los recursos tecnológicos, se determinaron las actividades de aprendizaje y los materiales educativos, de igual modo para la implementación del ambiente de aprendizaje se llevó a cabo una sesión de introducción y cuatro módulos cada uno con una duración de tres horas, a su vez, cada módulo se dividió en dos sesiones, una de dos horas presenciales y la otra sesión de una hora inmersa en el metaverso SL.

Aprendizajes

Es muy importante y gratificante elaborar el proyecto de investigación. Es un ámbito muy distinto al laborado hasta el momento, como docente de idiomas, esta Maestría en Informática Educativa ha superado todas las expectativas con clases de programación de video juegos, aplicaciones y metodologías innovadoras que rompen los esquemas tradicionales en el campo educativo.

Además, el desarrollo de un proyecto de investigación que relaciona las TIC con el idioma inglés para proponer nuevas metodologías de aprendizaje y para contribuir en algo, no solo a los estudiantes de primer semestre de inglés del programa de Tecnología en Asistencia Gerencial, de la Universidad

Colegio Mayor de Cundinamarca. También, con la propuesta del Ministerio de Educación Nacional, MEN, para mejorar los índices de bajo nivel en el desempeño del inglés a nivel, nacional e internacional.

Por lo anterior, el proyecto de investigación de *Second Life* un mundo metaverso para el aprendizaje del idioma inglés, fue todo un reto sobre todo en la programación y diseño del templo egipcio como máquina de tiempo y teleportación, por no tener ningún tipo de conocimiento de construcción en la plataforma virtual *Second Life*; diseñarlo fue una gran experiencia, llena de sacrificio y dedicación. Al igual que un juego llamado *mundo arcoiris* para la enseñanza de los colores en inglés en la electiva de juegos serios; que han servido, en lo profesional y en el ámbito laboral hoy día, como docente en el área de inglés y ahora líder de semilleros de investigación en juegos serios de la Universidad.

Por último, este proyecto de investigación ha sido un gran desafío, se ha aprendido mucho de metodología de investigación, de modelos de enseñanza y pedagogía y nuevas herramientas de interacción e interactividad que promueven la inclusión de las TIC, en la educación. Además, de la infinidad de beneficios y ventajas a la hora de aprender una lengua extranjera o cualquier otra disciplina.

Johanna Alexandra Barragán Arias

Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones de la investigación las cuales surgen de la aplicación del Ambiente de Aprendizaje diseñado mediante metaversos para la habilidad escrita del presente simple y el análisis realizado con las pruebas diseñadas.

La plataforma *Second Life* es una herramienta masiva con infinidad de usuarios, por eso muchas instituciones educativas hoy día la usan como una herramienta virtual para la enseñanza y aprendizaje de varias disciplinas, por su similitud y adaptación a un mundo real 3D. Además, abre la oportunidad de interactuar en diferentes inmersiones que permiten a los estudiantes compartir entornos atípicos fuera del aula; según López, y la importancia de crear contenidos educativos digitales como:

“El progreso tecnológico y el desarrollo de sistemas informáticos de las últimas décadas, unido a su impacto en nuestra vida cotidiana, ha provocado un replanteamiento de las metodologías de enseñanza-aprendizaje en las aulas, permitiendo la incorporación en las aulas de las TICs y las TACs y así, favoreciendo el modelo TPACK, que implica el uso de contenidos educativos digitales en las aulas, por lo que se hace indispensable el desarrollo de la competencia digital de los docentes, que a su vez fomentará el desarrollo de la competencia digital de los alumnos, garantizando una educación y un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a la

sociedad del siglo XXI”. (López, 2013, p. 12)

Por esta razón la plataforma virtual *Second Life* es una buena opción en esta generación digital. Los estudiantes se sienten más seguros al comunicarse en inglés a través de la plataforma virtual porque, de alguna forma, se resguardan en un avatar para expresarse y esto les da más libertad porque pierden el miedo a ser juzgados negativamente al equivocarse o al cometer errores. Además, manifestaron divertirse y concentrarse al mismo tiempo y eso despertó el gusto en ellos por el inglés; además, el hecho de crear su avatar con total libertad es una ventaja para ellos y se vuelve interesante a la hora de trabajar adjetivos en inglés; los estudiantes responden muy bien este tipo de actividades.

Por otro lado, el uso de esta la plataforma virtual *Second Life*, supera una serie de limitaciones con las que, a menudo, docentes y estudiantes se encuentran al trabajar el idioma inglés en las aulas; el tema de cortar distancias es primordial porque permite educación interactiva y a distancia en donde los alumnos tienen la posibilidad de dialogar con estudiantes nativos de otras lenguas y de paso compartir experiencias. Es así, la interacción en *Second Life* permitió dejar atrás las paredes del aula y

Johanna Alexandra Barragán Arias

poder realizar actividades innovadoras y significantes por medio de la virtualidad.

Además, la plataforma *Second Life*, permite incorporar actividades de interacción oral con hablantes nativos para optimizar el aprendizaje del inglés. Por esta razón, los entornos virtuales en colaboración generados por computadora, brindan un ambiente para el aprendizaje de un segundo idioma superior al entorno tradicional de un aula de clases y aporta a la propuesta del MEN de formar profesionales bilingües, debido a que en aquellos casos donde los estudiantes presentaban mayores deficiencias, la simulación les dio la oportunidad de mejorar el desempeño con un nivel A1; al sentir que se encontraban acompañados de personas verdaderas dentro del mundo virtual se consiguió el grado de libertad necesario para establecer una interacción activa entre compañeros.

En este orden de ideas es importante resaltar que las TIC son realmente útiles en la educación, para el aprendizaje, y que temas específicos como el tiempo verbal presente simple y cantidad de temas interdisciplinarios y que esta propuesta de investigación cubre también las propuestas del MEN, con su programa MinTic que busca liderar en instituciones educativas.

Los ejercicios de evaluación de cada sesión del ambiente de aprendizaje, permitieron el trabajo colaborativo entre los estudiantes, ya que cada uno de ellos diseñó el avatar como la forma ideal de sí mismo; lo cual despertó la seguridad y la confianza entre ellos para escribir en el juego en el tiempo verbal presente simple y los tipos de oración en negativo, interrogativo y afirmativo.

Así mismo, la aplicación de pruebas de entrada y de salida, se comprobó que estadísticamente existió un avance significativamente mayor en el nivel de comprensión del tiempo verbal presente simple, en inglés. Esto debido a la manera en que el entorno virtual mantuvo el interés de los estudiantes la mayor parte del tiempo. Sin embargo, los estudiantes que no estudiaron los comandos se perdían fácilmente por el avatar entonces se hizo necesario estar presente en el juego también para orientarlos.

La plataforma virtual *Second Life*, puede ser una buena alternativa en el aprendizaje de idiomas para mejorar no solo la habilidad escrita, es posible trabajar otras como: pronunciación, comprensión auditiva, comprensión escrita, vocabulario en inglés de diferentes campos de conocimiento y la

Johanna Alexandra Barragán Arias

posibilidad de ver en 3D lugares y cosas que son prácticamente espejo del mundo real.

De acuerdo con el análisis de los datos se hace necesario diseñar en el juego la posibilidad de tener una base de vocabulario en inglés para que los estudiantes logren desenvolverse más fácilmente en el juego porque no conocen palabras que pueden ser comunes pero se ven en otros niveles del inglés, según el Marco Común Europeo, niveles como: B1, B2 Y C1.

También, algo que se debe señalar es la falta de apoyo institucional a la hora de otorgar el permiso para acceder a la plataforma *Second Life*, esto fue algo desolador que hizo cambiar a última hora la organización del ambiente de aprendizaje ya planeada con anticipación y empezar la búsqueda de espacios fuera del aula no convencionales para estos fines académicos.

De la misma forma, es necesario explicarles a los estudiantes que en la plataforma, al igual que el mundo real aparecen personas con malas intenciones, y eso puede ser causa de *cyber bullying* que puede ser un tema delicado y hasta peligroso. Los estudiantes tienden a distraerse en el juego con facilidad, por eso es importante que el profesor los acompañe y controle sus comportamientos. Además, a veces

aparecen personas ajenas al juego con otras intenciones y esto dificulta el trabajo en el juego y así como se asemeja al mundo real tiene lugares de baja reputación, prostitución, entretenimiento, ofrecen servicios, hay vicios, violaciones y todo lo negativo que puede tener el mundo real; por eso, es importante que los estudiantes sepan esto con anticipación por su seguridad y la del docente.

Una de las grandes dificultades en Internet es no poseer buenos equipos; estas cosas deben ser óptimas a la hora de trabajar el ambiente de aprendizaje porque el mundo virtual es pesado y si estas dos cosas no funcionan los mundos no cargan rápido y tienden a verse de color gris y sin formas; esto dificulta el proceso porque se vuelve lento, a los estudiantes les da pereza y se desmotivan muy fácilmente; es posible que el avatar desaparezca de la nada o sin ropa o de otra forma. Además, a veces, los estudiantes son curiosos y empiezan a averiguar cosas para comprar y esto eso quita tiempo; a la vez, no es posible pagar objetos si no es con dólares, entonces esto puede hacer perder el tiempo de la clase virtual.

Por lo anterior es muy importante que los estudiantes tengan claros y hayan practicado los comandos con anticipación para hacer cualquier tipo de movimiento en la plataforma

Johanna Alexandra Barragán Arias

Second Life y para teleportarse a diferentes países o mundos porque la situación se vuelve difícil al explicar, vía chat, los comandos para lograr jugar. Se pierde el tiempo y ellos tienden a desconcentrarse fácilmente o, muchas veces, pierden la paciencia y no siguen el proceso, no escriben en el chat sino que deciden hablar.

Por último, rescatar el uso de la plataforma como una herramienta virtual que funciona muy bien con la modalidad B-learning y sí tiene ventajas que benefician el aprendizaje de la habilidad escrita en el tiempo verbal presente simple y sus tipos de oraciones. Al igual, que puede funcionar como un tema transversal que puede generar nuevas metodologías de aprendizaje, que acogen las necesidades de estos tiempos tecnológicos.

Referencias bibliográficas

- Cobo, C., y Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975). "Beyond Boredom and Anxiety". Jossey-Bass: San Francisco, CA. 36. ISBN 0-87589-261-2, ISBN 978-0-87589-261-0
- Felicia, D. (2009). Video juegos en el aula, manual para docentes. European schoolnet, EUN pathership AISBL, 3-41.
- Fullan y Langworthy (2014)- How New Pedagogies Find Deep Learning. Pearson Education. London. ISBN: 9780992422035
- García, F. C. (2010). El uso de Metaversos en el mundo educativo, gestionando conocimiento en second life. REDU, Revista de docencia universitaria.
- Ministerio de las TIC. 2015. MinTIC. <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-channel.html>
- M. Prensky. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 1-6.
- Marcano, B (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Revista electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Volumen 9 (Número 3) Recuperado de http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_marcano.pdf