

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

Second Life un mundo metaverso para el aprendizaje del idioma ingles



JOHANNA ALEXANDRA BARRAGÁN ARIAS

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

CHÍA, 2016

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Second Life un mundo metaverso para el aprendizaje del idioma ingles



JOHANNA ALEXANDRA BARRAGÁN ARIAS

Director:

PHD RONALD GUTIÉRREZ

Trabajo presentado como requisito para optar el título de

Magíster en Informática Educativa

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA

CHÍA, 2016

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Chía, 2016

Resumen

Los avances presentados en las 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 educativas integrar las nuevas propuestas tecnológicas en las clases para promover e incentivar a niños, jóvenes y adultos, el 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, 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 consiguió identificar las fortalezas y debilidades que enfrentan los estudiantes a la hora de comunicarse vía

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

chat en el tiempo verbal presente simple, la interacción y el trabajo colaborativo fueron resultados relevantes los cuales demuestran el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas a plataformas de realidad virtual, donde es clara la interactividad y clave en el Ambiente de Aprendizaje en la lengua inglesa A través, de un ambiente de aprendizaje diseñado en la plataforma virtual Second Life, el cual 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 en los estudiantes se logró evidenciar por medio de los resultados obtenidos como 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 TIC in the educational level have generated changes with new 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 investigation 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 investigation 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 made to develop writing abilities working cooperatively. Therefore, strengths in the use of information and communication technologies applied to virtual reality platforms could be identified.

Key words: English learning methods, metaverse, serious games, Second Life.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....4

1. INTRODUCCIÓN12

2. JUSTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO13

2.1 Análisis del contexto18

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN20

3.1 Objetivo General.....23

3.2 Objetivos Específicos24

4. ESTADO DEL ARTE24

4. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL30

5.1 Ambiente de Aprendizaje30

5.2 El aprendizaje de una segunda lengua (inglés).....31

5.3 El aprendizaje de la lengua inglesa en comunidad CLL (Community Language Learning)33

5.4 El juego didáctico aplicado al aprendizaje del inglés.....34

5.5 Juegos serios en el aprendizaje de una lengua extranjera.....36

5.6 Constructivismo.....37

5.7 Aprendizaje significativo.....39

5.8 Trabajo colaborativo.....40

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

<u>5.9 B-Learning</u>	41
<u>5.9.1 Constructivismo y B-Learning</u>	42
<u>5.10 Metaversos una nueva tecnología aplicada a la educación</u>	44
<u>5.11 Second Life</u>	47
<u>5.12 Juegos serios</u>	48
5. <u>DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE</u>	50
6.1 Objetivo del ambiente de aprendizaje	50
6.2 Objetivos pedagógicos	50
6.3 Contenidos	51
6.4 Modelo y Enfoque pedagógico	51
6.5 Estrategia de aprendizaje	53
6.6 Recursos	54
6.7 Descripción del ambiente de aprendizaje	55
6.8 Roles Docente / Estudiante	68
6.8.1 Rol del docente	68
6.8.2 Rol de estudiante	69
6.9 Evaluación en el Ambiente de Aprendizaje	70
6. ASPECTOS METODOLÓGICOS	73

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

7.1 Tipo de estudio.....	73
7.2 Alcance exploratorio.....	74
7.3 Diseño de la investigación	75
7.4 Fases de la investigación	77
7.4.1 Planteamiento del problema y objetivos.....	78
7.4.2 Revisión documental.....	78
7.4.3Diseño metodológico	78
7.4.4 Obtención y procesamiento de datos.....	79
7.4.5 Análisis de datos	79
7.5 Población y muestra	79
7.6 Instrumentos, validación y técnicas	80
7.6.1 Entrevista.....	80
7.6.2 Diarios de campo.....	81
7.6.3 Prueba pre y pos con un solo grupo	82
7.7 Método de análisis de la información	83
7.8 Consideraciones éticas.....	87
7. ANÁLISIS DE RESULTADOS	88
8.1 Interacción.....	89

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

8.2 Aprendizaje.....	90
8.3 Comunicación	91
8.4 Interactividad.....	93
8.5 Herramientas virtuales.....	94
8.6 Adaptabilidad	95
8.7 Trabajo colaborativo.....	95
8.8 Pertinencia.....	97
8.9 Innovación.....	97
9. APRENDIZAJES	98
10. CONCLUSIONES.....	100
BIBLIOGRAFÍA.....	106
ANEXO A.PRUEBA SABER PRO.....	117
ANEXO B: PEP UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA	117
ANEXO C: MALLA CURRICULAR	117
ANEXO D: DIARIO DE CAMPO.....	117
ANEXO E: Manifestación de voluntad	123
ANEXO F: Entrevistas.....	124
ANEXO G: PRUEBAS PRE Y POST	124

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

ANEXO H: FOTOS IMPLEMENTACIÓN124

Lista de figuras

Figura 1. Variables que influyen en el aprendizaje del inglés.....39

Figura 2. Avatar de la investigadora en el entorno virtual Second Life.....62

Figura 3. Fases de la investigación.....78

Figura 4. Categorías A priori.....86

Lista de tablas

Tabla 1: Sesión de apertura.....63

Tabla 2: Modulo 1.....64

Tabla 3: Modulo dos y tres.....65

Tabla 4: Categorías A priori.....65

Tabla 5: Categorías emergentes.....85

INTRODUCCIÓN

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 dentro de 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 & Moravec) 2011 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”. (p.23)

De igual forma el acceso ilimitado a internet permite la búsqueda de información de cualquier 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, a través de 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 & Moravec, 2011, p.139).

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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 lo 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 al incentivar al usuario con mecanismos virtuales

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

parecidos a la realidad no solo hace interactivo 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 y 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.

2. JUSTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO

En Colombia uno de los retos fundamentales del Ministerio de Educación Nacional (MEN), es brindar a la educación universitaria, políticas institucionales tendientes a ampliar la cobertura estudiantil, la cual requiere de una formación que involucre las exigencias regionales, nacionales e internacionales en un contexto donde los condicionamientos económicos, políticos, sociales, al igual que los avances científicos y tecnológicos, precisan profesionales con actitudes y aptitudes para competir con calidad en diferentes escenarios donde es necesario desenvolverse en inglés. (MEN, 2015).

Dentro del marco de la educación en Colombia, el Artículo 21 de La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes la enseñanza de una lengua extranjera desde el nivel básico, debido a la integración que requiere el país con los mercados internacionales y a la

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

globalización en todos los ámbitos, lo cual hace necesario el manejo de un segundo idioma como medio fundamental para poder aprovechar sustancialmente las ventajas que ofrecen los Tratados de Libre Comercio, las nuevas oportunidades de negocio, los convenios con otros países para trabajar o realizar estudios de pregrado, posgrado, pasantías e intercambios.(p.6)

En este orden de ideas, la presente investigación se constituye en una propuesta para cumplir las exigencias y políticas dispuestas por el MEN e integrar el tema de bilingüismo como parte fundamental de los procesos académicos, ante este panorama se debe resaltar que la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca al ser una institución pública está resguardada por la ley nombrada anteriormente.

Por otro lado, para la enseñanza del idioma inglés en específico, las diferencias gramaticales en la conjugación de los verbos de la terceras personas del singular, al igual que los verbos auxiliares en oraciones interrogativas, han evidenciado un mayor nivel de dificultad en el aprendizaje como parte en la observación en el aula; el autor (Bolitho,1995) señala que en efecto el bajo conocimiento del presente simple y el uso incorrecto de sus reglas gramaticales representan un obstáculo directo en el aprendizaje de tiempos verbales (tiempos pasados, tiempos futuros, tiempos perfectos, discursos directos e indirectos) y la comunicación efectiva y clara en cualquier situación.

Es importante resaltar que uno de los tiempos básicos a la hora de iniciar el aprendizaje de la lengua inglesa es el tiempo verbal presente simple y la aplicación de

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

reglas para diferenciar la parte negativa, interrogativa y afirmativa porque es constante y confuso para los estudiantes, debido a los cambios que se presentan en los verbos, la aplicación de auxiliares y conjugaciones. (Ellis, 1991).

Por otra parte, Larsen-Freeman D. y M. Long (1994) afirman que las metodologías convencionales en la enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa son: método directo, audio lingual, método de gramática y traducción, método silencioso, sugestopedagogía y enfoque natural, los cuales en el aula, se han identificado como repetitivos y tradicionales, de esta forma se ignora, las motivaciones, gustos e intereses de los estudiantes. En consecuencia, sugieren integrar las TIC en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, puesto que estas ofrecen variedad de recursos online que favorecen el aprendizaje en un ambiente interactivo y auténtico. (Chun, 1994, p.17)

En este contexto, se propone la implementación de un Ambiente de Aprendizaje (AA) en un mundo virtual, donde los estudiantes de manera colaborativa en su proceso de aprendizaje gramatical, específicamente el tiempo verbal de presente simple, practiquen y trabajen en los diferentes escenarios. En este sentido, se busca aportar a la problemática de la baja proficiencia en las pruebas de estado (Saber Pro, 2015), esta prueba permitió evidenciar; que los estudiantes de sexto semestre de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca se encontraba en el nivel A2 Elemental; puesto que tuvieron el 90% entre el nivel A1 y A2, ubicándolos en nivel elemental y así incorporar nuevas propuestas de aprendizaje que traen las TIC en el desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje del idioma inglés. (Véase Anexo A).

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Así mismo, es importante señalar las propuestas para la enseñanza de idiomas que ofrece la plataforma virtual inmersiva 3D Second Life la cual posee más de 7 millones de usuarios, en un mundo paralelo, en el cual es posible aprender, socializar, negociar en situaciones similares a las de la vida real. Gracias a su inmersión y rapidez en la comunicación permite la enseñanza a distancia a través del chat; lo cual se convierte en la herramienta ideal para trabajar la habilidad escrita en inglés en simultáneo con un avatar creado por el estudiante a su criterio y personalidad en diferentes escenarios y juegos.

Adicionalmente, los usuarios pueden desplazarse de diferentes maneras ya sea que caminen, vuelen o se tele transporten; pueden hacer gestos y bailar, comunicarse y enviar mensajes instantáneos por e-mail o mediante voz, tomarse fotos o crear películas y enviarlas por e-mail a destinatarios de la vida real.(Rudin, 2007).

Es importante resaltar que el uso de chat, blogs, redes sociales entre otros recursos tecnológicos permiten y favorecen la comunicación escrita. Sin embargo, en ocasiones se da prelación al uso de emoticones y signos gráficos más que al lenguaje escrito y al uso de reglas gramaticales, fenómeno conocido como spanglish y ciberspanglish que influye en las reglas gramaticales que se deben usar de manera correcta para obtener una comunicación clara y concisa en el ámbito de la informática, el cual tiene como predilección el idioma inglés, es decir, existe la necesidad de conocer aspectos generales de este idioma, ya que es considerado el lenguaje universal prevaleciendo en gran parte de los programas informáticos.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Demia (2004) afirma:

“El fenómeno del spanglish ha afectado el buen uso del léxico y el fenómeno del chat ha afectado el buen uso de la ortografía. Por esta razón, la labor que traductores e instituciones públicas y privadas dedican a sugerir una correspondencia léxica patrimonial a todos aquellos extranjerismos informáticos que aparecen en la red de una innegable importancia”. (p.125).

En este sentido, la presente investigación evalúa el aprendizaje del idioma inglés desde la aplicación de las reglas gramaticales, no como un método convencional al integrar las TIC en un ambiente virtual. Aspecto que permite corroborar la eficacia del uso de SL en el aprendizaje de un idioma inglés.

Por lo anterior se puede determinar la escritura como una habilidad fundamental en la adquisición de un segundo idioma. De acuerdo a lo expuesto por Lindemann (1987) “La escritura es una parte importante del proceso de comunicación no sólo como medio de comunicación sino también como fuente de poder, como necesidad social y como una forma de obtener conocimiento y de resolver problemas”. Razón por la cual, la escritura es primordial en el aprendizaje de un idioma y los docentes encargados de la enseñanza de una segunda lengua deben ofrecer nuevas herramientas de trabajo para facilitar este proceso.

En este sentido, la implementación del AA y los resultados de la investigación benefician directamente a los estudiantes del Colegio Mayor de Cundinamarca del

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

programa Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial e indirectamente a los docentes y estudiantes que deseen aprender un segundo idioma e integren en su proceso las actividades diseñadas en el mundo virtual. Adicionalmente, Second Life ofrece la posibilidad de construir cualquier objeto virtual 3D o AA para la enseñanza adaptándose a cualquier necesidad interdisciplinar.

2.1 Análisis del contexto

La presente investigación va dirigida a los estudiantes de la Universidad Pública Colegio Mayor de Cundinamarca del programa de tecnología en Asistencia Gerencial Presencial de la Facultad de Administración y Economía. La mayoría de los estudiantes pertenecen a un estrato socioeconómico (I y II) y residen al sur de Bogotá.

Al ingresar los estudiantes de primer semestre son ubicados en el nivel básico de inglés I hasta nivel VI, acorde al plan de estudios y el apoyo de asistentes nativos en las clases, semanalmente el estudiante recibe cuatro horas de inglés, para llegar a cumplir con las propuestas exigidas por el (MEN), el proceso de enseñanza en clase es de total autonomía para docente desde el punto de vista de los recursos, actualmente, la universidad dispone de varios laboratorios de idiomas dotados con tableros digitales y 5 salas de cómputo, por lo cual se hace viable la posibilidad de implementar estrategias que incorporen las TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Cabe resaltar que las exigencias y políticas dispuestas por el MEN para integrar el tema del bilingüismo como parte fundamental de los procesos académicos en la Universidad, se encuentra reflejada en la misión y visión del proyecto educativo institucional (PEI); ver (Anexo B) allí se contempla en sus enunciados la promoción de una formación integral para los estudiantes pertinente a las modalidades, metodologías y jornadas de educación superior, los cuales se convierten en una posibilidad para implementar estrategias y propuestas de aprendizaje del idioma inglés en el programa de Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca; además la incorporación de las TIC en el plan de estudios como lo determina el Decreto 415 de 2016 (UNICOLMAYOR, s.f.), las entidades estatales tendrán un líder de Tecnologías y Sistemas de Información, quien será pieza clave en la construcción de un estado más eficiente y transparente a través del uso y aprovechamiento estratégico de las TIC, por consiguiente se evidencia la necesidad de integrar esta propuesta estratégica al interior de las universidades públicas con el fin de incrementar servicios y programas en línea que optimicen la enseñanza, desarrollen competencias y proponga metodologías de trabajo a través de mundos virtuales.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

El informe presentado por el índice Mundial de Bilingüismo del nivel de inglés (2015), sobre el conocimiento de este idioma en Colombia la clasifica en un nivel muy bajo; además el informe indica la ubicación del país en el puesto número 12 con el 46,54% entre los 14 países Latinoamericanos evaluados, seguido por Venezuela y el Salvador. El mismo informe clasifica a Colombia en el lugar número 57 a nivel mundial entre los 70 países evaluados, le sigue Omán y

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Venezuela, país que permaneció en el lugar 42 entre 63 naciones evaluadas. Por tanto la clasificación de Colombia se encuentra en un nivel muy bajo, es decir, tiene la menor categoría del escalafón; lo anterior deja al descubierto el escaso progreso del país en cuanto al desarrollo de habilidades en inglés. A pesar, del plan de mejoramiento propuesto por el MEN para fortalecer el bilingüismo en las instituciones educativas del país y la inclusión de nuevas tecnologías que promueven el aprendizaje de las habilidades comunicativas por medio del programa nacional de inglés Colombia Very Well, el cual propone tanto a entidades gubernamentales y privadas el desarrollo de competencias de la lengua inglesa en Colombia para subir los estándares en la educación.

Así mismo, el MEN en el año 2007, definió un sistema de evaluación sólido y coherente por medio de las pruebas ECAES ahora exámenes ICFES Saber Pro, cuyo componente de inglés mide el nivel de competencia de los futuros profesionales del país, de acuerdo con los niveles del Marco Común Europeo, donde se establece el nivel A1 como principiante, A2 Elemental, B1 Intermedio- bajo, B2 Intermedio- alto, C1 Avanzado, C2 Superior.

Los resultados de las pruebas descritas ponen en evidencia la necesidad de fortalecer las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa, así como, la importancia de integrar los recursos pedagógicos y físicos tal como lo propone el Ministerio de Tecnologías y Comunicación (MINTIC, 2009). En este sentido, cobra relevancia la incorporación de herramientas TIC en los programas académicos de cualquier área del conocimiento.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En este orden de ideas es importante resaltar como las tecnologías forman parte fundamental en nuestra sociedad, no solo a nivel laboral, también en la vida familiar; sumado a lo anterior los dispositivos tecnológicos, el software libre y la diversidad de herramientas virtuales que surgen a diario son usados por niños, adolescentes y adultos como medio de entretenimiento y de comunicación; facilitando la capacidad de interactuar efectivamente con los demás. La educación no es un ámbito ajeno a estos cambios y debe ofrecer nuevas metodologías y propuestas para integrar estas tecnologías a la enseñanza y aprendizaje donde el idioma inglés es imperante en cualquier campo socio-económico y laboral.

En este sentido, surge la posibilidad de proponer el uso de mundos virtuales como escenarios de aprendizaje, específicamente en el aprendizaje del idioma inglés, puesto que dichos espacios promueven la interacción e incrementan la motivación para desarrollar actividades relacionadas con las cuatro habilidades: Leer, escribir, escuchar y hablar (Domínguez, 2012).

Es importante señalar la importancia de desarrollar las habilidades de lectura, escritura, escucha y habla en la comunicación de un lenguaje, sin embargo, a través de la historia el aprendizaje de una lengua se ha centrado como campo de estudio en la escritura, debido a que el método tradicional del cual parte utiliza los códigos de comunicación como son los símbolos y signos para llegar a transmitir mensajes de persona a persona y lograr un intercambio intercultural, como lo señala Saussure (1976), de hecho, el actual desarrollo de las TIC posibilita el uso cada vez más creciente de la escritura para procesar y transmitir información.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Ahora bien, la escritura de la lengua inglesa es especialmente difícil para los estudiantes porque se espera desarrollar productos escritos y el dominio de los elementos como: vocabulario, ortografía, estructuras gramaticales y sintaxis en un nuevo idioma. Además, la escritura se ha enseñado durante años como un producto y no como un proceso, por consiguiente la escritura lleva un procedimiento que permite las demás habilidades se desarrollen sin problema.

Razón por la cual, es importante enseñar estrategias alternativas a los estudiantes para mejorar su escritura desde nivel sintáctico y gramatical hacia los rasgos discursivos tales como la estructura textual y la unidad de propósitos importantes para crear significado en una situación determinada. De esta manera se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo incide un Ambiente de Aprendizaje basado en metaverso al fortalecimiento de habilidades de escritura relacionadas con el tiempo presente en el aprendizaje de la lengua inglesa?

3.1 Objetivo General

Analizar cómo incide 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.

3.2 Objetivos Específicos

- Describir las interacciones que se presentan entre los estudiantes a través del uso del

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

chat dentro del mundo virtual.

- Identificar los elementos del Ambiente de Aprendizaje que fortalecen las habilidades de escritura en el tiempo presente simple.
- Analizar las ventajas y desventajas en el uso de metaversos para fortalecer las habilidades de escritura en el tiempo verbal presente simple

4. ESTADO DEL ARTE

El presente proyecto de investigación busca Analizar cómo incide un Ambiente de Aprendizaje basado en Second Life al fortalecimiento de habilidades de escritura relacionadas con el tiempo verbal presente simple en el aprendizaje de la lengua inglesa; el rastreo bibliográfico tomo dos años y se seleccionaron países como: Hong Kong, México, España Italia, Estados Unidos, Chile y Argentina en dicho rastreo, los cuales fueron

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

seleccionados por la relevancia de las propuestas aplicadas a través de los mundos virtuales en la educación en inglés y otros componentes temáticos relevantes.

Estado actual de los mundos virtuales como plataforma de aprendizaje a nivel mundial

De acuerdo a lo anterior este proyecto de investigación propone la implementación de mundos virtuales en las clases y la utilización de las TIC en la educación inicial. Actualmente muchos países utilizan Second Life para la formación como Brasil, Canadá, Alemania, Grecia entre otros; este evento abre oportunidades a nivel académico para empezar a proponer y a enseñar diferentes componentes temáticos en las instituciones educativas para identificar las ventajas y desventajas que puedan aportar a un nuevo currículo en contexto holístico.

De acuerdo a Fernando (Checa García,2010), el mundo de la educación fue afectado hace varios años por la irrupción de forma intensiva de la tecnología que logró que las modalidades de la información o distancia se desarrollaran activamente desde el año 2000, haciendo crecer los entornos de teleformación o e- learning. Este tipo de enseñanza ha ido introduciéndose en los centros educativos mediante la adecuación de estrategias de la formación tradicional para apoyar la presencialidad. Los campus físicos de las Universidades no solo se están expandiendo hacia la virtualidad, sino que Internet y la web colaborativa han llevado a la generación de una mezcla continua, que ofrece nuevos escenarios de aprendizaje, físicos o no, en los que el docente se convierte en guía de las innovaciones educativas que ofrece las TIC.

En relación a lo anterior este proyecto de investigación propone la implementación de mundos virtuales en las clases y la utilización de las TIC en la educación inicial en países como:

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Uruguay y Chile.

En la actualidad los usuarios que participan en los mundos virtuales simulan una segunda vida en 3D, son más de 170.000 personas involucradas gastan las de 500.000 lindes que es el dinero que se usa en el juego, haciéndolo un recurso viable en relación a su rentabilidad, la moneda virtual puede ser cambiada por dinero real (pesos, euros, dólar). En este medio hay más de 5.000 usuarios actualmente.

La revista Gamasutra publica un artículo (Prisco, 2006). Acerca de una ponencia durante la Serious Games Summit (Cumbre de Juegos Serios), la cual se encarga del uso de los juegos en diferentes áreas como lo son el gobierno, la educación, ejércitos, salud, ciencia y entrenamiento corporativo. Es aquí donde se observa la focalización de la enseñanza mediante herramientas metódicas que incentivan al respectivo usuario y finalmente a su creador.

De acuerdo con lo anterior los profesores (Jeffrey et al., 2008) En concordancia las personas que buscan conceptos pertenecientes a negocios, interacción personal e intrapersonal además de conocimientos se enfocan en herramientas virtuales agradables a sus sentidos, estas

son generalmente aplicaciones con sentido crítico, económico y situacional, a su vez se han establecido como las más visitadas recientemente a tal punto de llegar a ser adictivas para el mismo usuario. También el aprendizaje y la enseñanza de idiomas extranjeros han sido propuestas e iniciadas a través de actividades de roles en donde se logra interactuar y registrar conversaciones, diálogos, emociones y todo tipo de comunicación vía chat, este movimiento empezó en los Estados Unidos y empezó a expandirse por toda Europa y Latino América.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

La plataforma virtual Second Life ofrece ventajas para aprender el idioma inglés por la interacción escrita y oral que ofrece a través del chat, mensajes privados y teletransporte a lugares y países replica dentro del juego, las animaciones en flash, las pantallas con contenido de video, música, mensajes de voz y total libertad en actividades comunes que se pueden realizar en vida real. Además permite que los usuarios se comuniquen con nativos del idioma por medio de avatares y la elección de un rol en el juego.

Por lo anterior es importante resaltar la isla en Second Life llamada Avalon Learning, un lugar creado para trabajar diferentes proyectos de aprendizaje en ambientes hotelería y turismo donde profesionales de estos campos de conocimiento logran realizar una serie de actividades específicas en un espacio diseñado que simula un contexto real en inglés. Lo anterior ha sido aplicado en cursos de idiomas en Tándem, todo este proceso demostró que los roles y simulaciones que permite la plataforma virtual es una línea de investigación muy activa hoy en día.

Por otra parte señala (Kemp & Livingstone, 2006). Las plataformas de aprendizaje virtual, como WebCT y Moodle, resultan aburridas para los estudiantes ya que están diseñadas en entornos bidimensionales. Los entornos diseñados en interfaz tridimensional atraen más a los estudiantes, incluso, a causa de los juegos en consolas y videojuegos online, los usuarios están acostumbrados a las plataformas virtuales 3D; con ello es más sencillo y práctico aprender en Second Life.

Eliminado :

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En relación a lo anterior se puede decir que Second Life es una plataforma virtual, donde se puede ver su gran atractivo del entorno y se observan las posibilidades generadas a los profesores, instructores o tutores universitarios, el cual ofrece todas las alternativas para que su enseñanza sea más dinámica y moderna hacia sus estudiantes y objetivos pedagógicos y educativos.

Esta plataforma es dominada por avatares para aprender dado que es una herramienta donde cualquier persona puede interactuar con su avatar, miembros y su entorno. Este “mundo virtual” tiene una repercusión directa en nuestra vida en el “mundo real” ya que el usuario interactúa con el medio y genera conocimiento tan racional como irracional del medio de la situación presentada (Frigola et al., 2007, p.10).

Por otra parte la creación de redes sociales como aplicaciones virtuales, genera un campo de interacción constante, al enfocarse en un avatar como individuo, lo hace un mecanismo de desenvolvimiento propio en un entorno social aplicativo en donde hay fines de interés, culturales, éticos, personales y económicos. Los usuarios se mueven por todo el medio y aprenden de lugares, idiomas si así se lo propone el cliente que la primera conferencia internacional sobre educación desarrollada en un “mundo virtual” fue realizada el 25 de mayo de 2007. Este fue el punto de convergencia de 1.300 educadores y expertos en e-learning de todo el mundo que participaron en las 30 conferencias del evento llamado “Second Life Best Practices in Education: Teaching, Learning, and research 2007” y en el cual tuvieron la oportunidad de debatir sobre más de un centenar de circunstancias acerca de la formación y el aprendizaje en Second Life (Frigola et al., 2007).

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En relación a lo anterior muchos proyectos con objetivo formativos se han realizado mediante mundos virtuales en donde el tutor o instructor enseña mediante salones virtuales y busca la implementación en campos de estudio formativo en los usuarios en general. Ahora bien, no solo existen aulas virtuales también se ven relacionados centros comerciales, lugares memorables y culturales donde se propia el conocimiento racional y el pensamiento abstracto.

Erard (2007) afirma:

“Second Life ha sido una plataforma de enseñanza y aprendizaje de idiomas que permite que tanto docentes como estudiantes se integren y logren comunicarse entre sí, los ambientes virtuales que se encuentran permiten a los usuarios explorar y encontrar personas con los mismos intereses y todo un intercambio de conocimiento y cultura gracias a la interacción e interactividad que se da en tiempo real, idiomas extranjeros como inglés, japonés y español”(p.15).

Según el autor (Prensky,2000) los llamados nativos digitales son capaces de trabajar eficazmente en un ambiente de Second Life porque crecen alrededor de las TIC y esto permite la facilidad que el usar computadores, internet, video juegos y otras tecnologías digitales, por este motivo no se evidencia dificultad al usar la tecnología porque es un espacio limitado por la imaginación , por este motivo las propuestas de aprendizaje para adquirir una segunda lengua está basada en factores motivacionales más que en ambientes de aprendizaje.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En este orden de ideas las posibilidades educativas que ofrece Second Life son innovadoras, enriquecedoras depende de los docentes crear las herramientas y sacar el máximo partido a un mundo en el que prácticamente todo lo que existe ha sido creado por los propios usuarios., como lo afirma (Marquez,2011, p.155.) se necesita dar rienda suelta a la imaginación y experimentar propuestas educativas creativas, divertidas, arriesgadas e innovadoras, como son las propias del e-learning 2.0, y en este sentido espacios como SL pueden funcionar como plataformas ideales en la creación, métodos y materiales lúdico-docentes, telemáticos y multimedia que sean adecuados para el estudiante de la era 2.0.

Además SL ofrece beneficios en la enseñanza de la vida real es posible recibir información inmediata de los estudiantes y se pueden detectar problemas rápidamente. Si un avatar se va o desaparece del entorno en el que nos encontramos no sabemos muy bien qué ha pasado. Puede deberse a problemas-técnicos por parte del estudiante o a su desinterés por el tema tratado. En la vida real se tiene un mayor control de estas situaciones. Beneficios como el tiempo que pasa desde que un usuario usa su teclado o ratón para hacer algo hasta que esa acción aparece representada en la pantalla por medio de su avatar. El trabajo en el mundo virtual se vuelve una experiencia memorable cuando un elevado número de avatares coinciden en un mismo punto del mundo y empiezan a asumir roles establecidos en inglés en el tiempo verbal presente simple.

Los diseños de juegos de rol que se han implementado en esta plataforma ha contribuido a varias materias en la educación diferentes al inglés con resultados y beneficios claros (Botero & Alonso,2011)"Este trabajo tiene el propósito diseñar y aplicar

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

el Método para el Diseño de Juegos Orientados al Desarrollo de Habilidades Gerenciales como Estrategia de Entrenamiento Empresarial propuesto por María Clara Gómez lo que permite a su vez validar el mismo para ser aplicado a entornos académicos y empresariales" (Botero, 2011). En el capítulo 5 describe todos los pasos que se llevaron a cabo para el diseño del juego que va a permitir evaluar la competencia gerencial del liderazgo. Mediante la técnica de los juegos de rol, puede obtenerse una aclaración de todos los procesos de interacción y comunicación en lo que respecta a las opciones para la solución del problema, así como una innovación y terminación crítica. En los juegos de rol se recuerdan y reviven experiencias, posturas, razones y prácticas en la resolución de problemas, con el objetivo de ser inspeccionadas y, según el caso, modificadas; en el entorno educativo, este juego permitirá diversificar las actividades que se llevan a cabo en las aulas, formar a través de la experiencia, aportar al desarrollo de competencias y evaluar a los estudiantes para orientarlos a nivel laboral.

Los mundos virtuales promueven un modelo de educación basado en las TIC, además puede promover negocios y crecimiento financiero y laboral, una evaluación no formal donde no se representa los resultados de manera sumativa, es toda una construcción de conocimiento desde aprendizajes previos y nuevas experiencias por medio del Ambiente de Aprendizaje. El documento presentado por Christian Wagner del departamento de sistemas de información de la Universidad de la ciudad de Hong Kong describe una experiencia significativa con la aplicación de los mundos virtuales y específicamente con Second Life; también describe como los mundos virtuales tienen un

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

alcance inmersivo, tridimensional, multimedia, entornos de simulación multi persona, donde cada participante interactúa con otros en tiempo real.

La experiencia cuenta como en septiembre de 2007, un grupo de estudiantes se encargaron de utilizar Second Life como parte de una experiencia de aprendizaje, se organizaron grupos de 5 estudiantes por 4 semanas para construir una organización virtual dentro de SL sin tener presente que se utilice con fines comerciales. De allí nacieron 4 ideas de negocios como: ideas de negocio electrónico, sistemas de ideas de desarrollo, perspectivas de trabajo virtuales, y planificación de TI conocimientos. Además tuvieron que auto-aprender sobre las herramientas teniendo como base sus conocimientos previos y recursos en línea como YouTube. Como conclusiones de la experiencia según Wagner “todos los grupos tuvieron éxito en el ejercicio de 4 semanas, con éxito en la creación de un negocio de ingresos orientada, la atracción de clientes” se destaca como los estudiantes con pocas horas de instrucción en SL y utilizando su autoaprendizaje demostraron habilidades que fueron significativas más allá de los que se muestran en la instrucción formal. La experiencia de aprendizaje con mundos virtuales de esta investigación relaciona el modelo pedagógico constructivista con elementos fundamentales como lo es la utilización de conceptos previos y transformarlos en nuevo conocimiento en donde el rol del docente es determinado como un guía.

Además, los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, en donde se enfatizan en los entornos inmersivos llamados metaversos y su utilización en negocios, investigación y educación con procesos de enseñanza aprendizaje. El propósito de esta investigación es

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

describir el proceso de usar el método experimental 3D LIMEM, (Torres, 2015) muestra en su investigación, específicamente la rama ruta de aprendizaje, para la adaptación de un entorno virtual inmersivo para ser utilizado como una herramienta de enseñanza-aprendizaje virtual Inglés como segundo idioma; donde arroja resultados positivos de aprendizaje de vocabulario comerciales en varias universidades de España.

Las Artes y la historia tienen un lugar relevante en la enseñanza y aprendizaje en la plataforma de Second Life, en Italia se han trabajado a través de los mundos virtuales en Italia, (Bakerz et al, Wentz, Woods, 2009) en su investigación hablan sobre las generalidades de SL, de su uso masivo online en todo el mundo, de cómo es utilizado no sólo para jugar, y en el campo de la educación menciona que SL Actualmente es sede no sólo de numerosos campus universitarios, sino también de varios museos y galerías, incluyendo recreaciones virtuales de la Capilla Sixtina (en el campus de Vassar SL College), y el Museo de Dresde. SL Actualmente es sede no sólo de numerosos campus universitarios, sino también de varios museos y galerías, incluyendo recreaciones virtuales de la Capilla Sixtina (en el campus de Vassar SL College), y el Museo de Dresde. SL Actualmente es sede no sólo de numerosos campus universitarios, sino también de varios museos y galerías, incluyendo recreaciones virtuales de la Capilla Sixtina (en el campus de Vassar SL College), y el Museo de Dresde. Más adelante muestra cómo SL es un escenario muy peculiar que permite a estudiantes e investigadores observar el desempeño de la gente en la virtualidad y compararlo con el comportamiento en el mundo real, por ejemplo estudios sobre esquizofrenia, actitud entre parejas del

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

mismo sexo. Los resultados indicaron que estos procesos operan de manera similar en los mundos "reales" y virtuales, y que los participantes responden a los avatares en los entornos virtuales en formas que son similares a cómo las personas responden a los demás en las interacciones cara a cara.

5. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

La presente investigación integra tres enfoques disciplinar, pedagógico y tecnológico para fortalecer el aprendizaje de cualquier área en las tecnologías. En este sentido, el enfoque disciplinar está relacionado con la escritura del tiempo presente simple de la lengua inglesa, el enfoque pedagógico el aprendizaje significativo y el enfoque tecnológico Second Life mediado por las TIC.

Se hace necesario indagar sobre la historia de la lectura como en las diversas teorías expuestas por autores reconocidos, las cuales además de ser un punto de partida para el proyecto, proporcionan una guía estructurada de ideas coherentes y lógicas para el desarrollo

Para ello es necesario indagar sobre la historia de la lectura y la escritura, para brindar un contexto claro sobre el cual se desarrollará este proyecto, el reconocido paleógrafo italiano Guglielmo Cavallo (1997) expresa:

La historia de la lectura empieza en Grecia en el siglo V ya que en esta época se empieza a practicar la lectura silenciosa por medio de tablillas que transmitían mensajes a través de gráficos para llamar la atención de las personas que observaban los escritos (p.6).

Es importante destacar que con el paso del tiempo la lectura se ha convertido en una habilidad relevante a causa de su importancia, pues a través de ella se pueden descubrir diferentes habilidades humanas, huellas y mensajes que trascienden la historia de una civilización que trasciende los años. Los orígenes de la escritura se remontan en cinco diferentes formas y etapas la escritura cuneiforme, los jeroglíficos egipcios, la escritura china, los jeroglíficos mexicanos y

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

la escritura maya del Yucatán, todos estos orígenes tienen un nacimiento pictográfico, los cuales evolucionan después al fonetismo hasta alcanzar ramificaciones alfabéticas diversas; en este punto es bueno reconocer lo importante de la escritura en la comunicación a través del tiempo en el desarrollo de la habilidad escrita, del mismo modo la lectura se convierte en parte fundamental de la vida humana ya que por medio de ella se permite llegar a nuevos conocimientos. Por tanto el buen uso del habla y la escritura, ayuda a las personas para desenvolverse mejor en los ambientes sociales; de igual forma se dice que las personas aprenden a relacionarse con los demás cuando se lee un libro con ilustraciones porque tienen un contacto directo con sus compañeros y se puede socializar con más facilidad. Para esto tenemos el estudio realizado por el psicólogo Juan Delval especialista en el desarrollo y la educación en 2006 quien indica “la enseñanza debe comenzar a partir de los sentidos y por ello combatió la educación verbalista apoyado sobre el aprendizaje de textos acompañados de ilustraciones, medida que predominan en las escuelas (p.43).

Debe tenerse en cuenta que estas técnicas son aplicadas en las escuelas desde la antigüedad y hoy en día contribuyen al aprendizaje de los niños aprendan y creen hábitos de lectura desde temprana edad; sin embargo para hacer esto sea posible como se mencionó anteriormente los libros deben incluir ilustraciones llamativas para captar por completo la atención del niño para ampliar su vocabulario y conocimientos a la medida de su crecimiento. Así mismo, un mundo educativo con estas necesidades fue necesaria la intensiva irrupción de la tecnología desde el año 2000, hecho que promovió el desarrollo activo de las modalidades de la información o distancia y por consiguiente, el fortalecimiento de los entornos de teleformación o

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

e-learning. Esta modalidad de enseñanza se ha introducido en los establecimientos educativos a través de la implementación de estrategias de aprendizaje tradicional. Las Universidades no solamente adaptan la virtualidad, sino también Internet y la web conducen a la generación que aporta nuevos escenarios de aprendizaje en los cuales el docente adopta el rol de guía de las innovaciones educativas ofrecidas por las TIC.

5.1 Ambiente de Aprendizaje

De acuerdo a los planteamientos de (Raichvarg, 1994). La palabra ambiente se asemeja a un espacio o medio, donde el hombre comparte con el entorno e interactúa en un espacio determinado. En el ámbito educativo se puede decir, él docente diseña un espacio para que los estudiantes se involucren en acciones pedagógicas y sean capaces de reflexionar sobre sus propias acciones y sobre las acciones de los otros.

De igual forma, un ambiente de aprendizaje se desarrolla de manera holística para una población con necesidades o problemas específicos, donde se responden varios interrogantes, según (Salinas, 1997) para determinar las competencias y habilidades que se desean abordar es importante tener un contexto y enfoque metodológico que muestre los pasos a seguir, el papel de las TIC las estrategias y contenidos necesario para abordar el problema o necesidad.

Por lo anterior, es bueno señalar que no todos los Ambientes de Aprendizaje se diseñan en un espacio físico (Romero,1997,p.8). Afirma que algunos espacios físicos pueden ser considerados no válidos para todos los modelos educativos teniendo como premisa la excelencia académica. Por consiguiente, el espacio es parte fundamental en la calidad de la educación. En un

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

contexto educativo un AA es un ambiente educativo e interactivo que invita a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa para responder a alguna necesidad o problemática.

A manera de conclusión, se puede afirmar que los Ambientes de Aprendizajes educativos mejoran y se convierten en una herramienta útil para construir un espacio determinado y aporta soluciones en el tratamiento de problemas o el fenómeno educativo a tratar. A través, de estrategias y pasos específicos para intervenir y lograr el objetivo a cumplir.

5.2 El aprendizaje de una segunda lengua (inglés)

A la hora de aprender la lengua inglesa es necesario tener en cuenta todas las variables del contexto de los estudiantes que incluye desde materiales y metodologías como la parte psicológica e inconsciente. De acuerdo con (Skehan, 1998, p.57) el aprendizaje de una segunda lengua no es el resultado de un factor, existen diferentes variables: contexto, ambiente, la edad, la parte cognitiva, la inteligencia, la aptitud, actitudes y motivaciones, personalidad, factores afectivos, oportunidades de aprendizaje y contexto.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

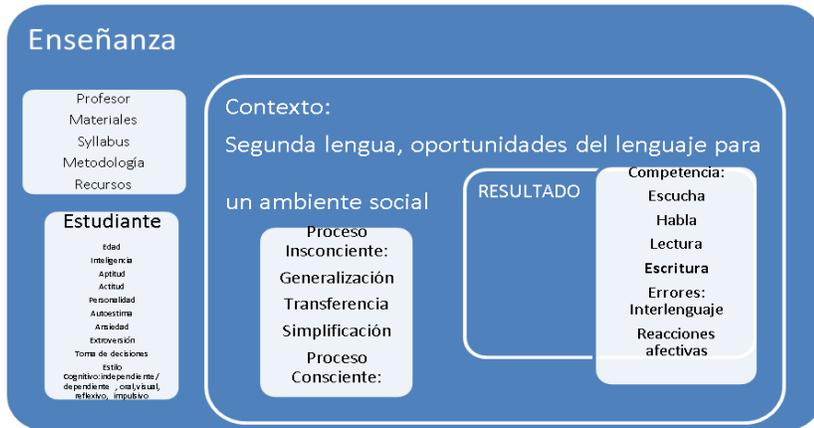


Figura 1. Variables que influyen en el aprendizaje del inglés

El diagrama consiste en cinco tipos de factores que representan diferentes variables en el aprendizaje de la lengua inglesa, está dividido en tres variables independientes: enseñanza, estudiante y contexto, cada una de estas variables necesita ser subdividida por varios factores y elementos que afectan el aprendizaje de una lengua, el primer recuadro con el nombre de enseñanza hace referencia a los materiales y recursos y condiciones como el syllabus, la metodología y el perfil del profesor, el segundo recuadro se centra en los estudiantes y en variables que los afecta directamente en la parte cognitiva como: la inteligencia, el estilo cognitivo, aptitud para el aprendizaje de una lengua extranjera, la parte emocional o afectiva. Así como las actitudes y motivación hacia el aprendizaje; factores físicos y psicológicos como; la edad, personalidad y su influencia en el estudiante. La tercera caja está relacionada con las condiciones contextuales donde el lenguaje del aprendizaje es prioridad, al ver el aprendizaje que consiste en dos clases de procesos: inconsciente y consciente, esto quiere decir que el proceso no

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

puede ser controlado por el estudiante y es determinado por un grado alto de su lengua materna, la adquisición de la segunda lengua está centrada en el aprendizaje e incluye mecanismos usados por el estudiante y su aprendizaje.

Finalmente, el resultado se ve en el desarrollo de las habilidades comunicativas, esto define el desempeño, los errores y las reacciones externas del lenguaje donde la interacción con las personas y la cultura representa una meta para el estudiante. De la misma manera, la aplicación del metaverso para el desarrollo de la habilidad de escritura puede funcionar ya que la plataforma virtual Second Life, permite al usuario desarrollo no solo la parte cognitiva, también la parte social al desenvolverse en diferentes situaciones donde se hace importante en el ámbito cultural y afectiva de cada uno, ya que al desarrollar su propia identidad mediante un avatar puede influenciar de una gran manera en el estudiante en su estilo cognitivo por las opciones que ofrece el juego.

5.3 El aprendizaje de la lengua inglesa en comunidad CLL (Community Language Learning)

Existen métodos y enfoques para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, entre ellos se encuentra el más representativo a la hora de realizar actividades de forma colaborativa, CLL, aprendizaje del lenguaje en comunidad, Este método según (Larsen, 2000) tiene como objetivo identificar a estudiante y docente como individuos que trabajan en comunidad con el objetivo de fomentar la cooperación y no la competitividad. De este modo, el aprendizaje de una lengua extranjera se concibe como un logro colectivo sobre uno individual, resultado de la colaboración

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

de todos los miembros en la comunidad. Como lo señala el autor, se habla de una formación integral del estudiante que cuente con el equilibrio entre el plano cognitivo y el afectivo. Con el fin de fomentar en el estudiante responsabilidad, se establece libertad en gran medida para la toma de decisiones acerca de los contenidos, en este caso contenidos específicos que demanda el MCE (Marco Común Europeo).

El aprendizaje del lenguaje en comunidad es desarrollado en el marco humanista por (Curran ,1961) Psiquiatra y profesor de psicología, pionero que toma como marco de referencia el enfoque de “aprendizaje asesorado” (Counseling-Learning Approach). La palabra “asesorado” tiene como fin señalar la importancia que tiene el docente en la orientación del estudiante para resolver un problema o alcanzar una meta en cada uno de los temas en inglés.

La relación entre el asesor y los estudiantes evoluciona a lo largo de un proceso y estos toman confianza por sí mismos y adquieren autonomía, de manera que el asesoramiento del profesor es cada vez menos necesario, (García, 2010,p5).

El profesor es, entonces, un asesor que escucha, comprende y ayuda a aprender. También se encarga de organizar y asignar las tareas. La participación del estudiante fomenta la motivación y el aprender inglés se vuelve una actividad de trabajo en equipo, gracias a la ayuda y acompañamiento del profesor en las clases magistrales.

5.4 El juego didáctico aplicado al aprendizaje del inglés

El juego es la razón de ser de la infancia y condiciona en gran nivel el desarrollo motor del menor, así como su personalidad. Está ampliamente relacionado con la historia de los pueblos y las comunidades, y tiene un papel primordial en la educación (UNESCO, 1980). Con el enfoque comunicativo, el juego tomó gran validez puesto que manifiesta la importancia de que en el proceso de aprendizaje el estudiante se divierta (Andreu & García, s.f).

Por lo anterior, el juego que persigue un objetivo educativo o juego didáctico, es aquel con reglas que incluye acciones pre-reflexivas y de apropiación abstracta-lógica de la experiencia y cuyo objetivo último es el de lograr la apropiación de los contenidos por parte del estudiante se fomenta la creatividad (Chacón, 2008). Desde este enfoque comunicativo como las actividades del programa curricular en las cuales se crea un contexto real y la necesidad de utilizar el idioma con una finalidad lúdico-educativa (Andreu & García, s.f). Adicionalmente, la motivación reforzada por el estímulo de un final satisfactorio como ganar el juego conlleva a que la relación juego-aprendizaje potencie los resultados docentes en su esfuerzo para que los estudiantes alcancen los objetivos específicos propuestos.

De esta manera, los juegos en el área de la educación son de gran importancia puesto que al sumergir al estudiante dentro de un contexto de simulación de una situación real el docente logra crear la necesidad del uso y aprendizaje del idioma y crea un espacio para desarrollar la creatividad de manera libre y organizada, alejándose de la metodología tradicional.

En cuanto a la enseñanza de inglés, el juego es considerado como estrategia didáctica ya que fomenta la creatividad y manifiesta la necesidad lúdica del estudiante (Labrador y Morote,

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

2008). Para el desarrollo de las habilidades comunicativas de lengua extranjera, el juego didáctico resulta ser la estrategia perfecta para conectar a los estudiantes con el tema de estudio mantiene el interés en el objetivo lingüístico propuesto para la clase. Se puede recurrir al juego como actividad pedagógica para enriquecer el vocabulario, corregir errores gramaticales o practicar la pronunciación (Juan & García, 2013, p.182).

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano. Normalmente, se juega por diversión o entretenimiento. En un ámbito educativo este se presenta como una actividad implementada frecuentemente por los docentes a nivel académico para enseñar o crear un ambiente o material, donde el estudiante sea capaz de participar y motivarse con un mayor desempeño en las clases. Según (Marcano, 2008), los juegos han constituido una poderosa herramienta de aprendizaje de conductas y actitudes necesarias para el eficiente desempeño sociocultural, en la actual sociedad digital ese papel lo desempeñan los video juegos.

Por lo anterior se puede deducir que es una herramienta lúdica que puede servir como ayuda para el docente a la hora de motivar e incentivar el algún campo de conocimiento. De acuerdo a (zimmerman, 2003), lo definen como un sistema en el que los jugadores se enfrentan a un conflicto artificial, definido por reglas, que se traduce a un resultado cuantificable. A partir de esta afirmación se puede analizar que el papel del juego y el resolver problemas ayudan al estudiante a alcanzar logros y superarse a la hora de culminar retos.

Para la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera existen una tipología de juegos según objetivos y temas propuestos para el idioma inglés, estos se dividen en juegos

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

competitivos y cooperativos, juegos de vacío de información, juegos de averiguación, juegos de puzle, juegos de jerarquización, juegos de asociación, intercambios, juegos de rol y de simulaciones.

En este orden de ideas existen dos tipos de juegos que tienen como objetivo la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Los autores (Juan&Gracia,2013,p.178) afirman “ los juegos centrados en la precisión son los también llamados juegos de control del lenguaje. Este tipo de juegos tiene como objetivo practicar nuevos elementos del lenguaje y desarrollar la precisión, a menudo por medio de la utilización de trozos del lenguaje que se memorizan con la constante repetición con el fin de proporcionar pronunciación útil, vocabulario y práctica gramatical.”De acuerdo con esta afirmación se puede determinar que este tipo de juego con la combinación de roles y simulación son elementos fundamentales para el proyecto de investigación.

5.5 Juegos serios en el aprendizaje de una lengua extranjera

En la sociedad digital, el videojuego permite al jugador desarrollar habilidades y destrezas mediante la resolución de problemas complejos eficazmente. En el entorno laboral y educativo, los juegos han sido implementados para alcanzar objetivos pedagógicos, instructivos e informativos, convirtiéndose de esta manera en juegos serios. Estos deben estar destinados a cumplir con objetivos educativos y comprensión de procesos complejos, presentar un ambiente tridimensional virtual y vincularlo con la realidad mediante un rol específico, y mostrar intereses explícitos en los contenidos (Marcano, 2008).

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Es así como, el campo y la aplicación de los juegos serios, permiten que se clasifiquen en cuatro categorías diferentes (Rodríguez-Hoyos y Gómez, citado en Matas, s.f):

- Edutaiments: Juegos que relacionan el entretenimiento con el desarrollo de temas curriculares
- Advergames: juegos empleados con fines comerciales
- Traingames: juegos enfocados en el entrenamiento de habilidades
- Subergames: juegos que transmiten o denuncian un mensaje social o político

Los juegos serios han sido empleados desde la I Guerra Mundial para recrear estrategias de guerra en las sesiones instructivas, y en la actualidad cuentan con gran aplicabilidad en los campos de salud, psicología, industria comercial, instituciones científicas, entre otros.

En el área de la educación, el uso de juegos serios o juegos digitales con objetivos educativos apoyan los procesos de aprendizaje de forma significativa es llamado Aprendizaje Basado en Juegos, o Game-Based Learning (GBL). Los juegos digitales como herramientas de aprendizaje se caracterizan porque mejoran la motivación de los estudiantes por su naturaleza inmersiva, proporcionan experiencias desafiantes que promueven la satisfacción intrínseca, proponen un reto para el jugador en el proceso continuo y progresivo del aprendizaje y proporcionan ciclos cortos de retorno de la información (DG Educación y Cultura, 2011). Al

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

sumergir al estudiante en un contexto de lengua inglesa e incrementar su interés por el aprendizaje del mismo, los juegos digitales fomentan el trabajo autónomo del estudiante y aumentan el número de horas necesario para adquirir un nivel comunicativo eficiente.

5.6 Constructivismo

La teoría del constructivismo según (Herrera ,2009), concibe a la persona como una construcción propia constante, resultado de la interacción entre el ambiente y su ser. Por consiguiente, el conocimiento es una construcción del ser humano basada en los conocimientos diseñados mediante la relación con el medio, o conocimientos previos.

Es decir, nos ayuda a analizar a los estudiantes construyan conocimientos en la vida diaria en diferentes contextos y situaciones del común, lo cual influye en dos aspectos: el aprendizaje inicial, la nueva información y lo que sucede alrededor tiene gran influencia de cualquier forma y de manera interna o externa.

Por lo anterior, se analiza que todo aprendizaje mediado por el constructivismo supone un proceso mental para adquirir conocimiento nuevo. Además, el estudiante tiene la oportunidad de construir y aprender nuevas competencias en donde pueda desenvolverse y aplicar lo que sabe, esto se puede describir cuando el estudiante tiene la clase magistral y aprende la estructura del tiempo verbal presente simple para luego aplicar dicho conocimiento en cualquier actividad planeada para el Ambiente de Aprendizaje. Es decir, el estudiante puede aplicar lo conocido a una situación nueva y en la cual se espera al aplicar el metaverso con el tiempo verbal presente

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

simple.

Según (Payer, 2009) “El conocimiento es un proceso de interacción entre sujeto y medio, pero el medio entendido como algo social y cultural no solamente físico”, esta afirmación muestra como el estudiante a través de actividades como los juegos de rol, logran adquirir conocimientos nuevos y aplicarlo al conocimiento previo para el aprendizaje del vocabulario en inglés y las estructuras gramaticales que deben seguir a la hora de trabajar el tiempo verbal presente simple.

El constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, el aprendizaje se forma al construir conocimientos propios desde nuestras experiencias, El maestro es un promotor del desarrollo y la autonomía de los educandos, para (Requena, 2008) el individuo puede por sí mismo construir el conocimiento por medio de la acción y de la experimentación, que llevan a desarrollar esquemas mentales. Es decir, al utilizar estrategias de aprendizaje y tomar en cuenta al estudiante de forma individual, por tanto es capaz de aprender por sí mismo y el docente se limita a observar al estudiante, experimenta y descubre, por consiguiente lo guía para que no cometa errores.

El aprendizaje significativo se sugiere en la educación ya que es verdadero y conlleva al estudiante a la comprensión y significación de lo aprendido y les permite aplicar a su vida la comprensión de textos más fácilmente.

El estudio es un trabajo que debe hacer el alumno, y puede realizarse por métodos que faciliten su eficacia. Esto es lo que pretenden las estrategias de aprendizaje: que se llegue a

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

alcanzar el máximo rendimiento con menor esfuerzo y más satisfacción personal.

5.7 Aprendizaje significativo

Durante muchos años el aprendizaje ha sido un factor importante en la educación para lograr desenvolverse y enfrentar a diario cualquier reto. Del mismo modo, la invita a soñar e involucrarse en problemáticas sociales que debe conllevar en su diario vivir. La teoría del aprendizaje significativo es definida por (Ausubel,1986) como la asimilación de los conocimientos previos con la nueva información mediante la relación en un contexto significativo, facilita el aprendizaje. Para el usuario y el trabajar en una herramienta virtual con propósitos específicos, se dará como cumplido el papel fundamental que daría la aplicación online como tal.

El ser humano está dado a relacionar situaciones problemas con el mundo real, por eso se ha evolucionado la medicina matemática y otras ramas de conocimiento haciéndolos más adaptables al cambio frente a problemáticas globales (Ausubel,1986). Resalta los conocimientos previos como el factor más importante en el proceso de aprendizaje, tanto como para nombrarlos el principio básico de toda la psicología educativa.

Al analizar las destrezas de cada individuo se obtiene un aprendizaje global, en la apropiación del tema se enfatiza la vinculación de objetos, conceptos y contextos en la que se desarrolle en programa en un mundo virtual para ser relacionado con el objetivo principal y el desarrollo de la habilidad escrita, con diferentes aspectos de ayuda y beneficios que pueden tener los usuarios.

5.8 Trabajo colaborativo.

El planteamiento del trabajo colaborativo se cimienta en varios teóricos, por ejemplo para (Gros, 2008) El trabajo colaborativo es la consecuencia de la interacción social, base de los nuevos conocimientos, este autor plantea que las personas al interactuar y comunicarse con otros logran generar más conocimientos y aprender de manera más fácil; en la misma línea (Marcelo, 1999) establece la necesidad de brindar oportunidades educativas relacionadas con los principios donde los estudiantes promueven la justicia social, participación democrática, eficacia económica, inclusión social y desarrollo personal. Los espacios de aprendizaje también son primordiales, es necesaria una reevaluación de los mismos para convertirlos en ambientes de aprendizajes flexibles, positivos, estimulantes y motivadores.

Por lo anterior, se puede deducir que para los estudiantes es más representativo y memorable, actividades similares a la vida real donde ellos puedan desenvolverse en situaciones de manera escrita y la resolución de situaciones se en forma colaborativa, donde ellos puedan discutir e indagar en inglés. Además se usa el tiempo verbal presente simple con los auxiliares correspondientes a cualquier afirmación, pregunta o respuesta; el Ambiente de Aprendizaje propuesto a través de Second Life y las actividades planteadas en cada uno de los niveles apuntan a los requerimientos del Marco Común Europeo al incluir temáticas que posibilitan el trabajo en equipo y la resolución de problemas de manera cooperativa.

5.9 B-Learning

El b-learning (Blended learning) es una modalidad de enseñanza-aprendizaje de un curso formativo que emplea redes de ordenadores para su diseño, práctica y evaluación. Los estudiantes son principalmente individuos geográficamente distantes que participan según su propia disponibilidad y de esta forma, emplean los recursos informáticos y de telecomunicaciones (Area y Adell, 2009).

Una de las ventajas que ofrece las TIC hoy en día es el recortar distancias y mejorar la comunicación de las personas que por cualquier situación, ya sea el desplazamiento del hogar a la institución educativa o el querer implementar nuevas metodologías de aprendizaje con plataformas o herramientas virtuales para lograr objetivos académicos o trabajo autónomo. Esta modalidad permite comenzar a mezclar el aprendizaje en línea con el contacto humano, convirtiéndose en una ayuda para el instructor y una gran ventaja de software libre del mercado y cantidad de material digital para complementar el aprendizaje en las fuera y dentro de las clases.

Marsh (2003) y Parra (2008) describen una serie de recursos didácticos en el b-learning que mezclan las actividades presenciales con la práctica online, apoyados en recursos físicos y en línea.

5.9.1 Constructivismo y B-Learning

Mediante esta corriente pedagógica el individuo llega al aprendizaje con la creación de significados a través de experiencias, ya que la mente humana filtra lo que nos llega del mundo para producir una realidad propia y única. Se habla de crear significados mediante la interacción

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

con el entorno y su incorporación en una situación real de uso por medio de la actividad. Las experiencias siempre serán distintas y el conocimiento en constante evolución, es primordial que el aprendizaje tenga lugar en ambientes reales y las actividades seleccionadas estén vinculadas con las experiencias vividas por los estudiantes.

Por consiguiente el constructivismo surge como la teoría del aprendizaje ideal para la aplicación de mundos virtuales diseñados en Second Life, en cuanto la participación del estudiante se realiza de forma activa en la construcción del mismo mediante solución de problemas con la supervisión de un tutor o docente en lugar de ser un ente pasivo del proceso al que se le transmiten conocimientos.

El aprendizaje mixto o b-learning centra su modelo en el aprendizaje por iniciativa del alumno en la resolución de problemas mediante un proceso de indagación, análisis y organización de la información incentiva la motivación en el estudiante (Sosa Sánchez-Cortés et al, 2005). Por lo tanto, la metodología del b-learning se debe basar en unos postulados básicos del constructivismo para que el estudiante sea el constructor de su propio saber (Díez et al, 2009, p. 125):

- La importancia de la interacción en el estudiante: habla sobre las relaciones o conversaciones que se pueden llevar a cabo entre los integrantes de un equipo de trabajo con un objetivo común o la interactividad entre el usuario y el computador.
- La problemática como factor cognitivo: se entiende como la habilidad que posee el estudiante para resolver alguna problemática que se plantee.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- La facilidad de aprendizaje por medios colaborativos: indica la posibilidad de trabajar en línea, a través de la educación a distancia.

Para que esto se cumpla, (Valiathan,2002) distingue tres diferentes modelos de b-learning:

- Modelo basado en habilidades: Es una aproximación de aprendizaje que combina el aprendizaje a su propio paso con apoyo al aprendiz por medio de interacciones con el facilitador y con los demás estudiantes para asegurar el cumplimiento de los módulos y mantener la motivación en el proceso
- Modelo basado en la capacidad o competencias: combina una variedad de eventos de aprendizaje con apoyo de tutorías para facilitar la transmisión del conocimiento y desarrollar competencias para un mejor desempeño

Para finalizar es importante señalar que para esta llevar a cabo el Ambiente de Aprendizaje se tuvo con los estudiantes una clase magistral previa a la práctica de Second Life, donde se le explicó a los estudiantes las reglas gramaticales a seguir para hacer preguntas y jugar cada uno de los papeles establecidos por el MCE niveles A1 Y A2 en lengua inglesa en las actividades de roles en cada uno de los mundos espejo.

5.10 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 lo significativo para la historia de la humanidad, la escritura, la radio, el

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

teléfono, el cine, la televisión o el internet. Las últimas tecnologías ya están integradas habitualmente en la vida de cada ser humano ya que están perfectamente compuestas e integradas, es así son utilizadas sin que el usuario sea consciente de que lo hace.

Según (Csikszentmihalyi,1975),existen tres formas en las los avances tecnológicos se vinculan con el placer o gozo, donde se establece que se pueden lograr cambios al facilitar situaciones, traen nuevas experiencias satisfactorias donde interviene el 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 quien la sabe usar, por esa razón se quiere dar a conocer como los metaversos contribuye 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 por computador que se basa en la realidad, sin pretender hacer replicas, y en el que cada usuario on-line entran para interactuar, compartir y comunicarse con los demás, esta comunicación permite a los usuarios conectados simultáneamente interactuar como los humanos;a través de gestos, palabras, emociones, movimientos, por medio de avatares. 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,) este ofrece a sus usuarios, un simulador, un chat, un juego o una plataforma educativa.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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 las 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 algún objetivo pedagógico según (Checa, 2011).

El profesor en el espacio de metaverso se convierte en facilitador, es así que abandona su rol tradicional de mero transmisor de conceptos o 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. (p.9)

Los grupos que 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 como la comunicación hoy día es un eje importante en la comunicación 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

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

humano en espacio durante las edades mecánicas. Un sistema virtual genera un sistema interfaz informático genera 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 tele portación 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.

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

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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.

5.12 Juegos serios en la plataforma virtual Second Life

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 juegos 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, B. 2008, p.25).

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

De acuerdo con lo anterior, los estudiantes logran incrementar sus conocimientos por medio de un juego con un objetivo pedagógico de 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 dentro de él jugar y chatear en la lengua inglesa a través 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 en los que se refieren al desarrollo del pensamiento estratégico y al estímulo de conductas dinámicas.

Los juegos serios a diferencia de los videos juegos convencionales tienen un objetivo pedagógico, a través de tecnologías lúdicas, permite al estudiante mejorar aspectos formativos en cualquier campo de estudio, entrenamiento o información, donde el 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 70, desde edades tempranas se han familiarizado con la

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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 rodeadas por el uso de computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares y otros juguetes y herramientas de la edad digital.

6. DISEÑO DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

6.1 Objetivo del ambiente de aprendizaje

El estudiante de primer semestre del programa titulado Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial de la Facultad de Administración y Economía, fortalecerá habilidades de escritura del idioma inglés, específicamente del tiempo verbal presente simple, por medio de un metaverso basado en Second life y clases magistrales.

6.2 Objetivos pedagógicos

- EL estudiante practicará las diferentes expresiones del presente simple a través de las situaciones propiciadas en el Ambiente de Aprendizaje.
 - Analizar las ventajas y desventajas que se presenten en el desarrollo de la habilidad escrita en presente simple del idioma Inglés.
 - Desarrollar competencias informacionales en los estudiantes para aprender el idioma inglés.

6.3 Contenidos

El ambiente de aprendizaje diseñado en este proceso pedagógico investigativo, se enmarcó en la asignatura Inglés I de los estudiantes de primer semestre del programa Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial de la Facultad de Administración y Economía, los contenidos de esta asignatura están establecidos de acuerdo a la malla curricular de la institución educativa (Anexo C). Para el desarrollo de este ambiente de aprendizaje se seleccionaron temas de inglés básico como el verbo ser o estar, el tiempo verbal presente simple, tipos de oraciones y temáticas de vocabulario general como artículos, números, colores, familia, profesiones y lugares ya que los primeros niveles A1 y A2 de marco común europeo tienen relevancia en esos temas.

Así mismo, de acuerdo al tiempo gramatical presente simple es importante tener en cuenta temas vinculados con este tiempo para trabajar en el ambiente de aprendizaje por medio de preposiciones de ubicación y lugar como: arriba, abajo, derecha, izquierda, adjetivos y descripciones como: bonito, feo, grande, bonito. La ropa, las formas y colores entre otros.

6.4 Modelo y Enfoque pedagógico

A continuación se describen los principios pedagógicos en los que se sustenta el ambiente de aprendizaje. El modelo y el enfoque pedagógico se determinan al considerar, la revisión bibliográfica, los roles de los participantes y el ambiente de aprendizaje en general, de esta manera se decidió tener en cuenta para el desarrollo del AA como modelo pedagógico el constructivismo y como enfoque pedagógico el aprendizaje significativo, respectivamente. Por un

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

lado, el constructivismo es una corriente que se caracteriza por brindar al estudiante un rol activo en su proceso de aprendizaje; como se argumentó en el marco teórico:

“el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los conocimientos previos que la persona posee, o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea”. (Herrera, 2009, p.2)

Para López y Pastora (2016) la aplicación del constructivismo en los AA asegura el éxito de la gestión pedagógica docente ante el estudiante, los autores argumentan que el constructivismo le permite al docente diseñar y proponer actividades orientadas al aprendizaje y desarrolla creatividad en el estudiante facilitándole la interacción con sus pares y por otro lado, le permite a los estudiantes involucrarse en la solución de problemas, haciéndolo copartícipe de su realidad.

Así mismo, el aprendizaje significativo se caracteriza por la asociación de información nueva dentro de la estructura cognitiva del individuo, creando una fusión entre el conocimiento que el individuo posee con la nueva información, de forma que facilita el proceso de aprendizaje, Martínez (2003) afirma: “se ocupa del objeto de enseñanza (qué enseñar) y de cómo se articulan los elementos estructurales de la mente humana para lograr asimilación de grandes cuerpos de conocimiento” (p.72).

6.5 Estrategia de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje se desarrolló alrededor de actividades que permitieran a los estudiantes desarrollar competencias informacionales a través de mundos virtuales para que

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

además de aprender inglés, sean capaces de usar de manera oportuna recursos tecnológicos. Estas actividades se caracterizaron por permitir a los participantes el fortalecimiento de la habilidad verbal y escrita del idioma inglés en el tiempo verbal presente simple en sus tres formas: afirmativo negativo e interrogativo.

Todo el desarrollo del AA se concibe alrededor del trabajo colaborativo, ya que al trabajar en equipo los estudiantes deben conseguir los objetivos propuestos, de forma que se logre un aprendizaje significativo, ya que desde su propia experiencia deben enfrentar una situación problemática que demanda una colaboración construcción colectiva para solucionar las actividades propuestas.

De igual forma, cabe resaltar las exploraciones en SL se pueden dar a través de mundos espejos que son copia o replica de países y lugares de la vida real. A través de una máquina de tiempo que los llevara a diferentes países: Francia, Brasil, Alemania, Italia. Por este motivo, todas las actividades se desarrollan a través de carreras de observación.

6.6 Recursos

Las sesiones de este proyecto están enmarcadas en dos momentos, la clase presencial y el trabajo desarrollado en el metaverso, en este orden de ideas, para la clase presencial el programa de Asistencia Gerencial Presencial de la facultad de administración y economía tiene como material de trabajo un libro llamado intelligent bussiness elementary, este libro trabaja en sus cuatro primeras unidades los temas ya expuestos. Además de este recurso se diseñaron estrategias didácticas, guías, escritos, debates y talleres que permitieron reforzar los contenidos temáticos.

APLICACIÓN DE METaversOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

El ambiente de aprendizaje se desarrolló por medio del metaverso denominado Second life lo cual requirió que los estudiantes participantes y el docente acompañante crearan una cuenta en la web oficial del sitio y diseñaran su avatar o figura digital, asimismo fueron necesarios computadores con conexión a internet y videos tutoriales para que los estudiantes aprendieran a adecuarse al nuevo entorno virtual.



Figura2. Avatar de la investigadora en el entorno virtual Second life
Fuente: elaboración propia

6.7 Descripción del ambiente de aprendizaje

Es importante señalar que la estrategia del AA 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

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

mayor claridad para desarrollar las habilidades de escritura en el tiempo verbal presente simple y propende por trabajo en equipo, donde los estudiantes se apoyan uno con otro.

Luego de desarrollar el trabajo magistral, los estudiantes utilizan 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 tele portan, quiere decir que se transportan dando clic a un objeto que lo ubica en un tiempo y espacio donde deben adoptar un rol en cada una de las 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.

Tabla 1: Sesión de apertura.

	Sesión de Apertura (Dos horas)
Actividad	Se aplicó una prueba de entrada a los estudiantes participantes con el objetivo de establecer conocimientos previos que tienen sobre el tiempo verbal presente simple y los diferentes tipos de afirmaciones: negativo, interrogativo y afirmativo.
Objetivo	Establecer los conocimientos previos de los estudiantes sobre el tiempo verbal simple y los diferentes tipos de afirmaciones, con el fin de ser

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

	aplicados en el Ambiente de Aprendizaje mediante mundos virtuales.
Descripción	La docente aplica en clase una prueba de entrada a los 12 estudiantes del primer semestre de inglés I, para tener evidencia de los conocimientos previos que poseen en el tiempo verbal presente simple.

	Sesión de introducción (Dos horas)
Actividad	Capacitación del manejo del entorno virtual de Second Life
Objetivo	Brindar a los estudiantes participantes herramientas y conocimientos en el manejo de la plataforma virtual
Descripción	Los estudiantes se encargan de diseñar el avatar y de estudiar los comandos para poder desplazarse en el juego sin problemas.

Fuente: elaboración propia.

Eliminado: ¶

Tabla 2: Modulo 1

	Modulo Uno
Contenidos temáticos	Verbo To be, expresiones cotidianas, el alfabeto en inglés y sus notaciones fonéticas para la pronunciación
Estrategia de enseñanza	Juego serio - Juego de roles
Objetivo de aprendizaje	Comprender y utilizar el tiempo verbal presente simple en una situación determinada con expresiones cotidianas para ubicarse de forma espacial en cualquier contexto con el uso gramatical correcto de las terceras personas y los auxiliares DO/DOES.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

<p>Sesión presencial 2 horas</p>	<p>Desarrollo: La docente saluda a los estudiantes y les pregunta en inglés que hicieron el fin de semana dando un ejemplo de su rutina con el verbo to be y al escribir una expresión idiomática del tema a tratar en este caso: el alfabeto en inglés y sus notaciones fonéticas para la pronunciación, luego se les dice a los estudiantes que intenten deletrear sus nombres con el alfabeto escribiéndolo en sus cuadernos y luego buscar la notación fonética de las letras en los diccionario. De igual forma, se les pide pensar en un color y una fruta con la inicial de su nombre. Luego se empezó a dar ejemplos de cómo decir la edad y para eso se explican los números y se les pregunta la edad, luego se les pide trabajar talleres de ejercicios escritos para practicar y conversación que deben realizar de manera escrita para luego personificar. Finalmente entregan el taller y la conversación a la docente para ser revisado y entregado al otro día.</p>
<p>Sesión virtual en SL Una Hora</p>	<p>Desarrollo: La docente organiza grupos de trabajo de dos personas y les indica que uno debe desempeñar el rol turista y el otro de guía turístico, los estudiantes ingresan al entorno de SL, entran al templo egipcio que funciona como máquina de tiempo y empiezan a tele transportarse a diferentes lugares comunicándose vía chat. A su vez la docente conectada, revisa que utilicen las estructuras correctas en las preguntas, respuestas y afirmaciones.</p> <p>Finalmente se les pide completar como tarea la primera unidad del libro Intelligent Business que cubre toda la información trabajada en clase.</p>

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Modulo dos y tres.

	Modulo Dos
Contenidos temáticos	Verbo To be, expresiones cotidianas, el alfabeto en inglés y sus notaciones fonéticas para la pronunciación, adjetivos.
Estrategia de enseñanza	Juego serio - Juego de roles
Objetivo de aprendizaje	Comprender y utilizar el tiempo verbal presente simple en una situación determinada con expresiones cotidianas para ubicarse de forma espacial en cualquier contexto con el uso gramatical correcto de las terceras personas y los auxiliares DO/DOES.
<p>Sesión presencial 2 horas</p>	<p>Desarrollo: La docente socializa una presentación diseñada en PowerPoint con imágenes de varios personajes famosos y relevantes a nivel cultural: Manuel Elkin Patarroyo, Jaime Garzón, Gabriel García Márquez y Nairo Quintana, entre otros. Luego realiza preguntas sobre las profesiones de los personajes, el lugar donde viven o vivieron, con el fin</p>

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

	de establecer el conocimiento previo de los estudiantes frente al tema. Seguido a esto les solicita que busquen información adecuada para escribir oraciones afirmativas con el uso del Verbo To Be con las profesiones correctas y los lugares donde vivieron o fallecieron los personajes de la presentación. Para finalizar la docente recoge los trabajos y les indica que para la siguiente sesión deben llevar información de personajes extranjeros famosos en ámbitos académicos y una foto de la familia.
Sesión virtual en SL Una Hora	Desarrollo: Se da la indicación a los estudiantes, de trabajar en parejas pero en puestos de trabajo separados con el fin de que se comuniquen vía chat para que socialicen la descripción de los personajes que encontraron, simultáneamente la docente supervisa las estructuras gramaticales que se comparten a través del chat; al ver algún error la docente corrige al estudiante en el chat y anota el error para entregarle en una realimentación. Finalmente se les indica que con ayuda de la foto, describan a cada uno de los integrantes de su familia y socialicen información personal vía chat, esto con el objetivo de trabajar adjetivos, al final deben entregarle a su compañero la fotografía para que pueda constatar si la descripción se realizó correctamente.
	Modulo Tres
Contenidos temáticos	Verbo To be, expresiones cotidianas, el alfabeto en inglés y sus notaciones fonéticas para la pronunciación, adjetivos, los verbos irregulares en oraciones afirmativas, presente simple.
Estrategia de enseñanza	Juego serio – dinámica de mímica - Juego de roles
Objetivo de aprendizaje	Comprender y utilizar el tiempo verbal presente simple en una situación determinada con expresiones cotidianas para ubicarse de forma espacial en cualquier contexto con el uso gramatical correcto de las terceras personas y los auxiliares DO/DOES.
Sesión presencial 2 horas	Desarrollo: La Docente lleva a clase varios verbos en pequeños papeles dentro de una bolsa y les pide a los estudiantes dividirse en dos grupos para trabajar un juego de competencias en inglés. Se utilizan los verbos irregulares en oraciones afirmativas, entonces pasaban al frente un estudiante de cada grupo y sacaba un papelito de la bolsa y sin mostrarlo hace la mímica del verbo para el grupo en 5 segundos, el que adivina el verbo en inglés pasa al tablero y debe escribir una oración afirmativa que contenga el verbo y pronunciarlo correctamente. Al hacerlo bien el grupo entero gana un punto y así el grupo ganador tienen puntos de

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

	<p>participación que equivalen a una décima en la nota final.</p> <p>Para finalizar la docente explica las estructuras del presente simple, el uso de los auxiliares DO/DOES y les solicita a los estudiantes que busquen lugares relevantes en países como Brasil, Francia, Italia y Alemania.</p>
Sesión virtual en SL Una Hora	<p>Desarrollo: Los estudiantes trabajan en pares, uno de ellos empieza a describir los lugares relevantes de cada país que se visita, de forma que utilice el presente simple y adjetivos por medio del chat, mientras que el compañero debe buscar el lugar que descrito, sin dejar de usar el tiempo verbal presente simple do/does. Cabe resaltar que los estudiantes tienen la oportunidad de hablar con personas extranjeras que aparecen en el juego ya que son mundos espejos abiertos para cualquiera y una de las lenguas que son prioridad en Second Life.</p>

Fuente: elaboración propia

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

	Modulo Cuatro
Contenidos temáticos	Verbo To be, expresiones cotidianas, el alfabeto en inglés y sus notaciones fonéticas para la pronunciación, adjetivos, los verbos irregulares en oraciones afirmativas, presente simple.
Estrategia de enseñanza	Juego serio – dinámica de mímica - Juego de roles
Objetivo de aprendizaje	Comprender y utilizar el tiempo verbal presente simple en una situación determinada con expresiones cotidianas para ubicarse de forma espacial en cualquier contexto con el uso gramatical correcto de las terceras personas y los auxiliares DO/DOES.
Sesión presencial 2 horas	Desarrollo: La docente socializa un juego diseñado en una presentación PowerPoint sobre la descripción de varios famosos en presente simple, a su vez, los estudiantes deben hacer preguntas con la estructura de DO/DOES correctamente; si adivina quién es, se les da puntos de participación y luego se les pide describir a alguien del salón sin decir el nombre, los demás deben adivinar, cabe resaltar que los estudiantes siempre escriben los ejercicios para poder leerlos, se les deja de tarea explorar los países en Second Life para la siguiente actividad virtual.
Sesión virtual en SL Una Hora	Desarrollo: La docente presenta varios lugares a los estudiantes, para que logren describirlos a través de preguntas y respuestas, se utilizan los auxiliares DO/DOES del presente simple, se utilizan los lugares réplica del mundo virtual y el uso correcto de las terceras personas. Los estudiantes competirán por grupos, al describir los lugares correctamente.

Fuente: elaboración propia.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

	Sesión de Cierre (Dos horas)
Actividad	Se aplicó una prueba de salida con el fin de darle respuesta a la pregunta de investigación y analizar como un ambiente de aprendizaje mediado por mundos virtuales contribuye a la habilidad escrita del tiempo verbal presente simple.
Objetivo	Analizar los resultados que se evidencien en la prueba de salida para determinar las ventajas o desventajas que pueda ofrecer la implementación de mundos virtuales en el aprendizaje del idioma inglés.
Descripción	La docente aplica en clase una prueba de salida idéntica a los 12 estudiantes del primer semestre de inglés I, para determinar las ventajas y desventajas del metaverso.

Fuente: elaboración propia.

6.8 Roles Docente / Estudiante

6.8.1 Rol del docente

Es importante indicar que el papel del docente se inclinó por ser un observador naturista que no interfiere en el proceso o desarrollo del ambiente de aprendizaje con el fin de obtener los objetivos propuestos anteriormente. Dicho lo anterior, el rol del docente es de motivador, orientador y facilitador del proceso de enseñanza – aprendizaje que:

- Introduce y orienta las temáticas a abordar en el AA
- Planea el trabajo desarrollado en el AA.
- Diseña y plantea las actividades que forman parte del AA.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Explica el presente simple por medio de mundos virtuales y sesiones presenciales presentadas en las clases de inglés.
- Guía el trabajo de cada grupo de trabajo y verifica que las actividades se desarrollen correctamente.
- Asesora a los estudiantes en un espacio semanal de una (1) hora.

6.8.2 Rol de estudiante

Por su parte los estudiantes son parte activa del proceso porque están en constante formación académica y en la clase de inglés deben:

- Analizar, comparar y socializar.
- Elaborar soluciones colectivas gracias al trabajo colaborativo.
- Ejecutar las diferentes actividades propuestas en el AA.
- Son responsables del proceso de aprendizaje, para lo cual se espera que fortalezcan sus habilidades de escritura en tiempo verbal presente simple.
- Desarrollar y aplicar competencias informacionales para trabajar en los mundos virtuales
- Manejar los diferentes comandos para participar en la máquina del tiempo que los llevara a los diferentes países y mundos espejo para desarrollar todas las actividades planteadas en el AA.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Establecer acciones concretas para alcanzar los objetivos que se han planteado.

6.9 Evaluación en el Ambiente de Aprendizaje

Como lo señala Ralph W. Tyler (1950), la evaluación AA se fundamenta en la evaluación por objetivos porque para evaluar a los estudiantes se debe tener en cuenta los niveles de aprendizaje estipulados a nivel mundial en el Marco Común Europeo (MCE) para medir el nivel de comprensión y expresión oral y escrita en una lengua a partir de objetivos claros en las habilidades comunicativas.

Tyler es considerado el padre de la evaluación educativa, la concibe como el proceso que determina en qué medida han sido alcanzados los objetivos propuestos, supone un juicio de valor sobre la información recogida; además de perfeccionar el valor de la educación (Escorza ,2003). Tyler hace un planteamiento general de currículo sobre los lineamientos y la función de la evaluación es mirar en qué medida se lograron esos objetivos de acuerdo a lo que se planteó.

La finalidad de la evaluación reside en el análisis de “la congruencia entre los objetivos y los logros” (Tyler, 1950 p. 69). Lo que propone Tyler en el aula de clase es un sistema de evaluación pre y pos donde los objetivos deben ser explícitos para los docentes y estudiantes se busca una eficacia del programa y así lograr cumplir los objetivos planteados desde un inicio y según lo planeado.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

De acuerdo con lo anterior el instrumento para evaluar el ambiente de aprendizaje es el “Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación, es un estándar que sirve de patrón internacional para medir el nivel de comprensión y expresión oral y escrita en una lengua” (De Europa, C. 2002 p.3). De acuerdo, con los parámetros del MCERL, el manejo del inglés requiere de una intensidad horaria mínima de 500 horas para lograr un nivel B1.

En este nivel el estudiante tiene la capacidad de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar, si tratan cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones del diario vivir; se espera que pueda desenvolverse en lugares y situaciones donde se utiliza la lengua; tiene la preparación para elaborar textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o de interés así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.

El Ministerio de Educación Nacional, 1994. En coherencia con el Artículo 21 de La Ley General de Educación Ley 115 de 1994, dispone que los establecimientos educativos deban ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico. Esta política ha tenido ajustes curriculares para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Estudios realizados en instituciones privadas y públicas de Bogotá, confirman que colegios y universidades, en la actualidad, se implementan acciones direccionadas al mejoramiento del aprendizaje de una segunda lengua. Scriven, (1967) habla de una evaluación que es formativa “Su preocupación se centra en la valoración de los efectos y en las necesidades, prescindiendo de los objetivos del programa. Asimismo, se preocupa por la función formativa, y no sólo sumativa. Distingue entre evaluación intrínseca del programa- “el mérito”- fijándose en

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

su diseño y evaluación final del programa- “el valor”-, centrándose en los efectos del programa. De acuerdo con este modelo sin metas, las etapas que se deben aplicar en la evaluación” es importante resaltar que se debe tener en cuenta las clases magistrales para desempeñar cada una de las actividades establecidas en el ambiente de aprendizaje diseñado para analizar el desempeño de los estudiantes. Según Scriven la evaluación formativa se realiza en el desarrollo de un producto, programa o persona y el AA de este proyecto parte de conocimientos previos para así lograr que los estudiantes tengan un buen desempeño a la hora de jugar en el mundo virtual en el tiempo verbal presente simple.

7.6.3 Prueba pre y pos con un solo grupo

Este diseño pre experimental tiene como premisa el aplicar una prueba de entrada para saber los conocimientos previos del tema a tratar que es el tiempo verbal presente simple y los diferentes tipos de afirmaciones: negativo, interrogativo y afirmativo, paso a seguir es el trabajo en el Ambiente de Aprendizaje mediado por las TIC y los metaversos en el juego diseñado para trabajar la habilidad escrita vía chat. De acuerdo con (Hernández et al.,2010) “A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (p. 136).Por lo anterior, es importante señalar que existe un punto de referencia y el conocimiento de aprendizajes previos que pueden ser comparados con la misma prueba al final de la aplicación del Ambiente de Aprendizaje, ver (Anexo G).

7. ASPECTOS METODOLÓGICOS

7.1 Tipo de estudio

La presente investigación pretende analizar cómo contribuye un AA en SL al fortalecimiento de habilidades de escritura relacionadas con el tiempo presente simple en el aprendizaje de la lengua inglesa. Dicho análisis se realiza desde una perspectiva cualitativa, la cual de acuerdo a lo expuesto por (Hernández et al, 2010).

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados. (p. 364)

Este tipo de estudio de caracteriza por no ser producto de una medición o estudio científico objetivo. Al contrario, se busca describir al grupo de estudiantes que se seleccionó al aplicar el Ambiente de Aprendizaje de manera cualitativa para analizar en que incide en las habilidades de escritura del grupo de estudiantes luego de aplicar el diseño basado en los mundos virtuales.

Por lo anterior se puede identificar que la recolección de datos, bajo este estudio de investigación; se convierte en información de situaciones o fenómenos que se buscan investigar a profundidad, el investigador debe respetar toda la información que recoge y que ve sin dar opinión o influenciar en las situaciones que investiga; para esto es importante que a través de la

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

observación se empiecen a diseñar instrumentos que recolecten la información y los datos que se esperan para dar respuesta a una hipótesis.

En la observación el proceso de ser un observador participativo, tiene en cuenta además conversaciones naturales, entrevistas de varias clases, listas de control, cuestionarios, y métodos que no sean molestos. La observación participante se caracteriza por acciones tales como tener una actitud abierta, libre de juicios, estar interesado en aprender más acerca de los otros, ser consciente de la propensión a sentir un choque cultural y cometer errores, la mayoría de los cuales pueden ser superados, ser un observador cuidadoso y un buen escucha, y ser abierto a las cosas inesperadas de lo que se está aprendiendo. (Bernard, 1994, p. 345)

7.2 Alcance exploratorio

De acuerdo con (Hernández, et al, 2010) “el alcance de la investigación es de estudio exploratorio ya que es un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no se ha investigado antes” (p. 79), En ese sentido, con esta investigación se pretende analizar cómo las TIC en este caso, una plataforma virtual como Second Life puede contribuir al aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés, tal como lo exige el Ministerio de Educación Nacional y su propuesta para tratar de mejorar el nivel en las instituciones a nivel nacional; el incluir las TIC en un Ambiente de Aprendizaje para mejorar una habilidad comunicativa, hace que se convierta en un tema innovador y poco común en el ámbito educativo.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En este orden de ideas, es importante resaltar que la investigación con un alcance exploratorio determina características o detalles importantes durante la observación. Además, la información encontrada puede ser tema de investigaciones futuras, según (Calle, 2000) “La investigación exploratoria terminará cuando, a partir de los datos recolectados, haya sido posible crear un marco teórico lo suficientemente fuerte como para determinar qué factores son relevantes al problema y por lo tanto deben ser investigados” (p.27). En pocas ocasiones los estudios exploratorios constituyen un fin en sí mismos, establecen el tono para investigaciones posteriores y se caracterizan por ser más flexibles en su metodología, son más amplios y dispersos, implican un mayor riesgo y requieren de paciencia, serenidad y receptividad por parte del investigador. El estudio exploratorio se centra en descubrir.

Para finalizar, con este alcance se espera contribuir con una nueva metodología de aprendizaje a través de metaversos y aplicarlo a cualquier campo del conocimiento ya que la inclusión de las TIC va de la mano con la adquisición del idioma universal y un futuro promisorio en propuestas dinámicas poco convencionales a la hora de aprender y enseñar.

7.3 Diseño de la investigación

Se diseñó un estudio de caso único para describir el proceso a seguir y obtener la respuesta a la pregunta de investigación planteada, los estudiantes que participaron en el Ambiente de Aprendizaje se constituyen un estudio de caso, se recopiló la información de las interacciones en el metaverso, se evidenció el trabajo en equipo, todos los aprendizajes

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

adquiridos y de la habilidad a fortalecer, la información se analizó, categorizó y el impacto de la plataforma virtual Second Life, para el aprendizaje de una lengua extranjera.

Posteriormente se trianguló para identificar los componentes similares y diferentes dirigidos a dar respuesta a la pregunta de investigación. Para Yin (1989, p.3) “el estudio de caso consiste en una descripción y análisis detallados de unidades sociales o entidades educativas únicas”. Este diseño fue el más indicado porque se busca estudiar e investigar un fenómeno en particular a través de la aplicación de un Ambiente de Aprendizaje mediante mundos virtuales para analizar como contribuye a la habilidad escrita en el tiempo verbal presente simple de la lengua inglesa en estudiantes de primeros semestres, con características homogéneas.

Para Stake (1995) “es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad es circunstancias concretas”(p.65). En este sentido, se analizara las ventajas y desventajas de la aplicación del ambiente para darle respuesta a la pregunta e investigación a través de actividades únicas del Marco Común Europeo y sus estándares internacionales para medir el nivel de inglés en los estudiantes.

Eliminado:

7.4 Fases de la investigación

Para el desarrollo de este proyecto de investigación, se planteó utilizar como referente, el proceso de análisis de las fases fundamentado en los datos cualitativos propuesto por Hernández et al., (2010). Y con el fin de dar respuesta a la pregunta de investigación se plantearon las siguientes fases.

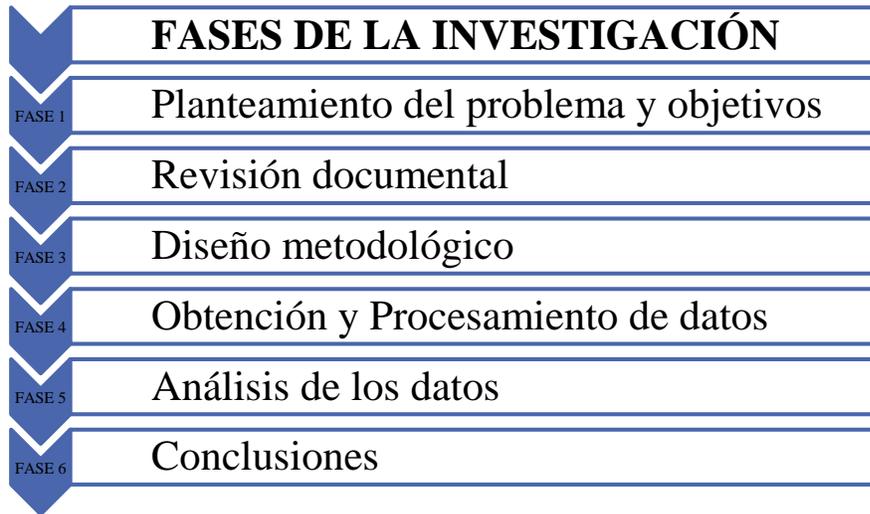


Figura3: Fases de la investigación.

Fuente: elaboración propia

7.4.1 Planteamiento del problema y objetivos

En esta fase se identificó una necesidad dentro del contexto institucional específico del investigador, así mismo, se desarrolló la pregunta, el problema y los objetivos de investigación por medio de una búsqueda de referencias teóricas y experiencias, con el fin establecer el contexto y la situación de la problemática a solucionar.

Eliminado: ¶

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

7.4.2 Revisión documental

Por medio de la exploración en diferentes bases de datos se realizó una revisión detallada de la literatura referida a ambientes de aprendizajes, metaversos y metodologías de aprendizaje del inglés, a nivel internacional y nacional. Esto con el fin de conocer otras ópticas o miradas de este tipo de investigaciones, para así fundamentar el estado del arte, los sustentos teóricos, los alcances y oportunidades de este proyecto de investigación.

7.4.3. Diseño metodológico

Se plantea el tipo de estudio, diseño de la investigación, la población y muestra a partir de una revisión documental que permita tener los fundamentos teóricos necesarios para determinar el diseño de la investigación y los instrumentos a implementar.

7.4.4 Obtención y procesamiento de datos

Esta fase está diseñada para realizar el trabajo de campo, con el fin llevar a cabo la validación y aplicación de los instrumentos de recolección de datos, con el objetivo de analizar cómo contribuye un metaverso basado en Second Life al fortalecimiento de habilidades de escritura relacionadas con el tiempo presente en el aprendizaje de la lengua inglesa.

7.4.5 Análisis de datos

Es de tipo analítico y en ella se realizó un análisis detallado a la información que emergió de los instrumentos aplicados, se trazaron inferencias con el fin de comprender cuales son los temas fundamentales a tomar para la elaboración de las conclusiones de la investigación.

7.5 Población y muestra

Para analizar la población Medina (2014) afirma en la población objeto de estudio, se definen e identifican exactamente las unidades de observación pues a ellas se les medirá las variables, con lo cual se llega a la determinación de la población muestreada” (p. 198). La población para este estudio corresponde a los estudiantes de Asistencia Gerencial que cursan el componente de inglés I en primer semestre del programa de Asistencia Gerencial Presencial. El muestreo que se emplea es no probabilístico y por conveniencia, debido a que es el grupo sobre el cual se aplica el proceso para seleccionar los elementos de la muestra y corresponde al número de unidades de observación que conforman el marco muestral.

En este sentido, la muestra corresponde a 12 estudiantes de primer semestre del programa de Tecnología en Asistencia Gerencial Presencial grupo IA, estudiantes que oscilan entre los 18 y 24 años, son estudiantes en su mayoría de familias nucleares estrato 2 y 3.

7.6 Instrumentos, validación y técnicas

Con el fin de darle respuesta a la pregunta de investigación se plantearon los siguientes instrumentos de recolección de información: entrevista semiestructurada, diario de campo, prueba de entrada y salida, éstos se aplicaron en dos fases: fase 1: previo a la intervención del ambiente de aprendizaje y fase 2: en la implementación del ambiente de Aprendizaje.

7.61 Entrevista

(Hernández, 1998 p.421) Vista, concurrencia y conferencia de dos o más personas en lugar determinado, para tratar o resolver un negocio.

Se aplica una entrevista final de manera individual, a través de preguntas sobre experiencias y conductas que permiten evidenciar el uso del presente simple en lengua inglesa al estar inmersos en un mundo virtual de acuerdo a la clasificación del MCE, las preguntas son de carácter semiestructurado donde el entrevistado da su opinión y tiene libertad de explicar con sus propias palabras.

7.6.2 Diarios de campo

En el proceso de investigación de problemas existen diferentes técnicas de recolección de información para ser analizada. Una de ellas es el diario de campo. De acuerdo con (Hernández et al., 2010) “Los diarios de campo son anotaciones que se registran en un diario personal donde se incluye: descripciones del ambiente o contexto; mapas, diagramas, cuadros y esquemas; listado de objetos y artefactos relevantes para el objetivo de la investigación” (p.380) el cual es un cuaderno de notas en el cual el investigador tiene que registrar lo que logra experimentar por medio de sus sentidos al escuchar y ver los comportamientos específicos de una población (CONAFE, 2006) Valverde, s.f) profundizan un poco en la definición del mismo donde establece que el diario de campo se asemeja a una versión normal de un cuaderno de notas con un espectro de uso amplio y organizado metódicamente. La observación allí consignada debe ser soportada con fuentes teóricas para recurrir al posterior análisis de la misma

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

y obtener mayor profundidad en el discurso (Martínez, 2007).

De esta manera, el diario de campo debe contar con tres aspectos fundamentales: descripción, argumentación e interpretación (Martínez, 2007), los cuales constan de lo siguiente:

- Descripción: Detallar de manera objetiva el contexto en el cual la acción es desarrollada relacionándolo con la situación objeto de estudio.
- Argumentación: Relacionar con profundidad las relaciones y situaciones descritas donde se aplican las bases teóricas.
- Interpretación: Complementar las teoría con la experiencia vivida en la práctica para comprender los sucesos.

En la investigación se utilizó este instrumento de recolección de datos por cada clase, ver (Anexo D) se describe, tanto la clase Magistral como la clase virtual en un formato diseñado para no perder detalle de las reacciones y los comentarios de los estudiantes. Según la Guía para la elaboración de diario de campo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Zaragoza, el diario de campo además de permitirnos registrar todos los acontecimientos de relevancia en nuestra investigación, debe caracterizarse por la veracidad de los datos, precisión terminológica, claridad expositiva y argumentación explicativa. Cuenta también con una estructura que involucra elementos comunes en los diferentes modelos (Valverde, s.f) como lo son:

- Día, mes , año, horario

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Actividades o tareas a realizar
- Actividades o tareas no realizadas
- Registro de resultados o hallazgos más importantes
- Cuestionario

Se realizó un cuestionario para los estudiantes, donde se analizó la opinión de cada uno frente al trabajo que realizaron en el Ambiente de Aprendizaje a través de los mundos virtuales, con preguntas abiertas, para (Hernández, 1998 p.217) “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir”(Anexo)

7.7 Método de análisis de la información

En el análisis de los resultados de la investigación es necesario hacer una triangulación. De acuerdo con el análisis de datos, es necesario analizar las categorías de los instrumentos que se aplicaron en la triangulación: entrevista semi-estructuras, diario de campo y prueba de entrada y salida. De acuerdo al análisis establecido en el software cualitativo QDA Miner Lite; se definirá cada una de las categorías A priori y las categorías emergentes que se establecieron en la red semántica de la investigación. En este orden de ideas es importante aclarar que dentro del proceso de codificación, segmentación y análisis, aparecieron varias categorías que ayudaran a mejorar las estrategias en el aprendizaje de inglés en la adquisición de la habilidad escrita en presente simple.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En este orden de ideas es importante aclarar que, dentro del proceso de codificación, segmentación y análisis, aparecieron varias categorías que ayudaran a mejorar las estrategias. Este análisis va dirigido inicialmente a los docentes de la Facultad de Administración y Economía, los cuales están en la actualidad capacitándose en el campo de las TIC para innovar, mejorar y ofrecer una educación de calidad. Sin embargo los resultados de la investigación va dirigido a todos los docentes que quieran implementar SL para el aprendizaje de un idioma. A continuación, se dará a conocer un análisis de cada una de las opciones de categorías identificadas en detalle según la (RAE, 2015). Ver (figura 39) y la (tabla. 5)

Tabla: Categorías a priori.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Categorías A Priori	Definición
Interacción	La interacción se define como acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, Para el caso de la presente investigación la interacción hace referencia a el trabajo colaborativo de los estudiantes a la hora de realizar las actividades, se personifican situaciones.
Aprendizaje	Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa, hace alusión a la adquisición de una nueva lengua extranjera mediante la habilidad escrita.
Comunicación	Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. Esta categoría es esencial en esta investigación porque es la base de lo que se pretende con el Ambiente de Aprendizaje.
Interactividad	Comunicación máquina-hombre
Herramientas virtuales	Programas o instrucciones para efectuar tareas
Adaptabilidad	Acomodación en un contexto determinado

Fuente: elaboración propia

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS



Figura 4: Categorías a priori.

Fuente: elaboración propia

Tabla 5: Categorías emergentes.

<i>Categorías Emergentes</i>	<i>Definición</i>
Trabajo colaborativo	Trabajo en equipo por un mismo objetivo
Pertinencia	Relación de una cosa con quien tiene derecho a ella
Innovación	Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado, hace referencia a la metodología de Second Life en una metodología B-learning y el mundo metaverso para practicar la habilidad escrita del presente simple en inglés.

Fuente: elaboración propia

Eliminado:

7.8 Consideraciones éticas

La participación de los estudiantes será de forma voluntaria, por consiguiente serán informados con antelación, para lo cual se incluir una manifestación de voluntad con el fin participar en el proyecto ver (Anexo E) y salir de la universidad a un café internet, ya que la Universidad no permitió el acceso a la plataforma. Por lo cual, se les explicó de forma verbal a los estudiantes, que la información obtenida a través de ellos durante la investigación se mantendrá en confidencialidad y anonimato, así como los datos y resultados de los procesos académicos. Las entrevistas se realizaron en formato de audio.

8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este proyecto de investigación analiza los resultados de la implementación de metodologías de juegos mediante el uso de mundos virtuales (Second Life) a través de un mundo que simula una máquina del tiempo y tele porta a los estudiantes a diferentes países del mundo replica a los lugares originales, donde deben desenvolverse en diferentes roles y actividades en el idioma inglés En contraste; con la metodología convencional de clase magistral; como alternativa de estimulación directa al estudiante en su proceso de aprendizaje de una segunda lengua. Los resultados esperados buscan identificar aquellos aspectos relevantes en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y su relación con el aprendizaje por medio de mundos metaversos. Lo anterior se puede evidenciar a través de las entrevistas que fueron los instrumentos de la implementación del proyecto de la investigación cualitativa.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Para el análisis de los resultados se hace necesario hacer una triangulación de los instrumentos de investigación: entrevista semi-estructurada, diario de campo, prueba de entrada y prueba de salida y así agregar el análisis de categorías A priori y emergentes que se trabajaron para reunir la información necesaria y responder los objetivos y la pregunta de investigación, del proyecto. A continuación se trabajaron las categorías A priori.

8.1 Interacción

la interacción es la categoría que tiene gran importancia e impacto es y responde según lo analizado al 66%, se observa a la hora de implementar los juegos, esta información fue importante en este proceso de investigación ya que en la entrevista que se les aplicó los estudiantes, nombraban mucho el hecho de poder compartir y tener conversaciones con gente extranjera en la plataforma virtual de Second Life y es más importante para ellos que sea en otro idioma en este caso inglés porque lograron aprender bastante vocabulario para desenvolverse en cada una de las actividades propuestas en el Ambiente de Aprendizaje en la. Entrevista 5 P2 a la pregunta: ¿Valoras la calidad del metaverso? ¿Para qué te sirve? R: Si, la interacción es muy importante, el trabajar en equipo también es una gran ventaja, se deduce que el trabajo en equipo logro que esta categoría fuera la principal y la más importante por el trabajo en equipo que se llevó a cabo. Entrevista No 1 Abril 30 de 2015 P3: “pues por el internet y sería bueno trabajar más la pronunciación deja de ser la misma rutina y nos deja interactuar con la tecnología aprender nuevas cosas, no siempre lo mismo, nos hace como recrearnos”. Esta categoría es de gran relevancia en todo el análisis de datos porque evidencia que la motivación de los estudiantes se incrementó a medida que iban jugando, La entrevista 2, P1: 30 de Abril de 2015. ¿Cuál es tu

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

opinión frente a trabajar en metaversos temas académicos? “Digamos sale de lo convencional, deja de ser la misma rutina y nos deja interactuar con la tecnología aprender nuevas cosas, no siempre lo mismo nos hace como recrearnos”. Al igual que, entrevista 1, P1: “es muy chévere, porque podemos practicar y es más fácil para aprender, porque así es más fácil y más la parte virtual, es interesante y no aburre”. Estas respuestas responden muy bien a los objetivos planteados en la investigación en cuanto la contribución de la habilidad escrita en el tiempo verbal presente simple porque se evidencia que si existe una incidencia importante.

Por otro lado en el diario de campo se puede evidenciar en la observación del día 18 de mayo de 2015, “Los estudiantes comparten con compañeros con los que no trabajaban usualmente en el metaverso” como el trabajo colaborativo es importante entre los estudiantes ya que se evidenció más unión en el grupo, trabajo en equipo. Además con el uso del avatar, los estudiantes tienden a perder la timidez en la interacción vía chat sin sentirse juzgados o señalados a la hora de trabajar las actividades.

La observación del día 28 de mayo de 2015, “Los estudiantes se comunican con extranjeros en el juego y eso llama mucho su atención porque mejoran en un cien por ciento su escritura, además les brinda la posibilidad de llegar y comunicarse en inglés en un contexto casi real.

8.2 Aprendizaje

De acuerdo con (Hebb, 1949) “El término «aprendizaje» subraya la adquisición de conocimientos y destrezas; de «memoria», la retención de esa información”. Esta categoría es de

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

gran importancia en cada uno de los instrumentos de investigación porque es relevante en todas, Entrevista 5 P1 a la pregunta. “¿Cuál es tu opinión frente a trabajar en metaversos temas académicos? R: Es interesante a mí me gustó mucho, no sabía que eso existía y sería bueno aplicarlos a todas las materias porque uno aprende demasiado vocabulario, Entrevista 4P2 Ehh, sirve es como una forma más didáctica para aprender cierto tema, por ejemplo me sentí más seguro a la hora de escribir en presente simple. Por lo anterior, se evidencia el valor que los estudiantes le dan al aprendizaje del tiempo verbal presente simple a través del Ambiente de Aprendizaje, por el desempeño activo y positivo que se analizó a la hora de aplicar el AA, de alguna forma su desempeño mejoro considerablemente a las hora de hacer preguntas y responder, el uso de los auxiliares Do y Does fue más claro.

En la el diario de campo del día del 01 de junio de 2015 se observó: “los estudiantes se motivan más en aprender a la hora de interactuar en el metaverso y mejoran en los talleres propuestos en clase sobre este tiempo”. Por otro lado, la observación del día 15 de junio de 2015, “los estudiantes con bajo rendimiento, mejoraron su nivel de escritura, después de trabajar el AA”

En cuanto la prueba de entrada y salida, es evidente la mejora en el uso del tiempo verbal presente simple: Los estudiantes tienen menos errores a la hora de usar las terceras personas y de aplicar los auxiliares: Do y Does para oraciones interrogativas y negativas preguntas. Además las oraciones afirmativas se conjugaron mejor de acuerdo con los verbos y las reglas gramaticales.

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

De igual forma la entrevista 3 P1 30 de Abril de 2015 púes, Es claro que la combinación de la tecnología con la lengua extranjera es un factor motivante a la hora de practicar el tiempo verbal presente simple en inglés con las diferentes actividades que proponen resolución de problemas reales, planteadas desde el estándar de evaluación europeo (MCE) y según el análisis cualitativo cuenta con más del 83% de aprendizaje obtenido al aplicar el Ambiente de Aprendizaje se incrementa.

8.3 Comunicación

Es importante analizar la categoría de comunicación con el código de herramienta virtual que tiene como porcentaje el 66% y el cual es fundamental en el desarrollo del mundo virtual que es el chat y su relevancia en el desarrollo de las habilidades escritas con el tiempo verbal que se propone. Además, se relaciona claramente como uno de los recursos necesarios en el proceso y desarrollo del proyecto.

La información anterior se interpreta de la entrevista 4. P6 Abril 30 de 2015. ¿Cuál es el papel del metaverso en cuanto a las competencias de lectura y escritura? “Si claro, se le pueden aplicar ciertos temas en calidad de escritura como lo hicimos en las actividades en los metaversos y también habilitar audios para poder practicar”. Y la entrevista 3 P6 Abril 30 de 2015 “Púes si pero yo creo que le faltaría un poquito, Mmm, ósea como algo un diccionario o ayuda para que uno pueda mirar ahí la palabra que uno busca porque a veces no se entiende lo que se escribe, porque hay palabras que uno no entiende, que uno le diera click a la palabra y saliera ahí”; estas sugerencias por parte de los entrevistados muestran la necesidad de ayuda o recurso que permita esclarecer dudas en cuanto estructura y vocabulario a la hora del jugar en los diferentes roles que

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

se proponen en el mundo virtual y la máquina del tiempo; para responder a esta necesidad se pueden proponer diccionarios virtuales o recursos digitales relacionados con Second Life a través de juegos serios.

Esta categoría fue importante para todos los instrumentos mencionados en la entrevista 3 P3 ¿Qué aspectos positivos crees que tenga el metaverso? ¿Por qué? R; “nos ayuda a tener buen desempeño, tenemos intercambio de ideas en inglés, como es por chat da como menos miedo a equivocarnos y eso es bueno”, el aprendizaje del idioma y la habilidad escrita.

En la observación, día 18 de mayo de 2015 aparece “Los muchachos prefieren hablar entre ellos vía chat que en persona, les ayuda a expresarse más en cualquier situación”

8.4 Interactividad

Esta categoría se encontraron varias debilidades en el acceso y participación del mundo virtual por causa de la pésima velocidad del internet y la alta resolución que maneja la plataforma virtual Second Life; Lo cual se evidencia en la Entrevista 2:P4 Abril 30 de 2015: “Pienso, que mmm como según lo que vimos esa vez, era como más gráficas se veía como gris y porque no cargaban bien las imágenes”. También se puede constatar en la Entrevista 5:P6 Abril 30 de 2015 “De pronto, diseñarlo mejor para que no sea tan pesado a la hora de cargar las imágenes y demás”

Esta categoría implica directamente la subcategoría de recursos ya que la velocidad del internet, equipos y software tiene una gran influencia en la aplicación del juego a la hora de navegar por la plataforma que ofrecen gran variedad de gráficos y velocidades.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En la entrevista 5 P3. ¿Qué aspectos positivos crees que tenga el metaverso? ¿Por qué?

R; Es muy interesante y divertido, sale de todo lo convencional y es de gran ayuda a la hora de aprender palabras nuevas porque es como un mundo real, donde deben desenvolverse como si fuera un mundo virtual.

En la observación del día 15 de junio de 2015 se observó “los estudiantes se alegran al trabajar en la plataforma virtual Second Life y manejan muy bien los comandos de desplazamiento con el avatar”

En la prueba de entrada y salida no aplica al ser una prueba en físico y los recursos tecnológicos son muy importantes, de esta forma se concluye que es indispensable contar con buen internet y equipos dotados con alta tecnología.

8.5 Herramientas virtuales

En cuanto la inclusión de las TIC, En la entrevista 3 P3 A la pregunta ¿Cuál es tu opinión frente a trabajar en metaversos temas académicos? R: eh, es una buena ventaja más en presencia de un profesor, pues se puede aprender y compartir información. Esto demuestra la importancia de la inclusión de las TIC en la clase.

En la observación del día julio 11 de 2015 se describió “Una estudiante comenta que todos los profesores deberían usar Second Life para sus materias, es muy chévere”

8.6 Adaptabilidad

En esta categoría se evidencia en la entrevista 5 P1. ¿Cuál es tu opinión frente a trabajar en metaversos temas académicos? Es interesante a mí me gustó mucho, no sabía que eso existía y sería bueno aplicarlos a todas las materias porque uno aprende demasiado vocabulario.

En la observación del día 27 de julio de 2015 se evidencia “dos estudiantes están hablando de proponerle a la profesora de ética y valores trabajar la plataforma virtual Second Life”

En la prueba de entrada y salida, se adapta el tiempo verbal presente simple en sus diferentes tipos de oración para evaluar la aplicación del Ambiente de Aprendizaje mediante metaversos y la práctica de la habilidad escrita en el tiempo ya mencionado. La adaptabilidad es muy pobre en el análisis porque la institución aún está trabajando con metodologías basadas en las TIC. Dentro de este análisis además es pertinente revisar las categorías emergentes, las cuales se describen a continuación:

8.7 Trabajo colaborativo

Una de las categorías de gran importancia es el inglés y el trabajo colaborativo que define como un aporte importante en la implementación porque es el objetivo fundamental y da respuesta a la pregunta de investigación de cómo los mundos virtuales contribuyen a la práctica del tiempo verbal presente simple y sus estructuras gramáticas. Así como la propuesta de multilingüismo y culturalidad que se propone en el proyecto de investigación.

Entrevista 3 P2 ¿Valora la calidad del metaverso? ¿Para qué te sirve?

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

‘Si, la interacción es muy importante el trabajar en equipo también es una gran ventaja

Entrevista 4 P3 3. ¿Qué aspectos positivos crees que tenga el metaverso? ¿por qué?

“Ehh como venía diciendo anteriormente nos sirvió para unimos más y hablar y hacer un debate de un tema en tiempo real y en un mundo virtual”. Por lo anterior se puede deducir que el trabajo colaborativo mejoro.

En la observación del día 10 de agosto de 2015 se escribió “Los estudiantes trabajan en equipo, dejando a un lado sus diferencias y problemas de convivencia”

En la prueba de entrada y salida, no se puede establecer trabajo colaborativo porque los estudiantes trabajaron las pruebas individualmente.

El trabajo colaborativo se dio con muchos resultados positivos porque los estudiantes se motivan en el trabajo en equipo y la parte escrita en el tiempo verbal presente simple y los tipos de oraciones positivas, negativas e interrogativas se trabajaron con más facilidad.

8.8 Pertinencia

En la entrevista 3 P5 a la pregunta ¿Crees que el uso del metaverso facilite el aprendizaje de una segunda lengua ¿Cómo? Y ¿Por qué? Sí, porque se está practicando y en ese momento es más fácil interactuar y de esa forma creo que se aprende mejor el inglés

En la observación día 17 de agosto de 2015 se describió “una estudiante expreso: es chévere que se pueda trabajar situaciones de la vida real en el juego y para aprender inglés.

8.9 Innovación

Las respuestas de las preguntas 1 de cada entrevista se evidencian claramente que la innovación es un factor determinante en la aplicación del proyecto y da una visión más amplia a las metodologías tradicionales a la hora de enseñar y aprender la lengua inglesa a través de diferentes mundos virtuales que es la una de las categorías emergentes que se identificó y se agregó en la red semántica. La entrevista del 30 de Abril de 2015. “Me parece bueno porque es una forma que se sale de lo común. Ósea, siempre hay clase en el salón normalmente me parece que se aprenden temas y palabras en inglés que uno no tiene como muy claro”.

De acuerdo con la entrevista 5 P3 3. ¿Qué aspectos positivos crees que tenga el metaverso? ¿Por qué? R: Es muy interesante y divertido, sale de todo lo convencional y es de gran ayuda a la hora de aprender palabras nuevas porque es como un mundo real, donde deben desenvolverse como si fuera un mundo virtual.

En la observación del día 27 de agosto de 2015, “una estudiante exclamo: yo no sabía que era esto, ni que existía, es muy interesante y genial”

En la prueba de entrada y salida, no aplica porque es una prueba escrita convencional, esta categoría tuvo el 60% de porcentaje, aparte de la interacción porque el Ambiente de Aprendizaje diseñado en mundos virtuales como lo muestran en la entrevistas fue innovador y rompió de alguna forma los esquemas tradicionales.

9. APRENDIZAJES

Es muy importante y gratificante hacer un 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 a la propuesta del 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, el diseñarlo fue una gran experiencia llena de sacrificio y dedicación. Al igual que un juego llamado mundo arcoíris para la enseñanza de los colores en inglés en la electiva de juegos serios; que al final 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

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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.

Para concluir, la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca infortunadamente no cuenta con el uso de las TIC como parte fundamental del modelo pedagógico en el plan de estudios y al ser una Universidad pública debe seguir un proceso largo y complejo en cuanto las leyes vigentes impuestas por el Ministerio Nacional de Educación. Además, parte de las directivas y un gran grupo docente de planta se rehúsan a estas nuevas tecnologías por la falta de información en cuanto las ventajas y desventajas que en este caso plataformas 3D, en este caso Second Life a través de los mundos virtuales.

Considero que finalizar esta Maestría en Informática Educativa para contribuir con la Universidad y demostrar que este tipo de proyectos basados en las TIC y mundos virtuales son muy valiosos a la hora de trabajar en el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés, es importante capacitar e informar a los docentes sobre los beneficios y la infinidad de propuestas que se pueden implementar en las clases con los recursos y permisos legales necesarios.

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 (Lopez,2013) y la importancia de crear contenidos educativos digitales es:

“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” .(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 Second Life 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

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

cometer errores. Además manifestaron divertirse y concentrasen 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.

La interacción que se presentó entre los estudiantes fue óptima vía chat porque lograron trabajar las actividades más a gusto y en cada una de las entrevistas nombraron lo importante que fue no solo interactuar con los compañeros, también con los nativos que se encontraban en cada una de las actividades con sus avatares y no solo comunicándose en inglés, esto fue muy representativo para ellos y de lo cual se puede concluir que este tipo de metodologías aparte de acortar distancias permite interactuar casi de forma real con extranjeros para ser más efectiva y agradable la práctica del tiempo verbal presente simple.

La innovación, una de las categorías relevantes en el análisis de resultados demostró efectivamente que los juegos mediados por los mundos virtuales al ser un Ambiente de Aprendizaje mediado por las TIC, contribuye al aprendizaje del idioma inglés y el tiempo verbal presente simple. Como lo afirma el autor (Marquez, 2011, p,158) El estudiante adopta un rol activo a través de la manipulación de su avatar. Esto obliga a redefinir la función del docente en los metaversos, que ya no puede ser simplemente la de explicar el funcionamiento de algo ya que es el alumno el encargado de explorarlo y “sumergirse” en ello directamente. La función del docente sería más bien la de animador, facilitador, organizador o guía que acompaña al alumno en su exploración, y no ya la de alguien que entrega el contenido o el único que explica y transmite el funcionamiento de algo.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

En la categoría de interactividad es evidente que se debe tener los equipos apropiados y un internet con muy buena velocidad para trabajar los mundos virtuales, porque esto no permite que los estudiantes logren avanzar y trabajar las actividades propuestas para aprender el tiempo verbal presente simple, además que es un distractor grande a la hora de desplazarse por el juego y puede ser aburridor y un distractor negativo para los estudiantes.

Por otro lado la adaptabilidad es un tema muy importante en la aplicación del AA porque como se nombró anteriormente durante el proyecto el plan de estudios y la planta docente presentan muchos prejuicios frente al trabajo de las TIC en el aula y la Universidad no autoriza el uso de la plataforma virtual Second Life, al igual que algunas páginas en específico.

Al igual que los estudios que se han realizado en diferentes países se puede analizar claramente que el Ambiente de Aprendizaje diseñado en el juego si incide en la habilidad escrita en el tiempo verbal presente simple a través de la comunicación vía chat porque al aplicar las pruebas pre y pos se evidenció como mejoro considerablemente el vocabulario y las estructuras.

Al hablar del aprendizaje del idioma inglés como lo señala Andreu & Garcia,(2000): “El aprendizaje en general, y el de lenguas en particular, responde a un fin general (aprender la lengua) que se divide y subdivide en objetivos cada vez más particulares. El juego lúdico-educativo aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido el binomio juego-aprendizaje alcanza un status holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas” (p.123).

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Los juegos de rol y las actividades que se establecieron en el Ambiente de Aprendizaje motivan a los estudiantes a competir y esmerarse por ganar, esto conlleva a un aprendizaje de donde no solo ellos aprenden a la vez disfrutan y comparten.

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 encuentra al trabajar el idioma inglés en las aulas; y 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 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 Ministerio de Educación Nacional (MEN) y su propuesta 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 y 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 para la educación en el aprendizaje y que temas específicos como el tiempo verbal presente simple y

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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 que se aplicó en el Ambiente de Aprendizaje, 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 habilidades como: pronunciación, comprensión auditiva, comprensión escrita, vocabulario en inglés de diferentes campos de conocimiento y la posibilidad de ver en 3D lugares y cosas que son prácticamente espejo del mundo real.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

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 acompañe a los estudiantes 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 el internet y poseer buenos equipos, estas dos cosas deben ser óptimas a la hora de trabajar el Ambiente de Aprendizaje, porque el mundo virtual es

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

pesado y si estas dos cosas no funcionan los mundos no cargan rápido y tienen a verse de color gris y sin formas, esto dificulta el proceso porque se vuelve lento y los estudiantes les da pereza y se desmotivan muy fácilmente y 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 además no es posible pagar objetos si no es con dolores, 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 Second Life y para tele portarse 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 plataforma virtual que funciona muy bien con la modalidad B-learning y si tiene ventajas que benefician el aprendizaje de la habilidad escrita en el tiempo verbal presente simple y sus tipos de oraciones. Además que puede funcionar como un tema transversal que puede generar nuevas metodologías de aprendizaje que acogen las necesidades de estos tiempos tecnológicos.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, L, (2012) cibernética y teoría de los sistemas. Recuperado de <http://www.sinewton.org/numeros/numeros/43-44/Articulo47.pdf>

Eliminado: Salto de página

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Andreu, M., García, M. (Sin fecha). Actividades Lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. I Congreso Internacional de Español para fines específicos. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Area, M. y Adell, J. (2009): "eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales" Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pp. 391-424.
- Ausbel, David (1986). Psicología educativa. Trillas, Enciclopedia práctica de pedagogía, Ed. Planeta 1988.
- Barrios, M. s.f. Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera. Recuperado de https://ieselpalobilingual.wikispaces.com/file/view/AICLE_Elvira_Barrios-course-online.pdf
- Baker, S. C., Wentz, R. K., & Woods, M. M. (2009). Using Virtual Worlds in Education: Second Life® as an Educational Tool. *Teaching Of Psychology*, 36(1), 59-64. doi:10.1080/00986280802529079
- Bernard, H. (1994). Research methods in anthropology: qualitative and quantitative approaches. Recuperado de: <http://bit.ly/1DYhGn3>
- Botero Botero, Jaime Alonso, (2011) "Propuesta De Un Juego De Rol Para Evaluar La Competencia Del Liderazgo Basado En El Metodo De Desarrollo De Habilidades Gerenciales" Universidad Nacional De Colombia, Facultad De Minas, Escuela De Ingeniería De La Organización, Medellín
- Calle, J.E (2000). Módulo de Introducción a la Psicología. Universidad de Jaén, España
- Cavallo, G., & Chartier, R. (1998). Historia de la lectura en el mundo occidental. Taurus Pensamiento. Recuperado de <http://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/334-historia-de-la-lectura-en-el-mundo-occidentalpdf-Lt9q7-resumen.pdf>

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta (Número 16). Recuperado de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chávez G. (2012). Second Life está de regreso totalmente mejorada. Vanguardia. Recuperado de <http://www.vanguardia.com.mx/secondlifeestaderegresototalmentemejorada-1251631.html>
- Chun, D. M.(1994). Using Computer Networking to Facilitate the Acquisition of Interactive Competence.in System,22/1, pp.17-31
- Cobo, Moravec, (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación.. ISBN 978-84-475-3517-0.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975). "Beyond Boredom and Anxiety". Jossey-Bass: San Francisco,CA. 36. ISBN 0-87589-261-2, ISBN 978-0-87589-261-0
- CONAFE. (2006) El Diario de Campo. Recuperado de <http://www.conafe.gob.mx/educacioncomunitaria/atencionpoblacionindigena/diario-campo.pdf>
- Curran, C. (1961). «Counseling skills adapted to the learning of foreign languages». Bulletin of the Menninger Clinic 25/2, pp. 78-93
- De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas. Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Diez, R. Pérez, C. Sánchez, A. (2009).Experiencias y Metodologías "b-learning para la formación y evaluación en competencias genéricas en Ingeniería. Revista: la cuestión universitaria, 5. pp.33-45.
- Escorza, E. (2003) Desde los test hasta la investigación evaluativa actual. Un siglo, el XX, de intenso desarrollo de la evaluación en educación. Recuperado de

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

http://www.uv.es/relieve/v9n1/RELIEVEv9n1_1.htm

Euroresidentes. (2007). Euroresidentes. Recuperado de <http://avances-tecnologicos.euroresidentes.com/2007/01/second-life.html>

Ertmer, P; Newby, T. (1993) Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance improvement quarterly*, pp. 50-72.

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Zaragoza. (s.f.). Prácticas grado de Psicología, guía para la elaboración de diario de campo. Recuperado de <http://fcsh.unizar.es/wp-content/files/Gu%C3%ADa-Diario-de-Campo.pdf>

F. Blázquez y Alt. (1994). *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*. Sevilla: Ediciones Alfar. pp. 40-46.

Felicia, D. (2009). Video juegos en el aula, manual para docentes. European schoolnet, EUN pathership AISBL, 3-41.

Frigola, J.; Grané, M.; Muras, M. (2007). *Second Life: Avatares para aprender*.

Congreso Internacional Edutec 2007. Universidad Tecnológica Nacional. Buenos Aires. Argentina. Recuperado de <http://www.lmi.ub.es/repositori/objectes/mg0001/>

García, F. C. (2010). El uso de Metaversos en el mundo educativo, gestionando conocimiento en second life. *REDU, Revista de docencia universitaria*.

González, A. (2003). Los paradigmas de investigación en las ciencias sociales, *revistas ISLAS*,45(138):125-135.

http://www.monserrat.proed.unc.edu.ar/pluginfile.php/4123/mod_resource/content/1/542%20lecturas%20constructivismo%20y%20colaborativo.pdf#page=112

Granei M., Frigola J., Muras M. (2008). *Second Life: Avatares para aprender*. Recuperado de <http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/62.pdf>

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Gros, B. (2008). El aprendizaje colaborativo a través de la red: límites y posibilidades. *Sólo para uso Docente Distribución Gratuita*, 112. Recuperado de
- Guerrero, K; Padilla, J; Rincón, D (2011) “Teorías relacionadas con el b-learning y el papel del docente” *Revista educación y desarrollo social*, vol. 5 No. 2, pp. 98-111
- Hebb, D. O. (1949). *The organization of behavior: A neuropsychological approach*. John Wiley & Sons.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de <http://bit.ly/1NniTnO>
- Herrera, Ángela María (2009), 11. El constructivismo en el aula *Revista Digital: Innovación y experiencias educativas*, pág. 10. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ANGELA%20MARIA_HERRERA_1.pdf
- Islas, O., Caro, A., (Abril 2008), *Como vivir en second life*. México, Alfaomega Grupo editorial, S.A. de C.V.
- Iribas A. (2007). Enseñanza virtual en Second Life: Una opción online animada para las universidades y las artes. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/7800/1/campusvirtual130-148.pdf>
- JERONIMO, Jose. ANDRADE, Lidia. ROBLES, Ascensión (2011). El diseño educativo en los mundos virtuales. *Icono 14*, pp. 21-38
- Juan, A., García, I. (2013) El uso de los juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Volumen 6 (Número 3) Recuperado de http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf
- J. Newby, P. A. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance*

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Improvement Quarterly, 50-72.

Labrador, M., Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Glosas didácticas revista electrónica internacional. (Número 17) Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

Larsen freeman, D. (1976)an explanation for the morpheme acquisition order of second language learners. In language Learning26:125-34

López, M. M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (27), 1-15. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2013m12n27/dim_a2013m12n27a5.pdf

Ministerio de Educación Nacional, (1994) Ley general de educación. Recuperado de [file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/Ley_115_1994%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/Ley_115_1994%20(1).pdf)

Kemp, J., y Livingstone, D. (2006, agosto). Poner una segunda vida de la piel "metaverso" en los sistemas de gestión de aprendizaje. En Actas del taller *de educación Second Life en la convención comunidad de Second Life* (Vol. 20).CA, San Francisco: La Universidad de Paisley.

Lorenzo, F; Madinabeitia,S ; De Alba, V; Moore, P. (2007) Models and practice in CLIL. Revista Española de Lingüística aplicada, pp. 55-66

López, A., Parada, A., y Simonetti, F., (1995). "Introducción a la psicología de la comunicación" Ediciones Universidad Católica de Chile.

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

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Marcelo García, C., & Estebaranz García, A. (1999). Cultura escolar y cultura profesional: los dilemas del cambio. Recuperado de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/17487/Cultura_escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marsh, D; George E. II, Mcfadden, A; Price, B (2003) "Blended Instruction: Adapting Conventional Instruction for Large Classes En Online Journal of Distance Learning Administration, (VI), Number IV, Winter 2003
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401121/diario_de_campo.pdf
- Marquez, I. V. (2011). Metaversos y Educación. REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGIAS. Conventional Instruction for Large Classes En Online Journal of Distance Learning Administration, (VI), Number IV, Winter 2003
- Medina Nuncia María (2014) "La Investigación Aplicada a Proyectos", de los objetivos al diseño metodológico de la información, SAS(Ed), PP (156-1579) Bogotá D, C, Colombia, Centro de investigaciones para el desarrollo Cayé.
- Michael, D. C. (2006). Serous games.Games that educate, train and informs. Thonsom.
- Muras López, M. A., & Oró, M. G. (2006).Cibersociedad.net. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=85>
- Navés, T. y Muñoz, C. (2000). Usar las lenguas para aprender y aprender a usar las lenguas extranjeras. Una introducción a AICLE para madres, padres y jóvenes. En Marsh, D., & Langé, G. (Eds.). Using Languages to Learn and Learning to Use Languages. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Parra, L. (2008). Blended Learning, La nueva formación en educación superior. Avances Investigación en ingeniería No. 9

APLICACIÓN DE METAVERSOS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

- Pascual, M. (2003). El Blended learning reduce el ahorro de la formación on-line pero gana en calidad. *Educaweb*, 69. 6 de octubre de 2003.
- Prisco G, (2006). Más de 170.000 personas llevan ya una segunda vida en Internet. *Tendencias tecnológicas*.
- Prensky, M. (2001). Nativos e inmigrantes digitales. *on the Horizon*, NCB University Press, Vol.9 No.5
- Poveda Criado, M. A.; Thous Tuset, M. C. (2013) Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18 N° Especial Noviembre. Págs. 469-479
- Raichvarg, Daniel (1994). La educación relativa al ambiente: Algunas dificultades para la puesta en marcha. *Memorias Seminario Internacional. La Dimensión Ambiental y la Escuela*. Santafé de Bogotá, Serie Documentos Especiales MEN: 2-28.
- Ramírez, C. (s.f.) “La modalidad Blended-learning en la educación superior. Recuperado de http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2009/05/art_claudia_ramirez.pdf
- Rey, A, (2012) *E-Learning en Ambientes Virtuales 3D de múltiples usuarios*. Colombia, Editorial POEMIA.
- Regader, B., *Psicología* (2013), Recuperado de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Requena, S. R. H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 5(2), 6. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Rodríguez M, (2011), *Pensamiento crítico y aprendizaje*, México, Editorial Limusa S.A.
- Romero, Hernando (1997). *Espacio Educativo, Calidad de la Educación y Acreditación*.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Bogotá

Rosas R, Balmaced C, (2004), Piaget, Vigotski y Maturana constructivismo a tres voces, Buenos Aires, Aique Grupo editor S.A.

Salinas, J. (1997): Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Revista Pensamiento Educativo, 20. Pontificia Universidad Católica de Chile pp. 81-104. Recuperado de <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.htm>.

Scriven M. (1967). The Methodology of evaluation.in, Tyler, RW. Gagne, RM, Scriven, M.(ed): Perspectives of Curriculum Evaluation: book the methodology of evaluation, Rand McNally, Chicago.

Skehan, P. (1998). A Cognitive Approach to Language Learning. Oxford University Press. Oxford.

Sosa Sánchez Cortés, R; García Manso, A; Sánchez Allende, J; Moreno Díaz, P; Reinoso Peinado, A. (2005) “B-learning y teoría del aprendizaje constructivista en las disciplinas informáticas: Un esquema de ejemplo a aplicar” Recent research developments in learning technologies.

Stake, R. (1998). Investigación con estudio de casos. Madrid: Ediciones Morata.

Tomei, L. (2003). Challenges of Teaching with Technology Across the Curriculum: issues and Solutions. London: Information Science Publishing.

Torres, D., & Trefftz, H. (2015). Adequation of a Virtual Immersive Environment for a Learning-Teaching Interaction Using the Limem 3d Method. Journal of Communication and Computer, 12, 57–66. <http://doi.org/10.17265/1548-7709/2015.02.003>

Trujillo, C. C., Gómez, E. L., & Cerdá, M. L. B. (2012). EFICACIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN COMPARACIÓN CON SITUACIONES COMPETITIVAS O INDIVIDUALES. SU APLICACIÓN EN LA TECNOLOGÍA: UNA REVISIÓN

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

SISTEMÁTICA Enseñanza & Teaching, 30(2), 81. Recuperado de http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-5374/article/viewFile/9316/9609

Tyler, R. (1986) Principios básicos del currículo, Editorial Troquel, S.A. Buenos Aires, Primera edición, 1973, Quinta edición

UNAD, Universidad Nacional abierta y a distancia (2015) Aprendizajes de Ambientes Virtuales. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo_4_aprendizaje_autonomo.html,

Valiathan, P. (2002). Blended learning models.

UNESCO. (1980). El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas (Número 34). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Valverde, L. (s.f.). El diario de campo. Revista Trabajo Social. Recuperado de <http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Yin, R. (1984). La investigación de estudios de caso: Diseño y métodos (2ª ed.). Beverly Hills, CA.: Sage Publishing.

ANEXOS

ANEXO A. PRUEBA SABER PRO

Ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/0B5yuiMNAKqxYQkFLZIBJZ3ktUWxoV3d1aFIORG9OVUNP>

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

[RXpZ/view?usp=sharing](#)

ANEXO B: PEP UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

Ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/0B5yuiMNAKqxYbVITcWhBOEtJWnM/view?usp=sharing>

ANEXO C: MALLA CURRICULAR

Ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/file/d/0B5yuiMNAKqxYV0pSSnpZZ1I5YnIIS3IGV0tNRFRDOWkzSDhz/view?usp=sharing>

ANEXO D: DIARIO DE CAMPO

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA

FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA

DIARIO DE CAMPO.

**INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LA HERRAMIENTA INFORMÁTICA
EDUCATIVA DE APOYO EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS CON
METODOLOGÍA B-LEARNING**

SECOND LIFE UN MUNDO METAVERSO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

INGLÉS

OBJETIVO

Identificar los aspectos más relevantes de la plataforma Second Life de apoyo en el aprendizaje de lenguas extranjeras que fortalezca el proceso de aprendizaje de la comunidad del Colegio Mayor de Cundinamarca por medio de la aplicación del instrumento de evaluación por parte de directivos, docentes y estudiantes de la Universidad Colegio mayor de Cundinamarca

I.- ASPECTOS GENERALES

Nombre o Título del Programa:

Tipo de programa:

Autor(es):

Temática:

Objetivos: _____

Contenidos que

aborda: _____

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

Memorización, evocación			
Comprensión, interpretación			
Comparación, relación			
Análisis, síntesis			
Cálculo, proceso de datos			
Buscar, valorar información			
Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)			
Pensamiento divergente, imaginación			
Planificar / Organizar / Evaluar			
Hacer hipótesis / resolver problemas			
Exploración, interpretación			
Expresión (verbal, escrita, gráfica.) / crear			
Reflexión metacognitiva			
TOTAL:	100%		

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

ANEXO E: Manifestación de voluntad


UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA
 VICERRECTORÍA ACADÉMICA

MANIFESTACIÓN DE VOLUNTAD

Bogotá D. C., 06 de mayo de 2015
 Facultad o Dependencia: Tecnología en Asistencia Gerencial

Con el presente escrito manifiesto que voluntariamente y bajo mi responsabilidad estoy dispuesto(a) a participar en:

Actividad: Metaversos para la enseñanza del presente simple
 Asignatura: Inglés
 Docente responsable: Alexandra Barragán
 Lugar: UCMC
 Hora de salida: 12:00 m Hora de regreso: _____

FECHA: Día _____ Mes _____ Año _____

Asisto voluntariamente a la actividad y me comprometo a cumplir con el **Reglamento Estudiantil**, las normas institucionales y observar un comportamiento que no ponga en riesgo mi integridad ni la de los demás, estar atento al desarrollo de la agenda programada y no retirarme de las instalaciones donde se realiza la actividad.

En constancia firmo:

No.	Nombres y apellidos	Documento No.	Firmas
1	Jennifer Katherine Diana Pezuela	1020671934	Jennifer Pezuela
2	Paula Andrea Santana Rodriguez	989268390	Paula Santana
3	Laura Daniela Mariana Sanchez	98010457354	Laura Sanchez
4	Lina Maria Rodriguez Usaque	970720-10691	Lina Rodriguez
5	Tatiana Ramos Neza	9016091688	Tatiana Ramos
6	Angie Lorena Sierra Castro	1.012.422.134	Angie Sierra
7	Diana Patricia Salamanca Gomez	1.020.752.726	Diana Salamanca
8	Joson David Salgado Peñ	98051254023	Joson Salgado
9	Edgar Orlando Perisela Benzon	1071424423	Edgar Perisela
10	Cristian Alberto Morala Jazano	1106308160	Cristian Morala
11			
12			
13			

V/Head -V/Adm.

APLICACIÓN DE METaversos PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

ANEXO F: Entrevistas

Por favor ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/folderview?id=0B5yuiMNAKqxYaDdmMHk1VVIFdkk&usp=sharing>

ANEXO G: PRUEBAS PRE Y POST

Por favor ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/folderview?id=0B5yuiMNAKqxYMmY0NWYxbFRCanM&usp=sharing>

[g](#)

ANEXO H: FOTOS IMPLEMENTACIÓN

Por favor ingrese al siguiente enlace:

<https://drive.google.com/folderview?id=0B5yuiMNAKqxYb2dQWDYwTm13Qms&usp=sharing>