

# CONSTRUCCIÓN DE UNA COMUNIDAD DE PRÁCTICA EN SECOND LIFE PARA APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR



Fuente: CEDOI



MARTHA MENDEZ BAUTISTA  
Colombia

[mmendez2.d@correo.ean.edu.co](mailto:mmendez2.d@correo.ean.edu.co)

[marthamendezb@gmail.com](mailto:marthamendezb@gmail.com)

# Objetivos

## Objetivo

**Construcción de una comunidad virtual de práctica (CVoP)** para promover **aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo** en el programa de Lenguas Modernas virtual en conjunto con una institución educativa internacional.

- **Determinar el tipo de estrategia y actividades de aprendizaje** para promover aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo
- **Definir las metas, los objetivos y el alcance** de la comunidad virtual de práctica en los procesos de aprendizaje
- **Diseño de dos actividades de aprendizaje inmersivo y trabajo colaborativo**

# Contexto

## Lenguas Modernas Pregrado Virtual

- Programa Virtual

Inglés Portugués Francés Alemán Italiano

- Perfil Profesional

Multilingüe Multicultural Emprendedor Integral

- País: Monolingüe



FORMAMOS PROFESIONALES EMPRENDEDORES  
con **visión empresarial** y con **valor estratégico de  
negocios** generados por la **gestión de la comunicación,  
traducción y TIC en idiomas nativo y extranjeros**

# BÁSICOS

# PLAN DE MEDIOS



Flash Cards



3D Flip book



Picture Show



Spin the Wheel



Pyramid Exercise



# AMBIENTES DE APRENDIZAJE



# COMPLEMENTARIOS



# INTERACCIÓN



# ESTRATEGIA COMUNICATIVA MULTIMEDIAL

Inicia o intercâmbio virtual com a Universidad EAN da Colômbia



## Participantes

- Estudiantes participantes : nativos de Español ,Nivel B1 en idiomas según el MCE.(17)
- Profesores participantes: directores de programa de la FEAV, nativos de Español. Nivel B1 o B2 en una lengua extranjera.(7).

# Metodología

- Enfoque Cualitativo/ Investigación acción

Describe, analiza, explica los datos recopilados para dar sentido al comportamiento humano en el contexto de la investigación.

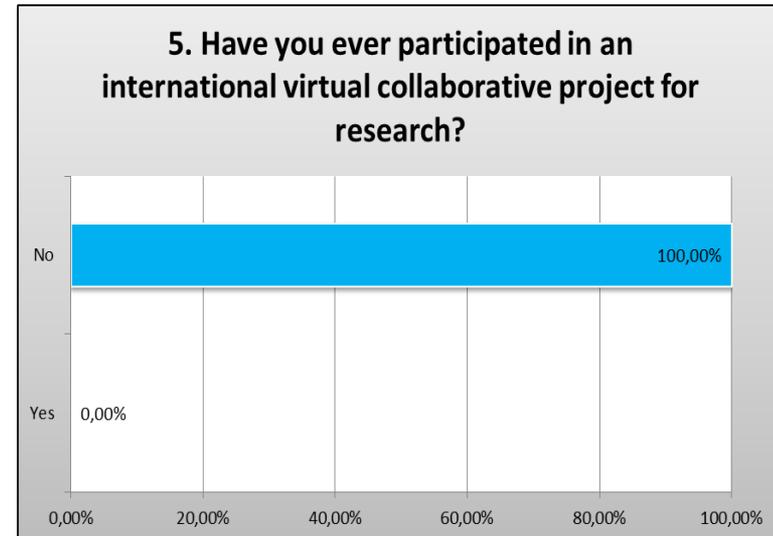
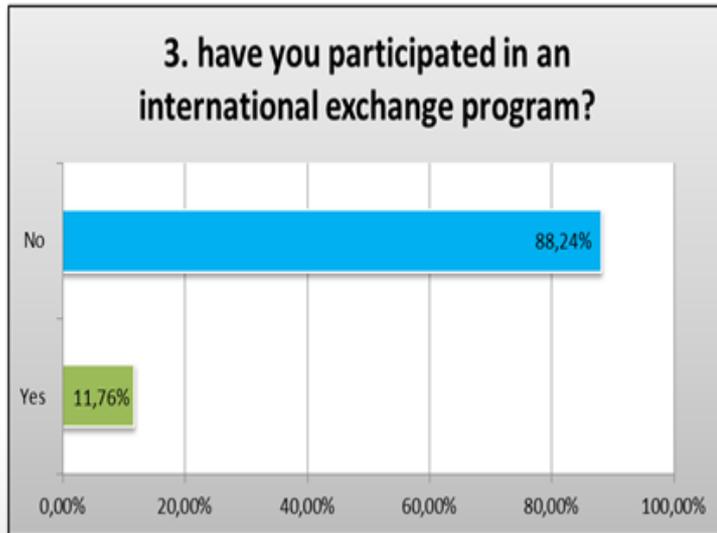
Burns, A. (1999). *Collaborative action research for English language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

# Instrumento: Encuesta

- La participación y la experiencia en CoP
- EL uso de herramientas interactivas y redes para la práctica del idioma con hablantes nativos en el caso de los estudiantes
- El uso de herramientas para trabajo colaborativo y trabajo en red en el caso de los docentes.

# Metodología

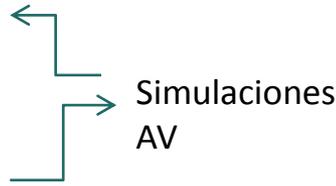
- **Identificación del problema** : la necesidad de una estrategia de aprendizaje para promover aprendizaje colaborativo e inmersivo/ trabajo colaborativo.
- **Construcción del marco teórico.**
- **Recolección de datos** sobre la base de la interacción con los participantes a través de una encuesta.



# Teorías Constructivista y Conectivista

Motivación, Compromiso,  
Interacción

A sincrónico en 3D :interacción,  
socialización y experiencias a  
través de avatares en escenarios  
recreados.



Dewey(1966)  
Piaget(1973)  
Vygotsky  
(1978)

Aprendizaje  
inmersivo

Mundos  
virtuales

Siemens  
(2004)

Comunidades  
de práctica

Trabajo  
Colaborativo



Relaciones en el tiempo. actividades  
comunes, grupos de la comunidad.

Trabajo en equipo,  
tareas, solución de  
problemas, creación



Separación geográfica, temporal.  
Tecnología, colaboración ,comunicación

Presentaciones orales, producción  
de textos y discusiones.

# COMUNIDAD DE PRÁCTICA

Wenger (1998)

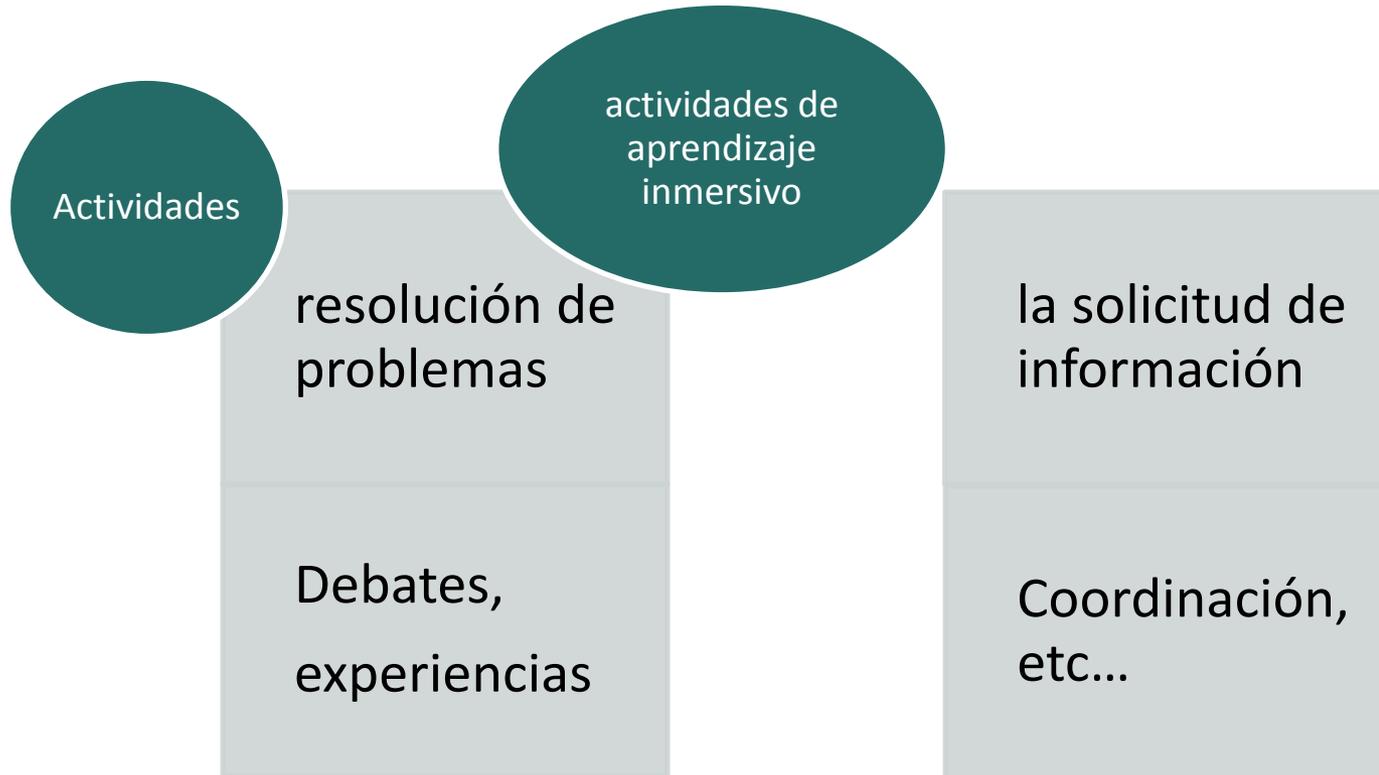
Knowles, Holton y Swanson (1998),

Escudero & Johnson(2000) y Oliver & Herrington(2000)

Johnson (2001 )

- “a group separated by space and time (i.e., geographic location and time zone), using networked technology to collaborate and communicate” (p.51)

## Comunidad virtual de práctica



# Aprendizaje Inmersivo

Aprendizaje inmersivo (AI) se define en términos de simulaciones o juegos serios .

“optimized blend of simulation, game element, and pedagogy that leads to the learner being motivated by, and immersed into, the purpose and goals of a learning interaction.(Wexler,S., Corti K., Derryberry, A., Quinn, C., & van Barneveld, A, 2008, p.3).

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

M,MENDEZ 2011-VIRTUAL SCENARIOS IN AN  
IMMERSIVE LEARNING ENVIRONMENT TO DEVELOP  
SPEAKING SKILLS IN EFL

# COMUNIDAD VIRTUAL

Johnson (2001 ) define la comunidad virtual como: “a group separated by space and time (i.e., geographic location and time zone), using networked technology to collaborate and communicate” (p.51).



# Trabajo Colaborativo

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

# SECOND LIFE-MUNDOS INMERSIVOS

Mundo  
virtual

Web 2.0

Teletransporte



socializar, conectarse y comunicarse mediante voz y chat de texto

# Estrategia 1

- Experiencia de aprendizaje internacional
- UEAN
- UCPEI(CEDOI)
- Portugués

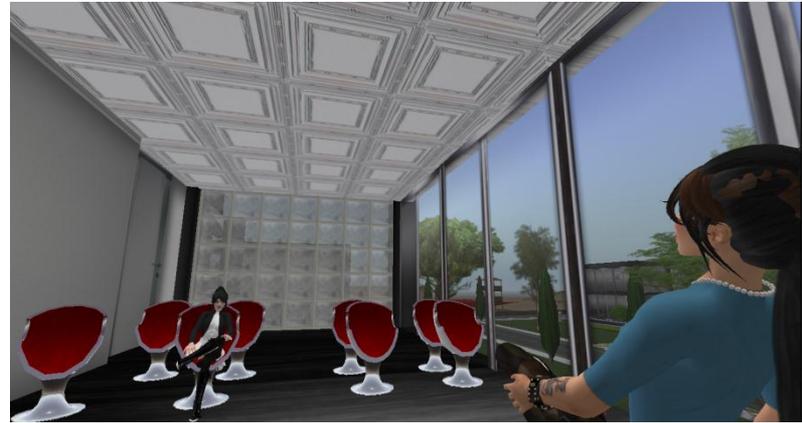
Programa de Inmersión Virtual para estudiantes de portugués



# Estrategia 2

- **Experiencia de aprendizaje local**
- UEAN
- Inglés

Conversación en inglés



# Actividades

- Lúdicas
- Técnicas campo de negocios
- Juego de roles
- Conciencia cultural
- Trabajo colaborativo
- Inmersión

# Evaluación- Resultados

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

# Conclusiones

- La utilización de la realidad virtual, los mundos virtuales y las últimas herramientas tecnológicas para promover la educación en esta sociedad actual se ha convertido en un desafío para IES.
- Second life brinda espacios virtuales, crear y compartir el conocimiento a través de la construcción de una comunidad que ofrece creatividad, interacción, imaginación e inmersión a través de la práctica y el trabajo colaborativo.



- opción de plan de movilidad académica para profesores y alumnos en escenarios inmersivos .
  - ofrece oportunidades de trabajo colaborativo, formación en el mundo del trabajo en las comunidades extranjeras y una manera de viajar cruzando fronteras a través de mundos virtuales.
- Recomendación: investigación adicional con el fin de evaluar el impacto de estas estrategias innovadoras en el aprendizaje inmersivo, así como los esfuerzos de los docentes para acercarse a la realización de proyectos de investigación en colaboración con otros expertos del extranjero.

# Referencias

- [1]Aldrich,C.(2005) Learning by doing .A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- [2]Alhosani, Najwa M. (1998) Utilizing the writing process approach with English as a second language writers: a case study of five fifth grade ESL Arab students. K-State Electronic Theses, Dissertations, and Reports. 2004-07 Kansas State University.
- [3] Mendez, M.(2011) Virtual scenarios in an immersive learning environment to develop speaking skills in efl  
<http://library.iated.org/view/MENDEZ2011VIR>
- [4]Siemens, G. (2005, January). Connectivism: A learning theory for the digital age. International Journal of Instructional Technology & Distance Learning. Retrieved from [http://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm) on August 28, 2013.
- [5]Wenger, Etienne, "Communities of Practice: The Social Fabric of a Learning Organization," Healthcare Forum Journal (39:4) July/August, 1996, p. 24.

Gracias

Facultad de Estudios en Ambientes virtuales

Programa de Lenguas Modernas

[www.ean.edu.co](http://www.ean.edu.co)