

Propuesta de diseño de un espacio en la comunidad virtual *Second Life* para la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana

Institución: Universidad Metropolitana

Autores: Prof^a. Girola Ercolino
Lic. Sandra Rodriguez
Lic. Alejandra Gil

gercolino@unimet.edu.ve
sandrarl@hotmail.com
likiliki44@hotmail.com

Eje Temático: Lenguaje y educación

El presente estudio tuvo como propósito incluir las Tecnologías de Información y Comunicación, específicamente la plataforma virtual *Second Life*, en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana. El objetivo general es proponer el diseño de un espacio en la comunidad virtual *Second Life* para dicha asignatura ya que se pueden aprovechar los múltiples beneficios y ventajas que esta plataforma ofrece para una asignatura multicultural de modalidad virtual. En el marco teórico se definieron las tecnologías de información y comunicación haciendo referencia a trabajos de investigación anteriores de diversos autores tales como Consuelo Belloch, Manuel Moreira, Julio Cabero y Carlos Jiménez. A su vez, también se explican conceptos importantes como juegos masivos en línea, *avatar* y otros conceptos necesarios para entender la plataforma *Second Life* y se hacen referencia a distintos trabajos de investigación de autores como Silvia Canto, José Molina, Kristi Jauregi, Ana Iribas, Miguel Ángel Muras y Frank Haugel donde se explican las ventajas y beneficios que tiene *Second Life* para la educación. Para llevar a cabo esta propuesta, se le realizó una encuesta a 25 estudiantes que se encuentran cursando (FBELI03) *Estudios Culturales Norteamericanos* y (BPTLI62) *Inglés con fines específicos* como electiva en el trimestre 1213-1. Se realizó esta encuesta con la finalidad de obtener información concreta acerca de las necesidades didácticas, opiniones y disposición de los estudiantes con respecto a la asignatura y la comunidad virtual. Luego de realizar dicha investigación se pudo observar que los estudiantes de la Universidad Metropolitana se encuentran receptivos ante la asignatura y a la comunidad virtual y mostraron su disposición ante los objetivos de la asignatura y los beneficios que ofrece la plataforma como apoyo didáctico a estos objetivos.

Palabras claves: *Second Life*; Inglés; TIC; cultura.

I. 1. Introducción

El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación ha representado un cambio progresivo ante todos los avances tecnológicos que se tienen hoy en día. El mismo sistema educativo se ha visto en la necesidad de aplicar cambios dados por las nuevas exigencias introducidas por la sociedad de la información. El propósito de la presente investigación es incluir las Tecnologías de Información y Comunicación, específicamente la plataforma virtual *Second Life*, en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana, aprovechando los múltiples beneficios y ventajas que esta plataforma ofrece para una asignatura de modalidad virtual, especialmente la asignatura en referencia la cual necesita de una plataforma de fácil acceso, para que se puedan conectar los estudiantes de la Universidad Metropolitana con estudiantes de otros países a fin de conocer, explorar y apreciar sus culturas.

En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo general la propuesta para la creación de un espacio en la comunidad virtual *Second Life* para la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana. Para ello se determinaron los intereses y la disposición de los estudiantes con respecto a la asignatura; así como las herramientas adecuadas para la incorporación de la comunidad virtual *Second Life*. Igualmente, se proponen ciertas estrategias y actividades de aprendizaje incorporando la comunidad virtual *Second Life*, bajo el modelo de diseño de instrucción de la Universidad Metropolitana (DIUM).

I. 2. Planteamiento del Problema

Calvo (2009) cita en su artículo sobre el Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI: “La Educación es un factor de cohesión se procura tener en cuenta la diversidad de los individuos y de los grupos humanos y, al mismo tiempo, evita ser un factor de exclusión social” (p.41). Al hablar de la diversidad de los individuos y de los grupos humanos, hace falta conocer las diferencias entre los distintos grupo y conocer las diferencias culturales existentes. Por otro lado, Domínguez y Vásquez (2008) definen la cultura como el conjunto de valores, creencias, costumbres y prácticas que forman parte del estilo y forma de vida de un grupo en particular, viendo la cultura como un sistema de ideas que “no es un fenómeno material, ni una cosa, ni un pensamiento, ni un comportamiento sino que es la organización de todas esas cosas” (p.9). A su vez, Gómez (2006) define cultura como un sistema de pensamiento y comportamiento complejo que es elaborado por el ser humano y que compone el valor y la existencia de un ser humano que le permite seleccionar, construir e interpretar percepciones. Con base a estos autores, se puede considerar que la cultura es un conjunto de valores, costumbres, prácticas, pensamientos y comportamientos que constituyen la forma

de vida de un grupo de individuos. Cada país tiene su cultura y, a su vez, dentro de un país puede haber distintas costumbres dependiendo de la zona, el estatus social, etc. Teniendo en cuenta esta definición de cultura, se debe resaltar la importancia de conocer distintas culturas. Domínguez y Vásquez (2008) explican que en el encuentro entre diversas culturas hay desentendimientos y conflictos provocados por las diferencias que existen entre ellas, por lo que proponen que debe existir un entendimiento mutuo de cada cultura para poder compenetrarse. Conocer las culturas de otros países es importante y enriquecedor, amplía horizontes y ayuda a tener una mejor comprensión del mundo que nos rodea. Conocer, comprender y respetar las culturas de otros países nos hace más tolerantes.

Por otra parte, para el estudiante de la Universidad Metropolitana, es importante conocer y comprender las diferencias culturales que existen en su alrededor. La misión de la Universidad Metropolitana es formar a los estudiantes como profesionales que sean reconocidos “por su alto nivel ético, sólida formación integral, por su capacidad emprendedora, de liderazgo y de trabajo en equipo, con dominio de al menos un segundo idioma, y comprometidos con el desarrollo del sector productivo y de la sociedad en general” (2009). Teniendo en cuenta esta misión, es importante entonces el dominio de al menos un segundo idioma y la sólida formación integral del estudiante.

En cuanto al dominio de al menos un segundo idioma, en este trabajo se refiere específicamente al dominio del inglés como lengua extranjera. La asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global*, es una asignatura electiva del Departamento de Lingüística dictada en inglés, que permite al estudiante conocer, comprender y apreciar otras culturas. En este sentido, el inglés se convierte en una herramienta que une países de distintas lenguas y culturas, pero que tienen algún área en común. Dicha asignatura ayuda al estudiante en la práctica para el dominio de una segunda lengua para el uso cotidiano de la misma en diferentes situaciones y contextos. Tal como explica Domínguez (2008) “la práctica es un ingrediente esencial del progreso en el aprendizaje de una lengua extranjera que todos los métodos de enseñanza siempre han defendido” (p. 9). Por esto, se puede considerar que la práctica es imprescindible para aprender una lengua extranjera y especialmente en esta asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* por su contenido didáctico.

Por otro lado, la misión de la Universidad Metropolitana asegura la sólida formación integral del estudiante lo cual resalta la importancia de explorar y comprender las culturas de otros países. Gómez (2006) explica, como profesor, la importancia de enseñar y visualizar los valores de otra cultura dado que la introspección nos permite realizar comparaciones válidas entre culturas y enseñar destrezas que ayuden al alumno a la tolerancia ante las diferencias culturales que puedan existir, así como la comprensión de dichas diferencias. En este sentido, la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global*, tal como explica en uno de sus objetivos específicos, presenta a los estudiantes “la oportunidad de comprender,

explorar y apreciar otras culturas a través de una experiencia directa con estudiantes y profesores de varios países” (Coordinación de Lectura y Literatura, 2009). En esta asignatura, el estudiante de la Universidad Metropolitana, conoce las culturas de otros países enriqueciendo, ampliando sus horizontes y logrando tener un mejor entendimiento del mundo que le rodea. Por su contenido pragmático (la presentación del país, las tradiciones culturales, el sistema de gobierno, la vida, la religión, entre otras) el estudiante conoce la cultura de los diferentes países, fomentando así su formación integral.

Teniendo en cuenta la importancia y beneficios de esta asignatura para el estudiante de la Universidad Metropolitana, se debe resaltar que (FBELI11) *Entendimiento Global* no se ha dictado desde hace algunos años. Por este motivo se busca motivar al estudiante para cursar la asignatura a través de la incorporación de nuevas herramientas, ya que anteriormente, se dictaba de manera virtual mediante la plataforma *Nicenet* la cual no ofrece la flexibilidad de comunicación exigida para esta asignatura. En la actualidad con los últimos avances en la informática, se ha investigado acerca de las ventajas de utilizar dichos adelantos para el aprendizaje. En la Universidad Metropolitana se han utilizado las tecnologías de información y comunicación desde el año 2007; ya sea para las modalidades de presencial con apoyo tecnológico, semipresencial o virtual, se han utilizado dos plataformas: PL@TUM y Ágora (Curci, 2009). En asignaturas de las modalidades anteriormente mencionadas, pertenecientes al Departamento de Lingüística, se han utilizado estas herramientas virtuales para enriquecer y motivar al estudiante en su aprendizaje, incluyendo la plataforma *Nicenet*. Sin embargo, las modalidades tecnológicas utilizadas actualmente carecen de los últimos avances que se tienen hoy en día tales como la posibilidad de utilizar conversaciones a través de micrófono o el uso de webcam, entre otros. Estos avances tecnológicos deben ser utilizados en el aprendizaje de una lengua extranjera, debido a que proporcionan la posibilidad de la práctica tanto oral como escrita, la comunicación directa y en contexto real.

Por esta razón, este trabajo de investigación propone utilizar un programa virtual llamado *Second Life (SL)* que sirva como herramienta de aprendizaje para los estudiantes de la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* para comunicarse efectivamente con estudiantes de otros países permitiendo así que el estudiante de esta asignatura se involucre en el proceso de aprendizaje de manera tridimensional mientras conoce, comparte y explora las distintas culturas en la comunidad virtual. Según sus creadores de *LindenLab*, *SL* es una comunidad virtual a la cual se puede acceder gratuitamente en Internet y que permite a sus usuarios crear personajes o *avatares* y éstos pueden vivir una vida virtual o una segunda vida en un mundo 3D.



Figura 1. *Second Life* y sus avatares.
Fuente: Jauregi, Gómez y Canto (2010).

La comunidad virtual *SL* permite crear salones virtuales donde los estudiantes se pueden comunicar por *chat* o por micrófonos desde cualquier lugar, permitiendo al estudiante practicar la comunicación tanto oral como escrita y de igual manera el profesor puede dictar la clase de modo virtual. Al utilizar esta comunidad, está propiciando a mejorar la destreza en la producción oral y escrita importante para la práctica del idioma extranjero. Jauregi, Gómez y Canto (2010) explican que debido a la variedad de escenarios que ofrece *SL* y su interfaz tridimensional que le permite simular todo tipo de situaciones, “*Second Life* se está convirtiendo en un entorno cada vez más utilizado por instituciones de educación para favorecer el aprendizaje en acción” (p.1). A su vez, *SL* ofrece una experiencia virtual tridimensional que permite al estudiante involucrarse en la comunicación con los demás participantes, tal como si se estuviera hablando personalmente. Un proverbio chino dice “dígame y olvido, muéstreme y recuerdo, involúcreme y comprendo” (s/a). Con la experiencia que ofrece *SL* para la educación, los estudiantes de la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* pueden involucrarse en el intercambio cultural, fomentando así la comprensión de los distintos temas que se abarcan y poder cumplir con los objetivos propuestos de la asignatura.



Figura 2. Modelo de salón el SL.

Fuente: *Second Life Viewer 2*. NSU Campus (2012)

I.3. Justificación

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo debido a la importancia actual de ser competente en una lengua extranjera, así como el enriquecimiento personal adquirido a través del respeto, comprensión y conocimiento de distintas culturas, tradiciones, creencias, entre otros. Por otra parte, se realizó esta investigación con el propósito de incluir las Tecnologías de Información y Comunicación en la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global*, específicamente con la propuesta de la creación de un espacio en la comunidad virtual *Second Life*, debido a la carencia que existe actualmente de una plataforma virtual para que esta materia cuente con las características necesarias para la impartición de dicha asignatura.

Este proyecto ofrece una solución a la carencia de una herramienta que permita facilitar el proceso de aprendizaje de una cultura para la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* que le permita al estudiante comunicarse efectivamente con las personas de otros países, dándose así un intercambio cultural que propone una experiencia completa y distinta para el estudiante. A su vez, se motivaría al estudiante a cursar esta asignatura que no se ha dictado en los últimos años por falta de quorum. Finalmente, con esta herramienta se busca facilitar al profesor la modalidad de clase virtual, aprovechando los avances tecnológicos que ofrece *SL*.

I.3. Herramientas de aprendizaje en *Second Life*

Así como *SL* cuenta con muchos beneficios para la educación, también cuenta con herramientas muy variadas que ofrecen al educador la posibilidad de

escoger cuales usar dependiendo de lo que requiera. Martin, Lavado y Trullo (2009) explican:

Teniendo en cuenta que las oportunidades de aprender en un entorno online no se presentan únicamente en plataformas e-Learning cerradas y estructuradas, donde el contenido se organiza de forma secuencial, sino que éstas se han trasladado al espacio abierto que ofrece Internet, donde el conocimiento se construye navegando a través de contenido multimedia y se comparte a través de herramientas colaborativas de la Web 2.0, el enfoque formativo precisa de una evolución hacia un proceso de aprendizaje de exploración, diálogo y interacción (p.8).

Sin duda entre los beneficios principales de la plataforma se encuentran la posibilidad de interacción y exploración. Estos autores explican que entre las herramientas usadas que promueven el beneficio de la interacción se encuentran la comunicación escrita (mediante chat) y la comunicación oral (mediante micrófono y auriculares). Muras (2011, p.30) luego de trabajar con esta plataforma concluye que “entre sus múltiples ventajas, se destaca que es gratuito para los alumnos, muy potente y con un entorno de programación lleno de posibilidades, con herramientas de comunicación versátiles, muchos lugares con contenidos disponibles para su explotación y visualmente atractivo”. Los educadores que utilizan *SL* aprovechan estas herramientas de comunicación versátiles para sus clases dependiendo de las características que sean requeridas. A su vez, también se tiene la posibilidad de exploración, que se refiere a utilizar los distintos lugares que ofrece *SL* que ya están creados dentro del proceso educativo. L’Amoreaux (2011) explica que una de las fortalezas de *SL* para su uso educativo es su variado contenido ofrecido para esta exploración “desde museos y galerías de arte, salas de conciertos y teatros, librerías y sociedades históricas hasta organizaciones gubernamentales como NASA y NOAA” (p.29).

A su vez, otro de los atractivos principales de la plataforma es la simulación. *SL* es un mundo de simulaciones, pero específicamente para la educación, los educadores utilizan las herramientas que permiten simular cualquier espacio o situación. La creación de salones de clases, laboratorios, auditorios, teatros, entre otros permite que el educador recree específicamente el lugar que requiere para su proceso educativo. Dentro de estos salones de clase también las herramientas a utilizar son diversas. Al igual que los salones de clase en la vida real, en *SL* se puede utilizar pizarras de diversos formatos, pero a diferencia de los salones de clase, en los espacios de *SL* se permite la posibilidad de intercambiar archivos (como presentaciones PowerPoint, documentos de Word, imágenes, etc.). Martin, Lavado y Trullo (2009) al utilizar la comunidad para su estudio concluyeron en la importancia de estas herramientas para el proceso educativo ya que los estudiantes

podían descargar documentos y archivos audiovisuales de manera inmediata para luego proceder con la actividad a realizar.

En este sentido, las herramientas para utilizar en *SL* son muy variadas y depende de lo que cada educador o actividad requiera. Como explica Márquez (2010, p.7) “las posibilidades de este mundo como espacio de enseñanza y aprendizaje quedan reflejadas en la variedad de enfoques adoptados por los educadores dentro de *SL*”. Por este motivo, se tomó en cuenta para el trabajo de investigación las herramientas más usadas según estudios anteriores así como aquellas que tuvieran más relevancia para las actividades a realizar para la asignatura.

I.4 Tipo de Investigación

Según Hurtado (2010) la investigación proyectiva es aquella que consiste en la elaboración de un plan, propuesta o diseño para resolver unas necesidades específicas. La investigación proyectiva involucra: creación, diseño, elaboración de proyectos. La propuesta debe estar fundamentada en un proceso el cual requiere: indagación, análisis, descripción, comparación. En función de estas características el investigador debe crear un plan capaz de generar los cambios deseados.

Por lo tanto, el tipo de investigación es de tipo proyectiva ya que el trabajo consistió en la propuesta para diseñar un espacio en la comunidad virtual *SL* para la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana.

I. 5 Diseño de la Investigación

Según Hurtado (2010) el estudio de esta propuesta proyectiva se divide en tres puntos:

1. Según la perspectiva de temporalidad, es una investigación transeccional ya que se recolectaron los datos en un período que ocupa el trimestre (1112-3).
2. Según la fuente, se define el diseño mixto, es decir tanto documental, en donde se recurre a la revisión documental para obtener datos, como de campo, ya que se utilizaron fuentes vivas en un contexto natural; en función de cumplir con el primer objetivo específico sobre los intereses de los estudiantes que cumplieron con los requisitos para cursar la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* de la Universidad Metropolitana.
3. Desde el punto de vista de los eventos de estudio, se realizó una investigación cuantitativa, ya que se trabajó con datos de tipo interpretativo-descriptivo al elaborarse un cuestionario para el cumplimiento de los objetivos específicos.

I.6 Fases de la investigación

Para llevar a cabo el cumplimiento del objetivo general, se planificaron dos etapas basadas en los objetivos específicos de la investigación. La primera etapa consistió en determinar los intereses del estudiante de la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* de la Universidad Metropolitana, y también determinar las herramientas adecuadas para la incorporación de la comunidad virtual *SL* para la asignatura de modo que, en la segunda etapa, se realizó la propuesta para la creación de un espacio en la plataforma y creando un modelo de prueba en la comunidad virtual.

Tomando en cuenta la metodología holística, se desarrollaron, según Hurtado (2010), las siguientes fases de la investigación proyectiva:

1. Fase exploratoria: se define el tema de estudio tomando en cuenta el contexto y las fuentes bibliográficas.
2. Fase descriptiva: se desarrolla el problema, justificando las razones del proyecto y explicando qué aportes brindaría. Se plantean tanto el objetivo general como los específicos.
3. Fase explicativa: a través de la consulta de materiales se ayudará a la conceptualización y respaldo de la propuesta presentada en este proyecto.
4. Fase interactiva: los instrumentos son aplicados a la muestra seleccionada para la obtención de los resultados.
5. Fase confirmatoria: los resultados obtenidos serán objeto de análisis, y de esta forma obtener las características necesarias para el diseño efectivo del proyecto.
6. Fase informativa: se refiere a la presentación escrita y defensa del trabajo final.

I.7. Población y muestra

La población elegida para el estudio estuvo conformada por los estudiantes de la Universidad Metropolitana que durante el período 1112-3 estuvieron cursando las asignaturas (FBELI03) *Estudios Culturales Norteamericanos* y (BPTLI62) *Inglés con Fines Específicos*, materias electivas para aquellos estudiantes que ya vieron (FGTIN05) *Inglés V* del Departamento de Inglés o que hayan eximido en la prueba de ubicación que estaban abiertas durante el período de la investigación, con un número total de 40 estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 25 alumnos de las asignaturas antes mencionadas. Se utilizó como procedimiento para la selección de la muestra, el muestreo no probabilístico, que consiste en que la totalidad de los elementos de la muestra no tiene la misma probabilidad de ser seleccionados (Hurtado, 2010). Específicamente, el muestreo utilizado fue no probabilístico de tipo intencional. Siendo la población un número reducido, se utilizó el muestreo intencional que se define como “un procedimiento que permite seleccionar los casos

característicos de la población limitando la muestra a estos casos” (Ávila, 2006, p.102). En este sentido, las investigadoras aplicaron el instrumento a 8 estudiantes de la asignatura (BPTLI62) *Inglés con Fines Específicos* y a 17 estudiantes de la asignatura (FBELI03) *Estudios Culturales Norteamericanos* quienes reunían los requisitos y características arriba mencionadas. En este orden de ideas, la muestra que representó el 62,5% de la población permitió recolectar la información necesaria a los fines de la investigación.

I.7. Instrumentos de recolección de datos

Como instrumento de medición se utilizó un cuestionario, el cual puede ser apreciado en el anexo A, que agrupa una serie de preguntas relativas al análisis de intereses, opiniones y disposición de los estudiantes que cumplan con los requisitos para cursar la asignatura (FBELI11) *Entendimiento Global* del Departamento de Lingüística de la Universidad Metropolitana.

Méndez (2002) explica que el cuestionario es una de las técnicas de recolección de datos específicas para los estudios de este tipo, por lo tanto en la investigación se realizó un cuestionario administrado a los estudiantes de la Universidad Metropolitana. El propósito general del diseño y aplicación de este instrumento de recolección de datos es diagnosticar los intereses del estudiante con respecto a la asignatura y la comunidad virtual, así como con respecto a las herramientas de aprendizaje para la incorporación de la asignatura a un espacio en la plataforma. El diseño de las preguntas implica la concreción de supuestos de los que parte el encuestador con respecto al evento o situación a estudiar (Hurtado, 2010).

Este instrumento se aplicó bajo la modalidad de encuesta escrita. El material fue entregado personalmente a cada uno de los estudiantes. De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (1998) el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas basadas en una o más variables, que puede contener preguntas abiertas, cerradas o mixtas con un grado de objetividad que permita alcanzar un grado de confiabilidad adecuada. Teniendo en cuenta lo anterior, el diseño del material se basó en nueve (9) preguntas que constaban con distintos métodos de respuesta: selección simple o selección múltiple. Aquellas preguntas de selección simple, en su mayoría, sólo permitían dos posibles respuestas, sí y no; mientras que las de selección múltiple ofrecían variedad de opciones entre las cuales el encuestado podía elegir distintas respuestas u ofrecer una propia en la casilla otros.

El propósito general del diseño y aplicación de este instrumento de recolección de datos era cumplir con los primeros dos objetivos específicos planteados. Los dos objetivos específicos: diagnosticar los intereses de los estudiantes con respecto a un espacio en la comunidad virtual *Second Life para la asignatura (FBELI11) Entendimiento Global*, además de determinar las herramientas de aprendizaje adecuadas para la incorporación de la comunidad virtual para la asignatura siendo ambos objetivos fundamentales para verificar los supuestos mencionados en el problema de investigación.

II. PROPUESTA

II.1. Propósito de la propuesta

Con la propuesta se sugiere la creación de un espacio en la comunidad virtual *Second Life* que sirva como herramienta de aprendizaje para la asignatura (FBEL111) *Entendimiento Global*, tomando en cuenta los resultados obtenidos en la investigación mediante el cuestionario aplicado.

II.2. Propuesta para el diseño del espacio en la comunidad virtual de *Second Life*

Lo primero que hay que tomar en cuenta para el diseño del espacio determinado para las clases de (FBEL111) *Entendimiento Global* son los intereses de los estudiantes. Este espacio propone facilitar a los estudiantes la comunicación directa con personas de diferentes nacionalidades y culturas. Para ello, es importante que el estudiante se sienta en un ambiente que pueda interactuar libremente. También es primordial que el ambiente sea adecuado para las necesidades de la asignatura, por lo que se propone crear un espacio que permita las distintas vías de comunicación (escrita u oral).

Para crear este espacio, lo primero que se debe hacer es crear un usuario en *SL* de manera gratuita. Para ello, sólo se debe ingresar en la página web, registrarse y de ahí descargar *Second Life Viewer 2*, el programa que permite acceso directo a *SL* desde la computadora. Para familiarizarse con la comunidad virtual existe un espacio llamado *Welcome Island* que permite al residente tomar un tour por los distintos espacios, aprender a moverse, aprender a crear objetos y espacios y empezar a utilizar *SL*. Además, cuenta con videos tutoriales para acciones más determinadas como comprar terrenos, crear edificaciones, diseñar ropa, entre otras.

Para la creación del usuario, sólo se debe ingresar a la página y pulsar "Registrar ahora". La página se actualiza para la creación del *avatar*. Se utilizan distintos *avatar* prediseñados que el usuario puede escoger y que a lo largo de la experiencia virtual puede cambiar a su parecer.



Figura 9. Creación de *avatar*.

Fuente: *Second Life* (2012c).

Luego de creado el *avatar*, se procede a darle nombre. Éste puede ser cualquiera que esté disponible en la red. Simplemente se escoge el nombre y se chequea disponibilidad, de estar disponible, se procede al siguiente paso. Si no lo está, se puede escoger algún otro.



Figura 10. Creación de *avatar* 2.

Fuente: *Second Life* (2012c).

Luego de escoger el nombre del usuario, se procede a responder unas preguntas sobre la información de éste. Se debe proporcionar una cuenta de correo electrónico, fecha de nacimiento para poder comprobar la mayoría de edad (18 años), la contraseña de acceso personal que se tendrá para ingresar en ocasiones futuras a la comunidad y la pregunta de seguridad en caso de que se olvide dicha contraseña.

https://join.secondlife.com/?lang=es-ES#2

SECONDLIFE

Solo un par de preguntas más...

Dirección de correo electrónico ✓

Fecha de nacimiento ✓

Contraseña ✓

Pregunta de seguridad ✓

Respuesta de seguridad ✓

Al pulsar en Crear cuenta estás indicando que has leído y aceptas el [Acuerdo de Condiciones del servicio](#) y la [Política de privacidad](#). Second Life te enviará por correo electrónico boletines, estados de cuenta y ofertas especiales adaptadas a tus intereses. No vendemos, alquilamos ni compartimos tu dirección con nuestros afiliados ni con terceros.

[Crear la cuenta](#)

Vuelve para modificar tu nombre.

Figura 11. Creación de avatar 3.

Fuente: *Second Life* (2012c).

Al seleccionar *crear cuenta* se puede seleccionar entre el tipo de cuenta que el usuario prefiera entre la cuenta básica, que es gratuita, y la cuenta Premium. Luego de escoger la cuenta, se crea el usuario y la página empieza a descargar el *Second Life Viewer 2*, el software que se debe descargar en el computador para usar *Second Life*. Luego de descargado, ya se puede proceder a utilizar los espacios de la comunidad.

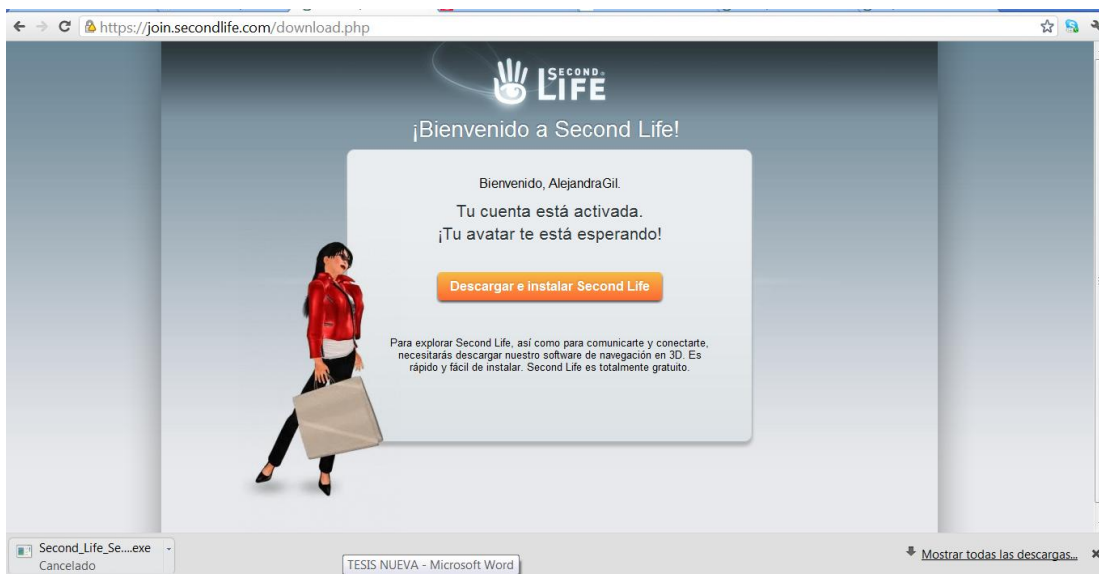


Figura 12. Creación de *avatar* 4.

Fuente: *Second Life* (2012c).

Específicamente para el área de educación también existen distintos recursos para el creador del espacio. Existe un equipo de personas que se dedican a asesorar a profesores que quieran empezar a utilizar *SL* como herramienta de aprendizaje (education@lindenlab.com) (*Second Life*, 2011b). Existe también distintos *wiki* directos de *SL* que mantienen aquellos profesores que trabajan con la tecnología en las clases, y que contiene ideas para trabajar, relatos de proyectos educativos que se llevan a cabo, soporte técnico para educadores, recursos y tutoriales. También para aquellas universidades que quieran crear campus, existen los *Second Life Solution Providers* que pueden ser contratados para la construcción y diseño del campus virtual en *SL* (*Second Life*, 2011b).

En cuanto a la creación del espacio para la asignatura de (FBELI11) *Entendimiento Global* se puede utilizar las plantillas que *SL* ofrece para la creación de distintas áreas sociales. Después de crear la edificación, se procede a crear o comprar el mobiliario que conforme ese espacio o se puede utilizar las plantillas ya creadas para un espacio en particular, como es el caso de los salones de clases. Luego de esto se pueden hacer modificaciones en cualquier momento ya sea mover el mobiliario, agregar accesorios o eliminarlos. A su vez, existe el *Campus Region* que es un espacio específico dentro de la comunidad virtual que permite el uso de salones de clases, salas de conferencias, zonas públicas, etc. para que pueda ser utilizado por aquellas personas que quieran utilizar *SL* para la formación (*Second Life*, 2011c).

Para esta propuesta, se consideró utilizar un espacio privado y económico dado que lo que se necesita principalmente para la asignatura (FBEL11) *Entendimiento Global* es un espacio privado donde los estudiantes puedan reunirse para las clases virtuales y que tengan la posibilidad de interactuar entre ellos de manera escrita y oral. Para esto, se consideró la opción de un Hogar-Linden, una casa de 512 m² en SL que se le otorga a los usuarios Premium de la comunidad. Lo único que se debe hacer para que obtener este Hogar-Linden es crear una cuenta Premium o actualizar de una cuenta básica a la Premium. La cuenta Premium tiene un costo de \$72 anual, \$22.50 por trimestre o \$9.95 mensual (*Second Life*, 2012a).

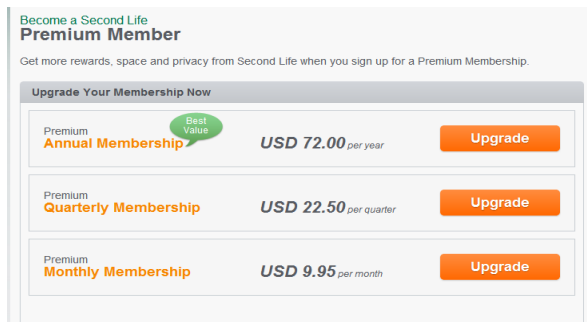


Figura 13. Cuenta Premium.

Fuente: *Second Life* (2012a).

Luego de creada o actualizada la cuenta Premium, se procede a la creación del Hogar-Linden. Para esto, se debe acceder a la página de *Second Life* con tu cuenta Premium e ingresar en Hogares-Linden. En esta página simplemente se deben seguir los siguientes pasos:

1. Ya en la página de Hogares-Linden, se debe seleccionar un tema para tu casa. Son cuatro temas a escoger dependiendo de las preferencias del usuario. En este caso se escogió el tema Meadowbrook.

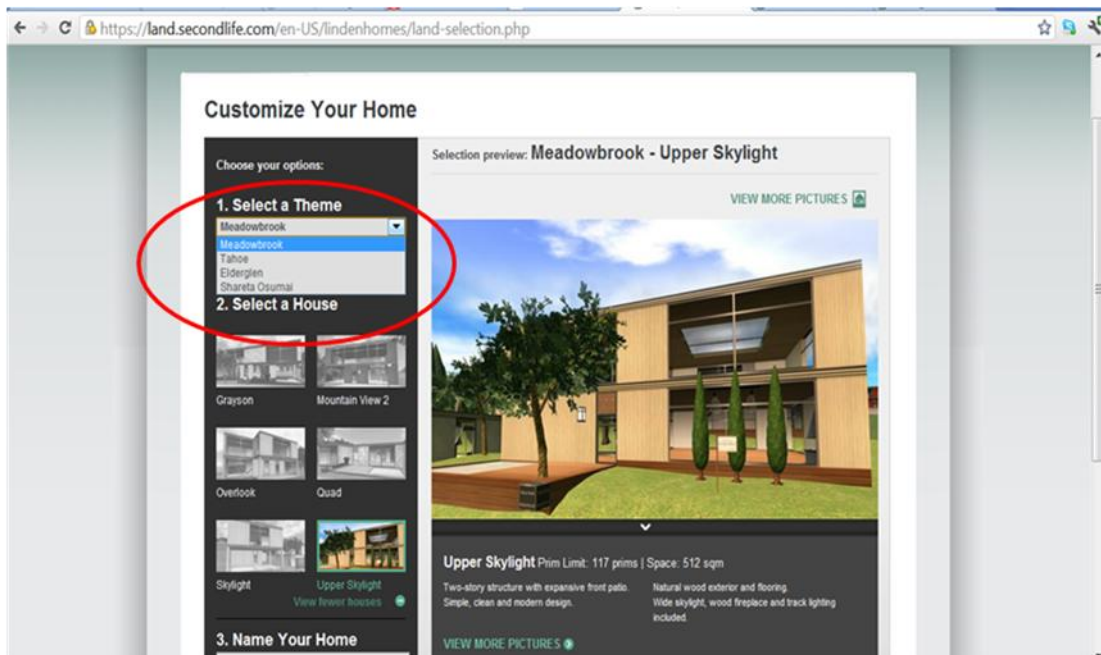


Figura 14. Selección de tema.
Fuente: *Second Life* (2012b).

2. Luego de seleccionado el tema, se deben escoger entre las distintas casas a escoger. Por cada tema son seis modelos de casa. En este caso se escogió Mountain View 2.

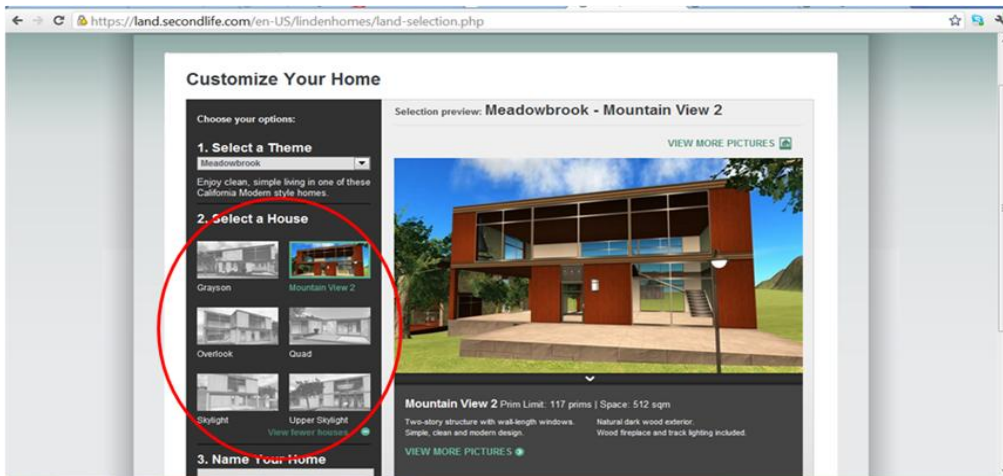


Figura 15. Selección de casa.
Fuente: *Second Life* (2012b).

3. Luego, se procede a seleccionar el nombre de la casa, que será el nombre del *Slurl* (URL en *Second Life*) para compartir con los demás usuarios para que lleguen en la comunidad virtual hasta este espacio.

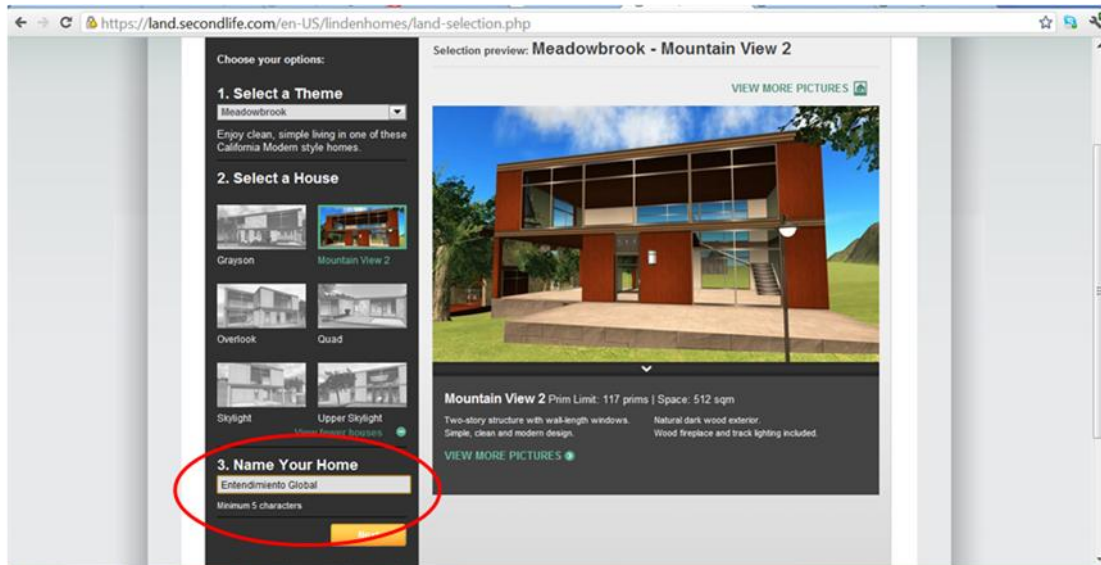


Figura 16. Selección del nombre.

Fuente: *Second Life* (2012b).

4. Por último, se selecciona NEXT y la página se direcciona al Viewer para poder acceder a la casa que se ha creado. Ya creado este espacio, se procede a amoblarla a la preferencia del usuario. La casa cuenta con un panel de control que permite al usuario elegir la privacidad, los ajustes en cuanto a las posibilidades de interacción y puede cambiar, confeccionar e incluso agrandar (cancelando otra cuota) la casa. También el usuario puede comprar cualquier tipo de mobiliario y accesorios para decorar el espacio a su gusto con los *Linden dollars*.

Ya creado el espacio, se toma en cuenta los resultados de la encuesta para determinar las herramientas adecuadas para la incorporación de la comunidad virtual *Second Life* para la asignatura (FBEL11) *Entendimiento Global* con respecto a sus objetivos y contenidos pragmáticos. Se hace la planificación de tres actividades de ejemplo de tres contenidos pragmáticos de la asignatura hacia los cuales los estudiantes encuestados mostraron preferencia o contenidos de más relevancia para la asignatura. Estas actividades se realizaron bajo una plantilla del Diseño de Instrucción de la Universidad Metropolitana (DIUM) mencionado anteriormente y sus objetivos. Se tomó en cuenta los objetivos de la materia así como los contenidos pragmáticos relevantes para la asignatura luego de una entrevista a la Prof. Helene Zaragoza, quien fue docente de esta asignatura.

En la tabla trece (13) se presenta la primera actividad acerca de la presentación del país, un tema que a pesar de no aparecer en la encuesta es de relevancia para la asignatura, por ser la manera de introducir cada país. En estas actividades se escogió Irán por ser uno de los países con los que se ha trabajado anteriormente en la asignatura.

Tabla 13: Actividad 1.

Unidades	Objetivos	Contenidos	Medios Didácticos	Actividades
<p>Tema 1: Presentación del país</p>	<p>1. Familiarizar al estudiante con la geografía del país (en este caso Irán) incluyendo fronteras, divisiones, geología, clima, fauna y flora, regiones y recursos naturales.</p> <p>2. Familiarizar al estudiante con datos relevantes sobre el país (Irán) como idioma oficial, sistema político, población y la presentación del país.</p> <p>3. Explicar sobre la información mencionada en los dos objetivos anteriores acerca de Venezuela.</p>	<p>1.-Conceptos Básicos:</p> <p>Demografía, división política, idioma oficial, parlamento, monarquía, persa, civilización antigua.</p>	<p>Lecturas Recomendadas:</p> <p>1. Artículos actuales de interés en la prensa (Daily Journal, BBC, CNN)</p> <p>Con estas lecturas se intenta dar un previo conocimiento a los estudiantes antes de la actividad.</p> <p>Herramientas y Estrategias:</p> <p>1. Comunicación oral.</p> <p>2. Foro.</p>	<p>Actividad #1 (Venezuela): En grupos de 4 o 5 personas, los estudiantes realizarán una investigación para dar una presentación breve de manera oral de Venezuela a través de la plataforma con información acerca de la geografía del país, incluyendo fronteras, divisiones, geología, clima, fauna y flora, regiones, recursos naturales, idioma oficial, sistema político, y población. Luego de realizada la presentación, se responderán preguntas y se podrán dar comentarios acerca de lo expuesto u otra información relevante.</p> <p>Actividad #2 (Foro #2): Los estudiantes escucharán a través de la plataforma la presentación de los estudiantes de Irán acerca de los aspectos antes mencionados para la presentación del país. Luego procederán a realizar preguntas o aclarar dudas.</p>

Fuente: Elaboración propia

En la tabla catorce (14) se presenta la actividad referente a la religión. Esta actividad sobre religión, a pesar de no ser uno de los temas de preferencia para los estudiantes encuestados (contando con un 11%), es de los más relevantes para la asignatura por sus diferencias culturales, según la entrevista realizada a la docente de la asignatura.

Tabla 14: Actividad 2.

Unidades	Objetivos	Contenidos	Medios Didácticos	Actividades
<p>Tema 2:</p> <p>Religión</p>	<p>1. Familiarizar a los estudiantes con la religión de cada país. En este caso Venezuela e Irán.</p> <p>2. Explicar sobre la religión predominante en Venezuela y sus costumbres religiosas.</p> <p>2. Analizar las diferencias y semejanzas entre ambas religiones y costumbres</p>	<p>1.-Conceptos Básicos:</p> <p>Islam, Corán, Musulmán, puritanismo, monoteísmo, politeísmo, iglesia, mezquita.</p> <p>2.- Enfoque en las tradiciones, festividades, costumbres y creencias debido a la religión.</p>	<p>Lecturas Recomendadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Islam traditions. http://www.buzzle.com/articles/muslim-culture-and-traditions.html 2. A brief introduction to Islam. http://www.islamreligion.com/articles/1333/ <p>Lecturas Adicionales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Artículos actuales de interés en la prensa (Daily Journal, BBC, CNN) <p>Con estas lecturas se intenta dar un previo conocimiento a los estudiantes antes de la actividad.</p> <p>Herramientas y Estrategias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicación oral. 2. Foro. 3. Visita de sitios religiosos en la plataforma. 	<p>Actividad #1 (Venezuela): En grupos de 4 o 5 personas, los estudiantes realizarán una investigación sobre la religión de Venezuela, con datos concretos, información acerca de tradiciones y fiestas religiosas, religiones predominantes y minorías, y otros aspectos relevantes a la religión del país. Realizarán una presentación oral a través de la plataforma para compartir con los demás estudiantes. Luego de realizada la presentación, se responderán preguntas y se podrán hacer comentarios acerca de lo expuesto u otra información relevante.</p> <p>Actividad #2 (Irán): Los estudiantes escucharán a través de la plataforma la presentación de los estudiantes de Irán acerca de los aspectos antes mencionados acerca de la religión del país. Luego procederán a realizar preguntas o aclarar dudas.</p> <p>Actividad #3: Se realizará un foro, mediante el chat de la plataforma, entre todos los estudiantes acerca de las diferencias y las semejanzas entre las costumbres, tradiciones, creencias y fiestas religiosas de cada país.</p> <p>Actividad #4: Se visita una mezquita en la plataforma con todos los estudiantes (Ver figura 17).</p> <p>Actividad #5: Se visita una iglesia católica en la plataforma con todos los estudiantes (Ver figura 18).</p>

Fuente: Elaboración propia.



Figura 17. Visita de mezquita.

Fuente: *Second Life Viewer 2* (2012).

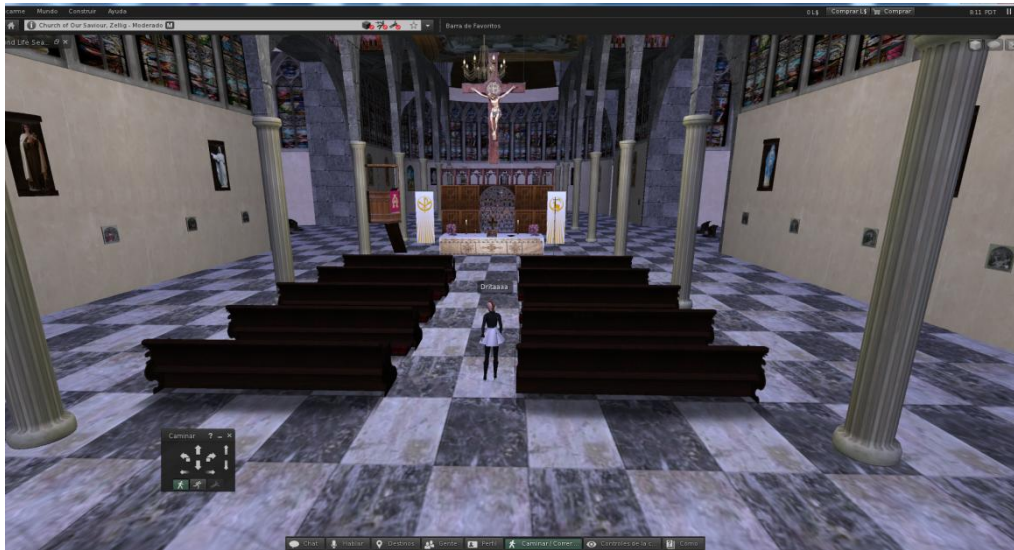


Figura 18. Visita de iglesia.

Fuente: *Second Life Viewer 2* (2012).

En la tabla quince (15) se muestra la actividad acerca de la vida estudiantil. Se realizó acerca de este tema ya que en los resultados obtenidos en la encuesta fue el tema de mayor preferencia entre los estudiantes con un 24%.

Tabla 15: Actividad 3.

Unidades	Objetivos	Contenidos	Medios Didácticos	Actividades
<p>Tema 3: Vida Estudiantil</p>	<p>1. Familiarizar a los estudiantes con las actividades, costumbres y vida del estudiante del país. (Irán)</p> <p>2. Explicar sobre la vida del estudiante en Venezuela y sus costumbres.</p> <p>2. Analizar las diferencias y semejanzas entre la vida estudiantil de ambos países.</p>	<p>Enfoque en las costumbres, vida estudiantil, educación y experiencias de los estudiantes de cada país.</p>	<p>Lecturas Recomendadas:</p> <p>1. Education in Iran by the British Council http://www.britishcouncil.org/iran-discover-iran-education-in-iran-education-system.htm</p> <p>2. Iran: youth between two worlds by France 24 Report http://www.youtube.com/watch?v=0YQ9AfNYYYA&feature=related</p> <p>Lecturas Adicionales:</p> <p>3. Artículos actuales de interés en la prensa (Daily Journal, BBC, CNN)</p> <p>Con esta herramienta se pretende dar un previo conocimiento a los estudiantes antes de realizar la actividad.</p> <p>Herramientas y Estrategias:</p> <p>1. Comunicación oral.</p> <p>2. Foro.</p> <p>3. Visita de sitios religiosos en la plataforma.</p>	<p>Actividad #1 (Venezuela): En grupos de 4 o 5 personas, los estudiantes realizarán una investigación sobre la educación de Venezuela. Luego, se hará una presentación oral a través de la plataforma para compartir con los demás estudiantes sobre la educación, sus experiencias como estudiantes, las actividades que realizan, las costumbres y cualquier otro aspecto relevante de la vida del estudiante. Luego de realizada la presentación, se responderán preguntas y se podrán dar comentarios acerca de lo expuesto u otra información de interés.</p> <p>Actividad #2 (Irán): Los estudiantes escucharán a través de la plataforma la presentación de los estudiantes de Irán acerca de los aspectos antes mencionados sobre la vida del estudiante. Luego, procederán a realizar preguntas o aclarar dudas.</p> <p>Actividad #3: Se realizará un foro, mediante el chat de la plataforma, entre todos los estudiantes acerca de las diferencias y las semejanzas de la vida estudiantil en cada país, costumbres y experiencias.</p> <p>Actividad #4: Se visita un local nocturno en <i>SL</i> que asemeja a los locales de Venezuela de la vida real, donde suena música típica latina (salsa, merengue, entre otros géneros) y donde hay personas latinas para que los estudiantes puedan observar un ambiente que suelen recorrer los estudiantes (Ver figura 19).</p>

Fuente: Elaboración propia



Figura 19: Visita vida estudiantil

Fuente: *Second Life Viewer 2* (2012).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. Edición electrónica. Recuperado el 28 de junio de 2012 de www.eumed.net/libros/2006c/203/
- Belloch, C. (2000). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*. Universidad de Valencia. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de http://salonvirtual.upel.edu.ve/pluginfile.php/14174/mod_resource/content/0/tic_y_ensenanza_2.pdf
- Belloch, C. (2010). *TIC y aprendizaje*. Universidad de Valencia. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA2.pdf>
- Bardolet, R. (2011). La segunda estrella a la derecha. *Informe Especial: Educación y mundos virtuales 3D*. (p. 22 – 25). Recuperado el 5 de mayo de 2012 de <http://www.revistasamedida.com/espanainforme/LR03EspanaInforme.pdf>
- Cabero, J. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cabero, J. (2002). Nuevos retos para las universidades: La incorporación de las TICs. *EA, Escuela Abierta*. 5, 7 – 42. Recuperado el 8 de Noviembre de 2012, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=286609>
- Calvo, M. (2009). Participación de la comunidad. En Sarto, M. & Venegas, M. (Eds.), *Aspectos clave de la educación inclusiva* (p. 41 – 58) Salamanca: INICO. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de <http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO22224/educacion-inclusiva.pdf>
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones (2011). *Los usuarios de Internet ascienden a 10,83 millones*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011, de http://www.conatel.gob.ve/#http://www.conatel.gob.ve/index.php/principal/noticiacompleta?id_noticia=3057
- Coordinación AcAd. (2005). *Fundamentación del Modelo Educativo AcAd de la Universidad Metropolitana*. Caracas: Universidad Metropolitana, Vicerrectorado Académico.

- Coordinación de Lectura y Literatura (2009). *Programa de asignatura Entendimiento Global*. Departamento de Lingüística. Universidad Metropolitana
- Curci, R. (2009). *Futuras acciones para incorporar la competencia y la práctica de las mismas en la educación a Distancia. Caso Universidad Metropolitana*. Recuperado el 2 de octubre de 2011, de <http://www.unica.edu.ve/fpd/memorias/30012009/5/Renata%20Curci%20%20Ponencia.pdf>
- Domínguez, J. & Vásquez, A. (2008). *Asimilación e identidad entre México y Estados Unidos: Los efectos negativos de la influencia cultural* (Tesis profesional). Universidad de las Américas Puebla. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lri/dominguez_g_jl/portada.html
- Domínguez, P. (2008). Destrezas receptivas y destrezas productivas en la enseñanza del español como lengua extranjera: breve curso para profesores en formación. *MarcoELE*. 6, 1 – 200. Recuperado el 14 de noviembre de 2011, de http://www.marcoele.com/num/6/dominguezdestrezas/02e3c09a810cb6309/pdominguez_destrezas.pdf
- Gaugel, F. (2011). ¿Qué buscan las empresas y universidades en los MV 3D? *Informe Especial: Educación y mundos virtuales 3D*. (p. 38 – 40) . Recuperado el 5 de mayo de 2012 de <http://www.revistasamedida.com/espanainforme/LR03EspanalInforme.pdf>
- Giner, F. y Gil, M.A. (2004). *Los sistemas de educación a distancia virtual*. Madrid: ESIC.
- Gómez, C. (2006). La importancia de enseñar la cultura en el aprendizaje de un idioma. *Toleito*. 8. (p. 18 – 34). Recuperado el 5 de mayo de 2012, de <http://www.cprtoledo.com/modules/Documentos/data/aprendiizaje Idioma.pdf>
- Grané, M., Frigola, J. & Muras, M. (2007). *Second Life: Avatares para aprender*. Universitat de Barcelona. Recuperado el 5 de mayo de 2012, de <http://www.utn.edu.ar/aprobedutec07/docs/62.pdf>
- Hernández, S., Fernández, C. & Baptista, L. (1998). *Metodología de la investigación*. Segunda Edición. México. Editorial Mc Graw-Hill.
- Hurtado, J. (2010). *El proyecto de investigación*. Caracas: Fundación SYPAL.

- Iribas, A. (2007). *Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado el 11 de noviembre de 2011, de <http://eprints.ucm.es/7800/1/campusvirtual130-148.pdf>
- Jauregi, K., Canto, S., & Gómez, J. (2010). Interacción virtual a través de la videocomunicación y mundos virtuales: dos estudios piloto. *MarcoELE*. 11. 11 – 17. Recuperado el 14 de noviembre de 2011, de http://marcoele.com/descargas/11/jauregi-gomez-canto_interaccion_virtual.pdf
- Jiménez, C. (s.f.). *Características del Usuario de Internet en Venezuela*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011, de <http://portal.cenit.gob.ve/cenitcms/servlet/com.mvdcomm.cms.andocasociado?57,73>
- L'Amourex, C. (2011). Educación en *Second Life*: Un mundo virtual lleno de recursos. *Informe Especial: Educación y mundos virtuales 3D*. (p. 28). Recuperado el 6 de junio de 2012 de <http://www.revistasamedida.com/espanainforme/LR03EspanaInforme.pdf>
- Lindenlab. (2011). *Second Life: The Virtual Learning Advantage*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011, de <http://lecs-static-secondlife-com.s3.amazonaws.com/work/SL-Edu-Brochure-010411.pdf>
- Livingstone, D. & Kemp, J. (2006). Massively Multi-Learner: Recent Advances in 3D Social Environments. *Computing and Information Systems Journal*, 10 (2). Recuperado el 11 de noviembre de 2011, de <http://www.cis.paisley.ac.uk/research/journal/v10n2/LivingstoneKemp.doc>
- Marquès, P. (2008). [Impacto de las TIC en Educación: Funciones y Limitaciones](#). Barcelona: UAB. Recuperado el 12 de noviembre de 2011, de <http://peremarques.pangea.org/ticuniv.htm>
- Márquez, I. (2010). [La Simulación con oaprendizaje: educación y mundos virtuales](#). Barcelona: C3.0. Recuperado el 05 de mayo de 2012, de <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pdf>
- Martínez, P. (2006). *La presencia de las tecnologías de información y comunicación en el aula de ingles de secundaria: descripción del marco contextual y análisis de la motivación de los alumnos*. Tesis de doctorado no publicada, Universidad de Alicante, Barcelona, España. Recuperado el 02 de octubre de 2011, de http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UB/AVAILABLE/DX1130106-091235/PMR_TESIS.pdf
- Martín-Laborda, R. (2005). *Las nuevas tecnologías en la educación*. Cuadernos de Sociedad de la Información. Fundación Auna. Recuperado

- el 12 de noviembre de 2011, de http://fundacionorange.es/documentos/analisis/cuadernos/cuadernos_05_rocio.pdf
- Martín, P., Lavado, P. & Trullo, D. (2009). *Second Life* como herramienta para el e-learning. *Actas Icono 14*. Recuperado el 5 de mayo de 2012 de http://www.forem.es/espanol/naranja/pdf/second_life_forem.pdf
- Mayora, C. (2006). Integrating multimedia technology in highschool EFL program. *English Teaching Forum*, 3 (44), 14 - 21.
- Méndez, C. (2002). *Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación*. Tercera Edición. Colombia. Editorial Mc Graw-Hill.
- Merrill, M., Drake, L., Mark, J., & Jean, A. (1996). *Reclaiming Instructional Design*. Recuperado el 17 de Febrero de 2007, de Educational Technology, M.David Merrill Website: <http://cito.byuh.edu/merrill/text/papers/Reclaiming.PDF>
- Muras, M. (2011). Experiencia de formación en *Second Life*. *Informe Especial: Educación y mundos virtuales 3D*. (p. 30 – 32) . Recuperado el 5 de mayo de 2012 de <http://www.revistasamedida.com/espanainforme/LR03EspanalInforme.pdf>
- Oliveira, M. (2007). Reflexiones sobre el modelo de adquisición de segundas lenguas de Stephen Krashen – Un puente entre la teoría y la práctica. *E/LE Brasil*, 5. Recuperado el 4 de junio de 2012 de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/85/tema3/Reflexiones_sobre_el_modelo_de_adquisicion_de_L2.pdf
- Salas, López y Cova (s.f.). *Impacto de las TIC, iniciativas y recursos tecnológicos venezolanos*. Recuperado el 12 de noviembre de 2011, de <http://www.capacidad.es/ciiee07/Venezuela.pdf>
- Second Life. (2011a). *Education and Nonprofits*. Recuperado el 8 de noviembre de 2011, de <http://secondlife.com/destinations/learning/>
- Second Life. (2011b). *Solution Provider Program*. Recuperado el 11 de noviembre de 2011, de http://wiki.secondlife.com/wiki/Linden_Lab_Official:Solution_Provider_Program
- Second Life. (2011c). *Campus Region*. Recuperado el 10 de noviembre de 2011, de http://secondlife.com/destinations/learning/campus_region
- Second Life. (2012a) *Membership Information*. Recuperado el 23 de mayo de 2012, de <https://secondlife.com/my/account/membership.php>

Second Life. (2012b). *Customize your home*. Recuperado el 23 de mayo de 2012, de <https://land.secondlife.com/en-US/lindenhomes/land-selection.ph>

Second Life. (2012c). *Creación de avatar*. Recuperado el 23 de mayo de 2012, de <https://join.secondlife.com/?lang=es-ES#1>

Second Life Viewer 2 [Software]. Version 2.0. Lindenlab,2011.

Universidad Metropolitana. (2009). *Historia*. Recuperado el 6 de noviembre de 2011 de Universidad Metropolitana: <http://www.unimet.edu.ve/irj/portal/anonymous>

Yanes, J. (2009). *Las TIC y la crisis en la educación: algunas claves para su comprensión*. Virtual Educa. Recuperado el 11 de noviembre de 2011, de <http://www.virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf>