

**Second Life: Negociación y Roles de poder**

**Aydee Rocío Currea González**

**Ángela Patricia Mora Rodríguez**

**Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Comunicación y Lenguaje  
Licenciatura en Lenguas Modernas  
Bogotá  
2013**

**Second Life: Negociación y Roles de poder**

**Aydee Rocío Currea González**

**Ángela Patricia Mora Rodríguez**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciadas en Lenguas Modernas**

**Asesor: Harold Castañeda Peña**

**Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Comunicación y Lenguaje  
Licenciatura en Lenguas Modernas  
Bogotá  
2013**

**“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y moral católicos y porque los trabajos no contengan ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vea en ellos el anhelo de buscar la verdad y la justicia”. *Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana Artículo 23 de la resolución N° 13 de 1946.***

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

**Presidente del jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

**Bogotá D.C., Noviembre de 2013**

## **AGRADECIMIENTOS**

*A nuestros padres que siempre nos apoyaron y nos vieron pasar por todo el proceso de elaboración de nuestra investigación.*

*A nuestro asesor, Harold Castañeda, por su compromiso y por transmitirnos el amor por la enseñanza y la investigación.*

## Tabla de contenido

### Capítulo 1: Problema de investigación

Hechos derivados de la literatura

Encuestas

Justificación

Objetivos

### Capítulo 2: Referentes

Marco de antecedentes

Marco teórico

### Capítulo 3: Marco Metodológico

### Capítulo 4: Intervención Pedagógica

### Capítulo 5: Análisis de datos y resultados

Categoría 1: Interacción del avatar-guía

Categoría 2: Interacción avatares estudiantes/ avatares guías

### Capítulo 6: Conclusiones

## BIBLIOGRAFÍA

## ANEXOS

## ÍNDICE DE TABLAS

**Tabla 1:** Resultados de los participantes en la inmersión de SL del Seminario de Pedagogía y didáctica 1

**Tabla 2:** Análisis clase virtual 01

**Tabla 3:** Análisis clase virtual 02

**Tabla 4:** Análisis clase virtual 03

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

**Ilustración 1:** participante de la inmersión (ulyes)

**Ilustración 2:** participante de la inmersión (Elec)

**Ilustración 3:** participante de la inmersión (RocioCurrea)

**Ilustración 4:** participante de la inmersión (Sradesmith)

**Ilustración 5:** Página Web Virlantis

**Ilustración 6:** Calendario eventos Virlantis

**Ilustración 7:** Primera inmersión en SL/ Virlantis

**Ilustración 8:** Segunda inmersión SL/Virlantis

**Ilustración 9:** Tercera inmersión SL/ Virlantis

**Ilustración 10:** Noticias



## Resumen

El objetivo principal de esta investigación es describir las interacciones en una clase de L2 en el ambiente virtual Second Life para identificar huellas de poder. Con el fin de alcanzar dicho propósito se desarrollaron los siguientes objetivos específicos: realizar una serie de inmersiones en SL para obtener información; analizar dicha información obtenida e identificar las huellas de poder y finalmente se procedió a definir los tipos de poder presentes en las inmersiones realizadas.

La metodología utilizada se inclina hacia una investigación cualitativa debido a nuestro interés por abordar el comportamiento humano presente en determinados contextos, en este caso en el mundo virtual Second Life y la búsqueda por determinar los roles de poder presentes en una clase de L2 en dicho espacio. Los conceptos claves de esta investigación son roles de poder, interacción, negociación, avatares, guía y Second Life. Los resultados obtenidos arrojaron dos categorías principales: Interacción del avatar guía e interacción de los avatares estudiantes/ avatares guías cada una de ellas contiene un listado sobre el tipo de interacciones presentes que conllevan a definir los roles de poder entre guías y avatares.

Con la realización de ésta investigación, logramos encontrar y pudimos mostrar los tipos de interacciones y roles de poder que se presentaron en el ambiente virtual SL. Podemos concluir que aunque con muchos tropiezos en la parte técnica, nuestra investigación cumplió satisfactoriamente con sus objetivos y pudimos llevar a cabo el proceso investigativo sin mayores dificultades. Además, hallamos pertinente mencionar que la investigación nos permite además concluir que se hace necesaria la formación del docente en términos de cómo planear una clase

usando dichas herramientas (ambientes virtuales), ya que sin duda es un umbral nuevo en nuestra formación no sólo por la complejidad de los factores técnicos, de desarrollo etc sino que además, es una formación cultural compleja que permita crear espacios que no recaigan en el traslado de un ambiente tradicional a uno virtual con las mismas maneras de proceder o con las mismas maneras de desarrollar una lección.

### **Abstract**

The main objective for this research is to describe the interactions in a L2 class inside of the virtual environment Second Life to identify the power traces. Looking forward to accomplish this purpose the next specific objectives were developed: to conduct a series of immersions in SL to obtain information; to analyse this information and identify the power traces to finally being able to define the types of power that happened throughout the immersions conducted.

The methodology used is focused towards a qualitative research thanks to our interest in studying human behaviour in some contexts, in this specific case Second Life virtual world and the search for determining the power roles that may appear in a L2 class in this specific space. The key concepts for this investigation are: power roles, interaction, negotiation, avatars, guide and Second Life. The results showed two main categories: Avatar-guide interaction and Interaction avatar students- avatars guides. Each one of them is given with a list about the type of interactions that leads to define the power roles among guides and student avatars.

Making this investigation, we were able to find and show the types of interactions and power roles that took place in the virtual environment SL. We can conclude that even when there were many troubles in terms of the technical issues, our research accomplished its objectives and we could develop the research process

without further issues. This research allows us to conclude that we need as teachers need formation not only in terms of how to plan a class in a virtual environment but also with the usage of this tools because it is clear that it's a new aspect in our development as teachers not only by the complexity of the technical issues but also, we are dealing with a very complex social formation that allows the creation that would not repeat and recreate the conditions of a traditional classroom or the procedures used throughout an ordinary lesson.

## **Capítulo 1**

### **Problema de investigación**

Tras trabajar en un ambiente virtual como lo es *Second Life*, surgieron en nosotras muchas dudas que nos llevaron a una pregunta de investigación y finalmente a llevar a cabo éste proyecto. Sin embargo, necesitábamos encontrar otras investigaciones que pudieran proveernos más hechos problemáticos que pudiéramos relacionar con nuestra investigación y es por ello, que durante éste capítulo mencionaremos brevemente dichas investigaciones y haremos reflexiones al respecto. Tenemos entonces hechos problemáticos que derivan de la literatura y aquellos que se derivan del contexto, en este caso específico la clase de Seminario de Pedagogía y Didáctica. Analizaremos además cómo con la aplicación de encuestas obtuvimos más hechos problemáticos que nutrieron la investigación y por último, llegaremos a la justificación de nuestro trabajo.

## Hechos derivados de la literatura

De acuerdo con diversas investigaciones que se han realizado sobre *Second Life* (SL en adelante) se evidencia que en su mayoría concuerdan en su interés por poner en práctica este sitio virtual como una herramienta con fines educativos (Baker; Wentz; and Woods 2009). Las diferentes investigaciones encontraron múltiples hallazgos sobre las funciones de SL. Por ejemplo, Wankel y Kingsley (2009) exponen que la competencia del instructor beneficiaba la inmersión en un 41 % lo que significa que no hay suficiente personal capacitado para SL. Esta debilidad se conecta con los problemas técnicos que muchos estudiantes tuvieron a la hora de utilizar este sitio, de acuerdo con Baker, Wentz, y Woods (2009) quienes en su investigación "*Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool*" aseguran que SL no puede trabajar con un computador básico y los problemas técnicos pueden representar imprevistos y retrasos en las actividades. Además de lo mencionado anteriormente, Beltrán, Gutiérrez y Garzón-Castro (2011) afirman que sus hallazgos apuntan a que los estudiantes tienden a distraerse debido a que tienen acceso a redes sociales y al internet en general. Estas afirmaciones planteadas por las diversas investigaciones mencionadas anteriormente demuestran que trabajar con SL no es fácil y que representa un reto para quienes deciden utilizar este mundo virtual.

Por otro lado, la mayoría de investigaciones, más que debilidades, se enfocaron en la utilidad de este espacio. Se resaltó la necesidad de dar un cambio a la didáctica de un curso; este es el caso de Hall y Keynes (2009) quienes demostraron que la enseñanza en SL libera al personal del papel que desempeñan en el proceso de aprendizaje y permite a profesores y estudiantes trabajar fuera de las limitaciones de una escuela y un calendario. En otros análisis, se evidenció la utilidad de SL en diversas áreas como la medicina, el turismo y el diseño, carreras que por su contenido necesitan espacios de simulación para sus

prácticas y en la mayoría de éstos su experiencia fue exitosa como lo demuestran Hollander y Thomas (2009) en su artículo "*Commentary: Virtual Planning Second Life and the Online Studio*" que expone cómo los estudiantes de diseño de la Universidad de Tuff y Colorado lograron mejorar su experiencia de campo, practicar y entender los conceptos más relevantes del diseño. Es evidente cómo SL es útil para ciertos contextos educativos como los ya expuestos, por tanto, es claro su beneficio en espacios educativos.

Otro caso más propicio para nuestra investigación es el estudio realizado por Jauregi; Kristi; Canto y Silva titulado "*Enhancing meaningful oral interaction in Second Life*" el cual realizó un experimento con estudiantes de Español de nivel B1 con hablantes nativos. El estudio demostró que las percepciones de los estudiantes mejoraron en cuanto al aprendizaje del idioma, se evidenciaron actitudes positivas hacia la práctica oral con nativos y finalmente el 88% de los estudiantes sintieron que aprendían más en este curso. Para nosotras como investigadoras es importante ver resultados como los de esta investigación, los cuales demuestran los avances y cómo las percepciones mejoran hacia el aprendizaje de una lengua.

Al revisar cierta cantidad de investigaciones relacionadas con SL, como ya mencionamos anteriormente, se evidenciaron ventajas y desventajas de este sitio virtual; sin embargo, aparentemente existe en la literatura especializada un vacío en cuanto a los roles de poder que se desarrollan en el aprendizaje de una segunda lengua en SL, es por esta razón que nos interesamos en el tema y deseamos analizar cómo funcionan dichos roles y sus principales características dentro de este mundo virtual.

Hechos derivados del contexto: El caso de la asignatura Pedagogía y Didáctica 1

La clase de Pedagogía y Didáctica 1 se encuentra definida así por la Licenciatura:

*“Este primer seminario está dirigido a estudiantes-docentes en formación de lenguas extranjeras (Inglés-Francés). Hace parte de la oferta académica del Área Pedagógica del Departamento de Lenguas. Se centra de manera teórica y práctica en el uso de tecnologías para la enseñanza y aprendizaje de las lenguas objeto”*

Al formar parte de esta clase como estudiantes, desde nuestra perspectiva comenzamos a notar ciertos aspectos que nos causaron curiosidad y que nos llevaron a ésta investigación. Pudimos presenciar que los estudiantes cambian sus actitudes y sus roles de poder cuando están inmersos en SL y al tener que enfrentarse a trabajar en actividades comunes para ellos como la discusión de temas varios, la socialización de opiniones y el trabajo en grupo. La primera inmersión en SL, se trataba de formar equipos y realizar un trabajo específico. Las instrucciones y parámetros básicos fueron enviados con anterioridad por el profesor, quién además, ya había creado los grupos de trabajo.

En SL los estudiantes serían recibidos por el profesor y por una asesora que se encargó de mostrarles las bases del juego y las acciones más sencillas para que la experiencia fuera aún más enriquecedora. Gracias a la información de las bitácoras realizadas después de la inmersión y que formaban parte de la metodología de evaluación de la clase, las opiniones de los estudiantes y las encuestas realizadas pudimos corroborar las situaciones que allí se presentan y que nos permiten pensar en los hechos problemáticos para nuestro trabajo. Presentamos ahora una lista con la información presentada por los estudiantes:

*“The Rock”, quien normalmente es muy tímido en las clases presenciales, expresó en su Bitácora “Mientras contestábamos las preguntas, me sentí mucho más relajado y confiado, estábamos entendiendo el juego, sentí cuan relajados y confiados nos sentíamos al entender el juego y como yo participaba más de lo que participaría en una clase en la vida real.”* Su opinión, nos permitió percibir como cambian los roles para algunos estudiantes, particularmente en el contexto de trabajar con una L2 (Segunda Lengua) en SL, ya que no existe información

relacionada con la pedagogía que dé cuenta de éste suceso. La impresión que tuvo *"Allie"* cambia un poco nuestra propia percepción sobre SL, ella comenta: *"Además, mirando todo alrededor entendí la razón por la cual se le llama SL y es debido a que es parecido al mundo real y además, porque puedes construir lo que quieras, es como construir tu sueño"*. Entonces, tenemos aquí dos aspectos muy importantes: SL como un facilitador para los cambios de roles en los estudiantes, pero también como una manera en que el estudiante/usuario construye una nueva realidad para sí mismo en el contexto L2. Este hecho resulta problemático en nuestra investigación, ya que al considerar los procesos pedagógicos que implica enseñar/aprender una L2 pocas veces consideramos cómo éstos cambios pueden influir en la adquisición de conocimiento de nuestros estudiantes y menos sabemos aún, sobre cómo lidiar con éste importante aspecto que nos concierne al estar rodeados de tantos elementos tecnológicos que repercuten de manera clara en nuestros estudiantes.

Por otra parte, *"The Observer"* pudo notar un aspecto muy importante que nos permite guiarnos un poco más hacia nuestra problemática: *"Además, noté que los estudiantes estaban muy emocionados con ésta actividad y su rendimiento fue bueno en comparación al rendimiento en un salón de clase regular. Pocos estudiantes no siguieron las instrucciones y a veces estaban confundidos o perdidos pero pudieron encontrar una solución gracias a la ayuda de su equipo"* Gracias a el testimonio de este estudiante pudimos pensar cómo los estudiantes cambian de roles facilitando el aprendizaje para otros y obligándonos a preguntarnos por qué éste hecho no ha sido analizado con la atención que requiere. Gracias a *"Cheryl"*, pudimos confirmar el hecho que *"The Observer"* señalado previamente: *"Comprendía rápidamente las instrucciones y podía moverme como yo quisiera. Incluso, ayudé a mis compañeros y los traje a la plataforma"* Esta estudiante en particular, durante las clases presenciales se mostraba como una persona muy tímida, pero durante la inmersión se mostró abiertamente y estaba dispuesta a colaborar y a hablar con sus compañeros. Es

por este suceso, que se desea realizar esta investigación ya que no existen investigaciones sistemáticas que den cuenta de la adaptación que sufren aquellos inmersos en SL al tener más libertad y al poder convertirse en lo que desean y no pueden ser.

Se observó además, que al estar representados por un avatar, entendido aquí como: *“un personaje que representa a el/la jugador(a) en un espacio simulado”*<sup>1</sup> los estudiantes modificaban sus conductas y discursos. Por ejemplo, *“Claire”* menciona: *“PRIMER PASO: Creé mi avatar, luego modifiqué su apariencia porque quería sentirme identificada con ella.”* Los estudiantes se presentaban entonces de una manera más espontánea, cambiando sus paradigmas y actitudes presentes en el aula clásica. Al presentarse ésta situación, empezamos a concebir el trabajo de L2 en aulas virtuales como SL como algo diferente que posee muchos matices de investigación. Los roles y las negociaciones que se dan gracias a este suceso de cambio de paradigmas y actitudes nos hacen preguntarnos el porqué de su ausencia en otras investigaciones y en la planeación, cuando se habla de trabajo en ambientes virtuales.

## Encuestas

Otra manera con la que buscamos establecer hechos problemáticos para la investigación, fue a través del desarrollo de una encuesta entre los estudiantes del curso de Seminario y Pedagogía 1. La encuesta constaba de 5 preguntas; 4 de ellas incluían opciones múltiples y la 5 en general contaban con preguntas abiertas donde los encuestados debían justificar la elección de su respuesta. El número de encuestados es de 5 (cinco) personas, hombres y mujeres. La tabla que se encuentra a continuación, presenta los resultados para las preguntas múltiples.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> **TECHNOLOGY AND TEACHING.** “Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool”, *Baker, Suzanne; Wents, Ryan; Woods, Madison*

<sup>2</sup> El formato de la encuesta, podrá encontrarse en el Anexo 1.



	PREGUNTA 1			PREGUNTA 2			PREGUNTA 3			PREGUNTA 4		
	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
Persona 1			x	x			x				x	
Persona 2	x			x			x				x	
Persona 3			x		x			x		x		
Persona 4	x					x			x		x	
Persona 5	x				x				x		x	
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

**Tabla 1 - Resultados de los participantes en la inmersión de SL del Seminario de Pedagogía y Didáctica**

Al analizar las respuestas seleccionadas por los estudiantes, la primera pregunta nos dice que la gran mayoría de los estudiantes se sintieron cómodos en SL, otros demostraban interés por el tema y la situación que se dio, gracias al espacio otorgado por SL, representaba para ellos comodidad física, así como lo demuestra uno de los estudiantes quien expresó su interés por la utilización de medios virtuales para el aprendizaje de una segunda lengua. Lo más interesante, es que ninguno de los encuestados se sintió aburrido durante la inmersión, ni expresó en su justificación un sentimiento de aburrimiento o de monotonía.

En cuanto a la segunda pregunta, ésta nos da un indicio más claro sobre los roles de poder que se presentan entre alumno-profesor. Sólo un estudiante sintió que era solamente un alumno más en la clase, pero los otros encuestados sintieron

que se encontraban al mismo nivel o que podían tomar el lugar del profesor. En general, los encuestados sintieron que podían tomar el control de ciertas situaciones que ocurrían durante la lección y que les permitían guiar a sus compañeros, pero aclaran que el profesor siempre estuvo presente como una guía o como un apoyo que afrontaba varios problemas, refiriéndonos al ambiente virtual, pero que estaba ahí para que los estudiantes se sintieran acompañados en el proceso. Uno de los encuestados mencionó que existen aspectos clave, situaciones y relaciones en una clase presencial que se interpolan a una inmersión virtual y que determinan el curso de la misma. Es aquí, donde percibimos una problemática importante: ¿por qué para algunos estudiantes cambian las relaciones y situaciones si siguen siendo las mismas personas con las que comparte en su clase presencial?

La tercera pregunta por su parte, se refería a la relación entre compañeros. Dos de los encuestados se sintieron al mismo nivel que sus compañeros justificando que todos eran piezas claves para el desarrollo de la actividad y que si bien algunos tenían más liderazgo, se debía a que utilizaban mejor las herramientas de SL para ayudar a los demás. Además, otros dos encuestados consideraban que uno de sus compañeros se comportaba como el líder gracias a que eran nombrados por el profesor o porque guiaban a sus compañeros de grupo durante el proceso para que la inmersión resultara exitosa. Sin embargo, un encuestado sintió que podía tomar el rol del líder cuando notaba que la actividad no fluía o se estancaba en algún momento, entonces ahí tomaba la vocería y ayudaba a los estudiantes a participar. Cabe aclarar, que el encuestado que se sintió como el líder ante sus compañeros es el mismo que en clases presenciales es callado y reservado lo cual nos supone un reto como investigadoras y nos permite orientar nuestros hechos problemáticos, para preguntarnos el por qué se llevan a cabo transformaciones tan radicales como la experimentada por este estudiante.

La cuarta pregunta por su parte, indagaba en los sentimientos durante la inmersión. Cuatro de los encuestados expresaron sentir una mayor facilidad para expresarse, gracias a que no había para ellos personas que opacaran su participación o que los cohibieran para decir algo. Sintieron además, que eran capaces de dar aportes concretos y útiles sin la presión de estar frente a frente con sus iguales. Solo uno de los encuestados manifestó la posibilidad de participar más y hacerse parte de la inmersión y de la discusión general. Finalmente, ninguno se sintió ni ignorado ni desatendido durante la lección; al contrario, sintieron que eran más participes o que sus opiniones eran realmente escuchadas por todos, sin tener que lidiar con personas que quisieran opacar sus opiniones o su trabajo.

Por último, la pregunta número cinco buscaba que los estudiantes expresarán cómo había sido su experiencia en SL. La mayoría expreso comodidad y deseo de participar en la actividad sin sentirse obligado o intimidado para hacerlo. Además, expresaron su curiosidad por observar cómo se daban las actividades y cómo se podía lograr comunicación y enseñanza. Para uno de ellos, fue una experiencia enriquecedora el descubrir que la enseñanza puede trascender a un ambiente fuera del tradicional (presencial) y que lo considera como una opción a la hora de enseñar.

## **Justificación**

La globalización ha desarrollado hábitos y maneras de entender al mundo y sus habitantes como es el caso de la tecnología, es por ello que hoy en día, los colombianos han aumentado las posibilidades de acceder a internet y de tener un computador que les permita navegar y sumergirse en la globalización<sup>3</sup>. Asimismo, siendo más específicos, la Pontificia Universidad Javeriana cuenta con el Centro

---

<sup>3</sup> Tomado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html>

Ático el cual es “el único centro en América Latina que integra los recursos tecnológicos de audio, video y TIC para el entretenimiento y la producción de proyectos de la comunidad, el país y la región”<sup>4</sup>. Además, este centro “nace por la necesidad de apoyar la docencia, la investigación y la prestación de servicios. Para tal fin ofrece a los departamentos, a los programas académicos de la Universidad y al público en general una planta física dotada de recursos tecnológicos idóneos y un equipo humano experto en el uso de tecnologías”<sup>5</sup>. Por esto mismo, hoy la Licenciatura en Lenguas Modernas también hace parte de este auge tecnológico y por ello ha involucrado en la formación de formadores la enseñanza de una L2 a través de sitios virtuales como SL.

El deseo de guiar nuestra investigación hacia el análisis de los roles de poder en el aprendizaje de una lengua en SL se centra en la poca investigación que existe sobre este tema, es por esta razón que es necesario ampliar el conocimiento de este aspecto ya que interactuar en un sitio diferente al aula de clase tradicional podría crear diferentes expectativas en los estudiantes, en especial, en ambientes virtuales. Además, es importante resaltar el auge que SL está teniendo en el campo educativo en la actualidad, no sólo en la enseñanza de lenguas, sino también en otras áreas como la medicina.

Por otro lado, esta investigación es pertinente con la Licenciatura en Lenguas Modernas ya que materias como Seminario de Pedagogía y Didáctica 1 han utilizado SL como medio para la formación de formadores, además este sitio virtual puede llegar a ser adecuado como un elemento para la carrera ya que en este ambiente encontramos diversos grupos inmersos encargados de la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua que podrían ser útiles.

Como se mencionó anteriormente, el trabajo se enfocará en el estudio de los roles de poder que se dan cuando un grupo de estudiantes de L2 está inmerso en SL ya

---

<sup>4</sup> Tomado de: <http://www.javeriana.edu.co/atico/web/nosotros.html>

<sup>5</sup> Tomado de: [http://puj-portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/Centro\\_Atico/presentacion1/razon](http://puj-portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/Centro_Atico/presentacion1/razon)

que es importante reconocer los aspectos que hacen interesante el aprendizaje mediante este ambiente. Al mismo tiempo, este trabajo busca dar pautas que lleven a una comprensión más clara de los procesos y discursos que intervienen en la relación profesor- estudiante- ambiente virtual.

Cabe concluir que la Licenciatura en Lenguas Modernas y la comunidad educativa se podrán beneficiar con ésta investigación ya que pretendemos mostrar un aspecto poco ahondado de la interacción con tecnologías. Además, una nueva perspectiva será útil para otros ambientes virtuales en los cuales los estudiantes pueden adoptar roles o atravesar negociaciones que les permitan construirse como aprehendientes de una conocimiento cuando se ven inmersos en estos ambientes con el fin de intercambiar conocimiento.

## Objetivos

El objetivo principal de esta investigación es describir las interacciones en una clase de L2 en el ambiente virtual de SL para identificar huellas de poder. Asimismo, para lograr tal objetivo ya planteado es necesario seguir ciertos objetivos específicos: realizar una serie de inmersiones en el ambiente SL para obtener información, analizar la información e identificar las negociaciones de poder y por último definir los tipos de roles de poder presentes durante las inmersiones.

## **Capítulo 2**

### **Referentes**

Como referentes para nuestra investigación y como información útil, decidimos consultar trabajos de grados e investigaciones desde dos fuentes que recorreremos en éste capítulo. En primer lugar, consultamos las investigaciones hechas desde la LLM de la Universidad y en segundo lugar, aquellas investigaciones del ámbito internacional que están relacionadas con SL y con los ambientes virtuales. Tras recorrer dichas investigaciones, llegaremos al Marco Teórico, que busca exponer las fundamentaciones teóricas con las cuales trabajaremos durante la investigación y que dan cuenta de factores sociológicos que dan paso a las teorías de poder y de enseñanza de una L2.

### **Marco de antecedentes**

Cuando comenzamos a recolectar información para nuestra investigación, encontramos una amplia cantidad de la misma, la cual hace referencia a los ambientes virtuales, SL y la enseñanza gracias al uso de las TIC. Pudimos constatar que en el ámbito internacional existían ciertas investigaciones que contribuyen en gran medida a que nos planteemos hechos problemáticos y a que encontremos una solución a nuestro propio problema de investigación; sin embargo, hemos querido comenzar por un aspecto igualmente importante, como lo son las investigaciones de nuestros compañeros de la LLM, que han puesto también su granito de arena para que podamos llevar a cabo nuestra investigación.

En los siguientes párrafos sintetizaremos tres investigaciones hechas desde la Licenciatura:

En 2009, Parra y Borda en su investigación titulada: “Lenguajes y Lecturas en Fable: ¿qué nos pasa cuando video –jugamos?” querían averiguar si la experiencia de juego es compatible con la experiencia de flujo. La experiencia de flujo se puede explicar así:

*“Se denomina «fluir» a un estado de conciencia casi automático, sin esfuerzo, aunque sumamente concentrado en el que se consigue un desempeño óptimo. La persona que entra en este estado, muestra perfecto control de lo que está haciendo y sus respuestas se ajustan a las exigencias dinámicas de la tarea, no se preocupa de cómo está actuando, la motivación proviene del placer del acto mismo, la conciencia se funde con el hacer.”<sup>6</sup>*

Fable es: un novedoso juego de roles de aventura de Peter Molyneux en el cual, cada acción que realices determina tus habilidades, apariencia y reputación.<sup>7</sup> Parra y Borda (2009) encontraron que gracias a la confluencia de lenguajes y al tipo de lecturas que se dan en Fable, tienen situaciones de inmersión reales que son ideales para la adquisición de una L2. Y si se dan situaciones reales de inmersión, cabe preguntarnos aquí si también se dan roles de poder que cambien las percepciones del estudiante y que le permitan llegar a una experiencia de flujo propicia que mejore la adquisición o que promueva el uso de una L2.

El mayor problema que llevó a los autores a plantear ésta investigación, fue la clara inconformidad de los estudiantes de la LLM con respecto a los espacios naturales que permitieran optimizar la adquisición y el aprendizaje de una L2. Además, se presenta un sin sabor cuando tocamos el tema de las situaciones comunicativas que se dan en clases, parciales, etc. Existe aquí un vacío que nos

<sup>6</sup> Tomado de: <http://www.fluircreativo.com.ar/2009/06/el-estado-de-flujo.html> 16/04/2013.

<sup>7</sup> Definición dada por los desarrolladores en : <http://lionhead.com/fable/>

permite preguntarnos en nuestra investigación, qué pasa con estos espacios que no promueven lo que proponen y por qué los alumnos ceden sus roles de poder para satisfacer necesidades de segundos (profesores, compañeros) en su proceso educativo.

*“Claves para un feedback afectivo desde la práctica de Fanfiction”* es un trabajo realizado por Sierra (2009) en el cual, la autora buscaba cuál era el tipo de retroalimentación más utilizado en el sitio. Fanfiction o fanfic, es un lugar donde la ficción es escrita por los fanáticos de series de televisión, películas o libros.<sup>8</sup> Entonces, la retroalimentación se da a partir de las lecturas de los textos que se encuentran allí. Sierra encontró, que los modelos de retroalimentación allí presentes se encuentran caracterizados por un alto grado de afectividad, que no le otorga al alumno herramientas de estructuras formales que le permitan mejorar e interiorizar las correcciones que recibe. Como resultado del trabajo, Sierra concluye, que existe una necesidad de tener una retroalimentación que reúna el aspecto afectivo y el aspecto formal.

Con su investigación, pensamos que aun si bien los alumnos se encuentran inmersos en ambiente virtuales, para que como profesores cambiemos sus paradigmas sobre la educación, seguimos realizando el mismo trabajo tradicionalista, sólo que lo hemos transferido a los ambientes virtuales. Sin embargo, hay algo que puede cambiar en los alumnos y que probablemente pueda darnos una guía para que nuestra investigación tome aún más fuerza y eso es la percepción tan diferente que los alumnos perciben del trabajo que deben realizar en un ambiente virtual.

Tovar y González (2012) llevaron a cabo una investigación titulada *“MMORPGs: World of Warcraft como plataforma de adquisición de lenguas extranjeras”* en la cual, querían saber si la experiencia de juego social podría optimizar el proceso de adquisición del idioma inglés. La investigación, arrojó resultados positivos, ya que

---

<sup>8</sup> Tomado de: <http://www.wisegeek.org/what-is-fanfiction.htm> 16/04/2013.



ellas pudieron probar que estas experiencias si facilitan la adquisición de la L2 gracias al trabajo en equipo y a la comunicación. Una problemática que las llevó a realizar la investigación fue como en el caso de Parra y Borda, la falta de espacios que promuevan la adquisición y las situaciones comunicativas reales. Además, recalcan la negativa de la escuela tradicional por creer que éste tipo de plataformas promueven adicciones.

Tovar y González concluyeron su investigación con unos resultados que mostraban que la plataforma si mejora notablemente las habilidades de: lectura, escritura, escucha y habla que son siempre evaluadas cuando se adquiere una L2. También notaron, que cuando mejoró el manejo de la plataforma, las participantes de su investigación tuvieron un grado de interés mayor y esto le abrió paso a la experiencia de flujo. Es aquí, donde empezamos a pensar que SL al ser una plataforma similar, podría despertar un interés mayor en los estudiantes al poder adoptar un rol deseado por aquel que se encuentre inmerso y de ésta manera mejorar su adquisición del conocimiento.

Ahora bien, tras haber presentado las investigaciones referentes a nuestro ámbito local, presentaremos brevemente las investigaciones internacionales que nutren nuestro proyecto de investigación. De acuerdo con la búsqueda realizada, pudimos evidenciar que SL ha sido base de un gran número de investigaciones, en especial, con fines educativos. Dichas investigaciones, han encaminado nuestros hechos problemáticos hacia un aspecto más global que puede enlazarse a la situación de la LLM. Para comenzar, presentaremos las investigaciones que se interesaron por indagar aspectos que caracterizan SL, por ejemplo, el uso de avatares.

*“Higher education students’ behaviors as Avatars in a web based course in second life”* desarrollado por Yalcinalp, Sen, Kocer y Koroglu (2012), analiza cómo un grupo de estudiantes eligieron sus avatares. El estudio se realiza a través de la observación, la recolección de chats, y algunas fotografías. Entre sus principales

hallazgos está la coincidencia de los avatares con la apariencia física de cada participante y el comportamiento de cada avatar dentro del ambiente, al igual que la apariencia, coincidía con el que los estudiantes tenían fuera de este mundo virtual. Que interesante y enriquecedor para nuestra investigación es preguntarnos porque hay una conexión tan grande con dichos avatares que forman parte de un mundo fantástico que permite a los estudiantes/participantes transformar la realidad de la inmersión. ¿Por qué en las inmersiones sienten más libertad y encuentran un ambiente natural de aprendizaje, si son las mismas personas tras el avatar?

De este mismo modo, la investigación *“Fostering collaborative learning in Second Life: Metaphors and affordances”* realizada por Konstantinidis, Thrasyvoulos, Tsiatsos, Terzidou y Pomportsis (2010), muestra cómo los estudiantes, a partir de su inmersión, percibieron que la ropa de sus avatares ayudó a identificar algunos grupos que debían formar. Además precisaron la preferencia en utilizar un chat de voz que el tradicional escrito y, finalmente, la mayoría coincidió en la importancia de que la apariencia fuese un 85% real, y se mostraron satisfechos con las opciones de vestuario ofrecidas por el sitio. Con ésta investigación evidenciamos que los usuarios de SL se sienten identificados con sus avatares, pero más allá de eso, encuentran en ellos una ayuda visual que les permite trabajar mejor en los proyectos de inmersión. Además, la investigación da cuenta del funcionamiento general en el contexto educativo, que es nuestra área de interés en ésta ocasión.

Por otra parte, en *“Meaningful learning and creativity in virtual worlds”* de Ferguson (2011) la autora expone como principal problema la falta de ambientes sociales para el desarrollo de habilidades como la creatividad y es por esto que decide utilizar SL para debatir tal inconveniente. El debate dio a conocer que el Programa Schome Park, que tiene lugar en SL, permite, según los investigadores, explorar el potencial educativo, el desarrollo de habilidades, incluyendo la creatividad gracias a que otorga oportunidades para el aprendizaje significativo y la motivación en el

aprendizaje, el cual se daría de una manera activa, auténtica, constructiva, cooperativa e intencional. Los investigadores que debatieron con Ferguson, concluyeron que el trabajo dentro de un mundo virtual apoya y extiende la enseñanza y el aprendizaje de la creatividad de muchas maneras. También, permite a los estudiantes y al personal alejarse de las limitaciones de una escuela estructurada y del calendario. Un mundo virtual que libera al personal del papel que desempeñan en el proceso de aprendizaje. Además, ofrece oportunidades a los alumnos para participar juntos en grandes proyectos de cooperación, incluso cuando no tienen la oportunidad de conocerlo en el mundo físico y/o real, entendiéndolo desde la perspectiva de la enseñanza de una L2, como un ambiente real de comunicación. Con éste giro de 180 grados, la investigación nos lleva a pensar cuan tradicionalistas somos a la hora de impartir conocimiento, creemos que somos novedosos y que cambiamos paradigmas, pero la verdad es que sólo los ajustamos a un ambiente virtual, sin saber que traspasamos los mismos sentimientos de incapacidad o de limitación que se dan en contextos tradicionales de enseñanza.

Masmuzidin, Jiang y Wan (2011) en su investigación titulada *“A pilot study: the evaluation of Malaysian virtual folktales in second life”* se enfocaron en la realización de historias por parte de un grupo de niños quienes posteriormente leerían las mismas, a través del chat de voz. En los hallazgos, encontraron que las historias eran comprensibles y el valor moral puede ser proyectado a través de la narración virtual. Aquí, existe entonces un aspecto importante que nos permite pensar en la construcción social del individuo mediante las TIC pero, no cabe duda que es interesante construir y pensar nuestra investigación, desde un punto de vista en el cual incluyamos a nuestras problemáticas la dificultad de construcción moral y social que requiere todo alumno en formación sin importar su edad, raza, sexo, etc. Se hace necesario entonces pensar en una construcción más humana

que permita acceder a fronteras afectivas que bloquean nuestra posibilidad de adquirir una L2.

*“Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool.”* Es una investigación realizada en 2009 por Baker, Wentz, y Woods, tenía como objetivo observar una actividad con 9 estudiantes de psicología para evaluar la eficacia de SL en la enseñanza de la psicología. Los resultados arrojaron buenas actitudes por parte de los estudiantes, comodidad y conformidad. Sin embargo, los investigadores aclaran que los problemas técnicos que implica trabajar con SL lo definen como un mundo virtual que necesita más trabajo e investigación, así la enseñanza que se dé allí pueda ser desarrollada en los mejores términos posibles. Aun si bien, se ha trabajado bastante en la implementación de SL como herramienta educativa, se hace necesario conocer los pros y los contras antes de embarcarnos en una investigación sobre el tema. La investigación nos permite en ciertas instancias prever sucesos y pensar en soluciones aplicables para mejorar la experiencia de inmersión.

La investigación *“Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life”* realizada por Jarmon, Traphagan, Mayrath y Trivedi también explora el proceso de aprendizaje y enseñanza en SL, pero en este caso, la investigación se desarrolla con un curso de postgrado en comunicación en el año 2007. Estos autores se basaron en el aprendizaje experiencial de Kolb quien asevera que existen dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción y el procesamiento. Así que, el aprendizaje es un proceso en el que las personas primero perciben y luego procesan lo percibido.

Cabe mencionar además, que Kolb diferencia dos tipos de percepción que son opuestos: **la experiencia concreta** y **la conceptualización abstracta** (generalizaciones). Después, pudo concluir que ciertas personas procesan lo aprendido mediante la práctica de las implicaciones en situaciones nuevas

**(Experimentación activa)** y algunas otras, realizaban dicho proceso gracias a la **observación reflexiva.**<sup>9</sup>

Por tanto, los mundos virtuales son altamente interactivos ya que proporcionan retroalimentación dinámica, la experimentación del alumno, en tiempo real, la selección de tareas personalizada, y la exploración (Kalyuga, 2007). Aportes como los de estas dos investigaciones son enriquecedores para nuestra investigación ya que a la hora de observar los roles de poder allí presentes es importante tener en cuenta cómo funciona la enseñanza y el aprendizaje en este ambiente, cuales son las ventajas y desventajas a la hora de la aplicación y así mismo; como ya se mencionó anteriormente, las percepciones de los estudiantes inmersos.

También se hallaron cierto número de investigaciones que se enfocaban en el campo de la salud. La educación de este campo requiere de la realización de simulaciones o intercambios entre profesionales de otros países con el fin de enriquecer sus conocimientos. Un ejemplo de esto es el trabajo de Seefeldt, Mort, Pharm, Brockvelt, Giger, Jordre, Lawler y Nilson, en su investigación *“A pilot study of interprofessional case discussions for health professions students using the virtual world Second Life”* (2012). En esta investigación, enfocada en la educación interprofesional (el conocimiento y las habilidades proporcionadas por otros profesionales de la salud), se realizó una socialización entre estudiantes de farmacia y enfermería. Los estudiantes se sintieron a gusto y admitieron la importancia y la practicidad de SL, reconocieron la importancia de este tipo de educación y la mayoría estuvo de acuerdo con que enfermería, medicina, farmacia, terapia física y trabajo social eran carreras con las que debían verse inmersos. Y si los estudiantes de carreras tan diferentes a la LLM perciben una diferencia cuando se trabaja en SL gracias a que sienten que se abren campos de trabajo, por qué no hemos aprovechado para crear espacios naturales de lengua,

---

<sup>9</sup> Tomado de : <http://es.scribd.com/doc/40121813/Aprendizaje-Experiencial-4-Modelo-de-David-Kolb> el 23/04/13

donde nuestros estudiantes perciban que el uso de SL es beneficioso para la adquisición de una L2.

Por otro lado, el estudio titulado *“Second Life as a Clinical Conference Environment: Experience of Students and Faculty”* (2012) de Hermanns y Kilmon realizada en La universidad de Texas, llevo a cabo una conferencia de salud psiquiátrica durante 8 semanas. Las investigadoras resaltan la importancia de teorías como la de Boulos, Hetherington, & Wheeler (2007) quienes afirman que las experiencias en SL pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar sus identidades profesionales a medida que participan en experiencias virtuales de manera reflexiva. Al final, los estudiantes quedaron satisfechos y admitieron que su aprendizaje fue significativo. De esta manera, podemos observar como diferentes áreas del conocimiento, en este caso la medicina, aprovechan este sitio como un recurso que ahorra tiempo, dinero y aporta conocimiento a sus estudiantes. Con esta investigación, resaltamos la necesidad de que los estudiantes lleven a cabo un proceso reflexivo que les permita maximizar el uso de SL.

Aparte de estas investigaciones, también hallamos otras enfocadas en distintas áreas del conocimiento. La primera de ellas se titula *“Web 3D simulation-based application in tourism education: A case study with Second Life”* (2012) desarrollada por Hsu en la ciudad de Taiwan, donde el investigador pretende describir la utilidad y aplicabilidad de SL para facilitar el aprendizaje y la optimización de la enseñanza en la educación turística de tercer nivel. La idea principal de este programa fue proporcionar a los estudiantes más experiencias y familiarizarse con el contexto de ser un líder de información turística. La idea principal era ofrecer a los estudiantes oportunidades de turismo en los destinos turísticos famosos de París por medio de experiencias en el mundo virtual, pues dicha práctica es demasiado costosa para ser organizada en el mundo real. Las

actividades primordiales comprendían organizar y dirigir un tour desarrollando las habilidades necesarias para realizarlo.

De otra parte, podemos evidenciar que el área de diseño igualmente se acoge a este sitio virtual para la aplicación de su conocimiento a estudiantes del área. La investigación *“Commentary: Virtual Planning Second Life and the Online Studio”*, realizada en la Universidad de Tufts y en la de Colorado, es un claro ejemplo de la aplicación del diseño en SL. sus autores Hollander y Thomas realizaron 2 estudios de caso en los cuales los estudiantes deberían utilizar SL como una herramienta de diseño durante la clase cara a cara, es decir, SL fue utilizado como un laboratorio virtual. Por último, el trabajo llamado *“Second Life as a support element for learning electronic related subjects: A real case”* por Sierra, Gutiérrez y Castro realizado en 2011 demuestra otro campo, en este caso el de electrónica, en la enseñanza en SL. Este trabajo realizó una comparación entre la metodología tradicional online y una con lecciones dadas en SL, los resultados arrojaron que los participantes se sintieron más motivados con relación a las materias de electrónica y las clases se tornaban más dinámicas en el último caso.

Tras haber dedicado tiempo a la lectura de nuestros hallazgos, nos quedan aún muchas más dudas que seguramente han dado un camino más claro a nuestra investigación. Es interesante notar, que no sólo en la LLM, los estudiantes perciben una clara carencia de ambientes virtuales de inmersión que permitan aprender ya sea una L2 o un conocimiento específico. Sin embargo, queremos recalcar, que existen muchas pautas que nos hacen creer que la investigación tiene fuerza y que es necesaria, ya que las investigaciones proveen maneras de entender las inmersiones y el proceso de enseñanza que debe darse para que el estudiante realmente se beneficie con la utilización de dichos espacios. Todas y cada una de las investigaciones aquí presentadas pueden darle al lector, como nos lo dio a nosotras, una idea de la situación por la que estamos atravesando y seguramente han de favorecer nuestro proceso investigativo.

## Marco teórico

En esta sección se presentaran las fundamentaciones teóricas que explican cómo se dan las interacciones en una clase de segunda lengua en un ambiente virtual. Primero, se hará una presentación que dé cuenta de la importancia de la tecnología en la actualidad, después desde los modelos socioculturales presentes en la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua y su relación con los ambientes virtuales. En seguida, examinaremos los patrones de interacción en el aprendizaje de una segunda lengua (profesor-estudiante, estudiante-estudiante) y finalmente nos enfocaremos en la definición de poder.

Años atrás, la tecnología comenzó a tener un fuerte auge gracias a las facilidades que le proporcionaba a la mayoría de la población, especialmente, gracias a la rápida comunicación que generaba. Dicho surgimiento dio paso a una nueva era digital y cultural donde se hacía necesario que los sujetos tuvieran una formación en el manejo de los nuevos medios para así lograr una participación activa y autónoma. Además, los medios de comunicación comienzan a ser los más interesados en utilizar la nueva era digital: “Los nuevos medios son nuevas formas culturales que dependen de una computadora para su distribución, representación y uso interactivo (...) son formas culturales que dependen de componentes digitales físicos para ser almacenadas , distribuidas y representadas (...) son sistemas hipermedia adaptivos que proponen una experiencia de inmersión en un entorno permeable, crecientemente inteligente y personalizable, que tiende a involucrar al usuario en una sucesión de toma de decisiones potencialmente sin fin” (Igarza, 2008).

En primer lugar y centrándonos en un contexto más educativo, se ha hecho importante para la escuela cumplir no solo con la enseñanza de ciertas áreas del conocimiento, sino también con la instrucción digital en la cual se hace necesario



enfocarse en “el desarrollo de habilidades para la manipulación de los dispositivos tecnológicos como al desarrollo de capacidades para la comprensión crítica y elaboración de mensajes usando los medios individualmente y de forma interrelacionada y colaborativa.” (Olarte, Quintana, Quintero, 2001) Lo anteriormente citado muestra como la escuela ha tenido que adaptarse a las nuevas necesidades que representa la era digital, pues dicha era involucra no solamente aspectos educativos, sino también sociales y culturales convirtiéndose en otra área fundamental del conocimiento. En cuanto al contexto educativo colombiano, el Ministerio de Educación Nacional expone que “la competitividad de las personas y del país se ha visto favorecida por el desarrollo de competencias en una lengua extranjera y por el dominio de tecnologías para el acceso y uso de la información” (MEN, 2008) mencionado esto, es claro cómo el estado colombiano hace parte de esta nueva alfabetización digital que se apoya firmemente además en la alfabetización de sus ciudadanos con fines de adquirir una segunda lengua.

Actualmente, se hace notable el cambio y transformación de las relaciones entre los sujetos y la manera de obtener el conocimiento, por consiguiente, hoy en día, las formas de interacción, los roles de estudiantes y maestros, la representación y apropiación del conocimiento han sufrido modificaciones, por ejemplo el surgimiento de ambientes virtuales para la enseñanza de ciertos conocimientos, específicamente los idiomas, que conllevan a la obtención de nuevas capacidades en los niños y jóvenes de ahora, todo esto con el fin de lograr una inclusión de carácter digital a nivel mundial, que permita romper las barreras que antes frenaban a sociedades enteras: la lengua.

Entonces, los ambientes virtuales han cobrado un rol muy importante en la formación de los estudiantes ya que les han abierto caminos antes inimaginables como lo es la enseñanza de una segunda lengua y les han permitido subir más rápidamente peldaños que han abierto infinidad de expectativas y de saberes a

explorar. Ahora bien, para adentrarnos un poco más en la explicación de dichos ambientes virtuales y su integración en la enseñanza, trabajaremos con las reflexiones de Zhao y Lai (2008) quienes presentan cuatro condiciones para el diseño de ambientes de aprendizaje virtuales de una segunda lengua:

1. **Alta calidad de las actividades pedagógicas para el aprendizaje del lenguaje (input):** El input es una, por no decir, la más importante de las bases del diseño de ambientes virtuales, ya que permitirá al estudiante forjar conocimiento, reglas y patrones que podrá usar, combinar o inferir gracias a su propia manera de aprendizaje.
2. **Oportunidades comunicativas para la práctica:** Donde el aprehendiente podrá desarrollar diferentes habilidades haciendo uso del conocimiento y que le permitirán situarse en contextos y situaciones específicas que permearán su proceso de aprendizaje.
3. **Alta calidad de la retroalimentación:** No es importante solamente lo que el aprehendiente produce, sino que además, debe contar con una retroalimentación que le permita ser consciente de los procesos y metas que se lleva a cabo. Así mismo, la retroalimentación debe ser una forma más de comunicación entre el aprehendiente y su guía.
4. **Contenido individualizado:** Que permita satisfacer necesidades específicas de aprendizaje propias de cada aprehendiente.

Ahora bien, tras conocer los requerimientos mínimos para el desarrollo de un ambiente virtual, consideramos que durante nuestra investigación nos hemos visto rodeados por todos estos factores y hemos descubierto que es bastante complicado el personalizar y proveer tales elementos en un ambiente virtual, pero aun así es posible y cuando todos los aspectos se presentan, podemos decir que el aprehendiente habrá obtenido beneficios a máximo nivel y que se ha logrado el principal objetivo: hacer del ambiente virtual, un espacio educativo sin enunciarlo estrictamente.

A su vez, estos dos autores formulan cuatro dimensiones que evidencian la relación entre la enseñanza de una segunda lengua y las TICs. Dichas dimensiones dan a la investigación un aspecto global con el cual trabajar, ya que amplían los contextos y formas de entender el trabajo en SL. Es claro que además, nos permite ampliar la propia concepción que tenemos de los espacios virtuales y de la infinidad de posibilidades que allí existen. Las cuatro dimensiones son

1. La tecnología como forma de exposición al lenguaje.
2. La tecnología como modo de cualificar el ejercicio del uso de la lengua y la retroalimentación.
3. La tecnología como medio que facilita la comunicación auténtica.
4. La tecnología como ambiente que mantiene la motivación entre los participantes.

Por otro lado, se hace inevitable resaltar que el aprendizaje de lenguas, al igual que de otras áreas del conocimiento, durante mucho tiempo había sido colocado bajo una orientación tradicional la cual señala el aprendizaje como un proceso individual. Con base en esa perspectiva tradicional, tanto las aulas de clase como algunos ambientes virtuales se centraron en el diseño de ambientes y actividades individualizadas concentradas en las necesidades de cada usuario, una clara muestra de este enfoque es la adecuación de tutores quienes suelen enfocarse en un solo estudiante; pero sin la disposición de un ambiente social de interacción. Sin embargo, esta orientación tradicional se ve comprometida bajo la perspectiva social de Wenger (2001) quien expone el aprendizaje como un proceso fundamentalmente social. Este autor expone su teoría a través de la siguiente afirmación: “somos seres sociales. Este hecho, lejos de ser una verdad trivial, es un aspecto esencial del aprendizaje” a través de este enunciado se puede decir que la interacción es una de las características más importantes de todo aprendizaje y por lo tanto necesitamos pensar que en nuestra propia investigación

hemos llegado a percibir que la interacción hace la diferencia en términos educativos, ya que educamos y enseñamos para vivir en comunidad y servir a un bien mayor, como lo es comunicarse con más personas y no, crear seres individualistas para un mundo cada vez más globalizado.

De acuerdo con Warschauer (2004) el propósito de enseñar una segunda lengua debe ser el de promover el desarrollo social y humano de los estudiantes y de su comunidad y añade que el aprendizaje de cualquier lengua junto con el de la tecnología no pueden detenerse en un fin direccionado en sí mismo. Igualmente, sobra decir que la enseñanza de una segunda lengua no puede basarse solamente en gramática y vocabulario, ésta enseñanza debe romper estos límites y adentrarse en la interacción con los demás, en desarrollar competencias comunicativas para construir y transmitir mensajes, por el simple hecho de que nos construimos y aprendemos a través de los demás, de experiencias y de situaciones que nos configuran para residir en sociedad.

Continuando con el concepto de interacción se hace necesario hablar de un aprendizaje colaborativo, pues la idea del aprendizaje como un proceso social demanda que este aprendizaje no se dé únicamente entre profesor-estudiante, sino también entre estudiante-estudiante. Conjuntamente con lo anterior, Gros (2004) dice que “el trabajo colaborativo genera dinámicas en las que todos los participantes se comprometen a aprender juntos pues lo que debe ser aprendido sólo se logra si el trabajo es realizado en colaboración” este aspecto que toca Gros puede verse reflejado en este trabajo ya que SL otorga sesiones de enseñanza de una segunda lengua en un espacio donde varios estudiantes se reúnen así cada sujeto, desde su computador, tiene la posibilidad de ayudar a su compañero, en algunas ocasiones se realizan trabajos en grupo en donde la comunicación y la negociación entre los participantes se hacen necesarias a través de la solución de problemas y la toma de decisiones. Sumado a esto, Gros también propone siete elementos para el diseño y desarrollo de sistemas de

aprendizaje colaborativo de los cuales sólo tomaremos dos las cuales son las más pertinentes con nuestro trabajo. La primera de ellas es “el control de las interacciones colaborativas”, aquí el aspecto importante es la disposición del sistema para las interacciones entre los participantes, en nuestro caso, SL es un espacio virtual dotado con chats para cada espacio utilizado y al mismo tiempo tiene la posibilidad de utilizar audio y micrófono para la comunicación entre los individuos.

El segundo elemento se relaciona con “los roles en el entorno colaborativo”, roles que en nuestro ambiente de SL son identificados como profesoras y estudiantes, roles que se mueven, mutan y que toman diferentes direcciones cuando se presenta una interacción o cuando ésta misma varia.

En segundo lugar, nos basaremos en los patrones de interacción presentes en la enseñanza de una segunda lengua. Uno de los más importantes es la interacción profesor-estudiante, Johnson (1995) basada en un análisis del discurso en una clase de segunda lengua llega a concluir que existen dos clases de patrones en esta interacción:

El primero de ellos, de acuerdo con la autora, es aquel donde el profesor controla totalmente la clase, esta interacción basada en “The IRE interactional sequence” propuesta por Mehan (1979), es donde el profesor toma la iniciativa a través de una pregunta o afirmación, enseguida se obtiene una respuesta por parte del estudiante y; finalmente, el profesor evalúa dicha respuesta, en consecuencia, el lenguaje de los estudiantes en una interacción como ésta puede ser limitado, pues las respuestas se limitan a información específica lo cual hace que los estudiantes no se sientan desafiados, pero esto no aseguran que no participen. Se debe tener en cuenta que este tipo de interacción se da por ser adecuada para controlar la estructura y el contenido de una lección determinada.

El segundo tipo de interacción entre profesor-estudiantes se muestra más espontaneo, adaptable, pero no menos centrado en la lección. En este tipo de

interacción profesor-estudiante, el maestro ejerce menos control sobre la comunicación e interacción de los estudiantes. En comparación con el primer tipo, en esta “The IRE interactional sequence” varía ya que muchas veces son los estudiantes quienes toman la iniciativa y en ocasiones llegan a interrumpir la socialización grupal y resulta habiendo una interacción entre estudiante-estudiante. Los anteriores resultados mencionados se generan ya que el profesor motiva a los estudiantes a formular preguntas de esa forma, los estudiantes se apoderan del tema y de quien y en qué momento cada uno de ellos participa. Sin embargo, Johnson, quien retoma a Cazden (1988), menciona que aunque parezca que el profesor está ayudando a desarrollar el conocimiento, éste individuo está de una u otra manera imponiendo el propio a través de sutiles interrupciones todo basado en el contenido de la sesión. Finalmente, al permitir mayor participación por parte de los estudiantes, el profesor genera oportunidades para el uso y el aprendizaje de la segunda lengua.

Al haber hablado ya del patrón de interacción profesor-estudiante, no podemos dejar a un lado la interacción entre estudiante-estudiante en la enseñanza de una segunda lengua. De acuerdo con Johnson esta clase de interacción debería ser una de las más importantes para el éxito educativo que la de profesor-estudiante. Primeramente, se hace necesario mencionar que Slavin (1980), Sharan (1980) y Webb (1982) concluyen en sus investigaciones que el aprendizaje cooperativo mejora el aprendizaje, genera una alta autoestima, se mejoran las relaciones entre los estudiantes y se forman actitudes positivas hacia la escuela. Muchos profesores evitan trabajo en grupo debido a los conflictos que se presentan. Sin embargo, “el conflicto cognitivo entre estudiantes, si se maneja efectivamente, puede ser altamente constructivo llevando a incrementar la motivación de los estudiantes a los mayores niveles de desarrollo cognitivo y razonamiento moral” (D. W. Johnson y R. T. Johnson, 1979), el hecho de manejar efectivamente el conflicto significa que el profesor debe crear un ambiente cooperativo y no competitivo, es decir, creando estrategias para que los puntos de vista de los

demás estudiantes sean aceptados y respetados enseñándoles a debatir sus opiniones.

La interacción estudiante-estudiante en la enseñanza de una segunda lengua ha propiciado un mejor ambiente de enseñanza y aprendizaje que aquel que proporciona la interacción profesor-estudiante dado que la participación de los estudiantes se dará en un contexto menos estructurado y más espontáneo en donde la interacción ya no será solamente entre el profesor y el estudiante, sino que se abrirá a una interacción con una, dos o más personas lo cual les crea oportunidades para el aprendizaje y la adquisición de la segunda lengua.

Johnson (1995) presenta aquí tres modelos de la interacción estudiante-estudiante. La primera, muestra como el profesor participa de forma activa dando una orden a cierto grupo de estudiantes, la participación en este grupo era eventual y cada uno de los participantes tenía la oportunidad de iniciar y tomar el control de la discusión. En este tipo de interacción, según Johnson, la interacción se basa en lo significativo de la sesión y de igual manera los participantes logran negociar y tomar diferentes roles de control dependiendo de su necesidad. El segundo tipo de interacción, es aquel que se da en parejas, y en esta ocasión, con el objetivo de mostrar su punto de vista sobre un tema controversial. De acuerdo con Johnson, este tipo de interacción permitió a los participantes participar más activamente, cambiando turnos. Además de que ambos lograron exponer sus puntos de vista utilizando lo requerido para la meta de la clase. El último y tercer tipo de interacción se basó en una adquisición de roles. Uno de los estudiantes tomó el rol de profesor leyendo y evaluando el trabajo de su compañero, mientras que el otro asumió el rol de estudiante que venía teniendo. La interacción que es en parejas, afirma Johnson permite a aquel que asume el rol del profesor tener una participación más activa y controlada de la interacción.

Ahora bien, los roles ya mencionados y descritos nos permite afirmar que nuestro trabajo enfocado en SL muestra tanto interacción Profesor-estudiante como

estudiante-estudiante. Sin embargo, cabe aclarar que la interacción dada en este sitio virtual está enfocada al segundo tipo de interacción profesor-estudiante donde la enseñanza se da más espontánea y menos estructurada, pues el objetivo de la profesora es crear un ambiente de colaboración entre los estudiantes, es decir, un ambiente relajado y con menos control del maestro. Asimismo, las actividades están diseñadas con el objetivo de que se den interacciones estudiante-estudiante ya que de esa manera la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua se hace más autónomo.

Continuando con el tema de las interacciones y el poder, Orellana (1996) nos presenta su estudio donde explora las maneras en las que se manifiesta, se moldea, se disputa y se negocia el poder en un ambiente diseñado para romper con las relaciones tradicionales en el salón de clase. Lo más provechoso que tomamos de la investigación de Orellana, es que la regla base para la participación en estas sesiones era “escuchar lo que los otros tienen que decir” lo cual requería un compromiso superior con los otros participantes. Además, la autora señala que los estudiantes no solo debían resolver conflictos durante las sesiones, sino que podían proponer problemáticas, de acuerdo a sus realidades y a sus contextos sociales, serían entonces contextos reales para el uso de la lengua. Sin embargo, cabe destacar que para la autora lo que sucedió con el lenguaje en dicho contexto es que los objetivos no se llevaron a cabo del todo, ya que en esta ocasión, el lenguaje se convirtió en un arma para alcanzar un status determinado y por lo tanto, no se propició una re-visión colaborativa del mundo y de las problemáticas a solucionarse. Aquí, es importante mencionar que hasta la lengua cumple roles determinados y que debemos ser conscientes de su uso y posterior transformación durante una lección. Hemos considerado los roles de los estudiantes, de los profesores y de los materiales mismos, pero debemos recordar la importancia de la lengua y todo el poder o significado que transmite y como ella misma puede alterar la dinámica. Además, la investigación concluye que el poder debe reconfigurarse, en vez de balancearse aun cuando nos esforcemos por tener



un ambiente democrático y abierto para todos. Debemos entonces, replantearnos las maneras en las cuales buscamos actividades que permitan formas de participación emancipadoras, haciendo énfasis en la participación de todos.

Queremos ahora, referirnos un poco al concepto de poder con el cual guiaremos nuestra investigación y que ha venido mencionándose durante éste texto. Definir el poder y categorizarlo es una tarea bastante extenuante, más aún cuando nos referimos a él desde la educación ya que hay muchos elementos a considerar. Al proponernos examinar los roles de poder y las interacciones que se dan en nuestras intervenciones en SL, se hace imprescindible hacer una retrospectiva sobre las teorías y conceptualizaciones que se han hecho sobre el poder, como lo hemos venido haciendo con modelos educativos y otros conceptos.

El primer concepto que cabe analizar dentro de nuestra investigación es el de Michael Foucault, quien asegura que el poder no se encuentra recluido en instituciones ni en una persona, sino que es una relación de fuerzas, una situación estratégica en una sociedad en un momento determinado. Lo cual nos permite pensar en nuestra investigación al considerar las relaciones de poder como parte indispensable del desarrollo del sujeto no sólo en el aspecto formativo, sino que además es un factor que redefine nuestro concepto de poder y sus posibles implicaciones. Además, cuando pensamos en las aplicaciones y posibles ejecuciones pedagógicas de nuestra investigación cobra aún más sentido esta percepción que nos ofrece Foucault, ya que para él, estas interacciones tienen múltiples facetas en la vida del individuo. Si bien, las interacciones pueden ser represivas y limitantes, también pueden crear conocimiento a través de efectos verdaderos que tienen un peso en el apprehendiente/individuo. Lo más interesante de la conceptualización que hace este autor es la percepción del poder como una herramienta que produce conocimiento, más que como un conflicto o una imposición. En una investigación como la nuestra, consideramos vital apartar el concepto de poder de una era oposición o de una lucha de intereses, sino que

además queremos ampliar el concepto escolástico tan arraigado que tenemos gracias a la tradición de nuestro país.

Por otra parte, Antonio Guiddens (1984) nutre nuestra investigación afirmando que el poder debe ser visto como una capacidad transformativa para los seres humanos, como una capacidad para lograr resultados. Como estudiantes y futuras maestras, siempre hemos lidiado con el tema de los resultados ya que de una u otra manera en la educación todo debe ser cualitativo hasta todo aquello que es subjetivo y que deberíamos categorizar bajo otros parámetros. En esta investigación buscamos alejarnos del concepto tradicionalista de la educación, aun cuando somos conscientes de la dificultad que requiere juzgar la subjetividad desde otra perspectiva. Igualmente, Guiddens plantea una perspectiva más liberal que busca alejarse del paradigma conflictivo que siempre ha sido ligado al poder y busca que éste mismo sea una herramienta menos opresiva y más facilitadora, desde nuestra perspectiva el poder sería una herramienta que propiciaría cambios perceptibles en nuestros aprehendientes y que nos permitiría de una u otra manera evitar el conflicto o permitir que el mismo sea una herramienta para evolucionar y cambiar nuestras concepciones.

## Capítulo 3

### Marco Metodológico

En este capítulo presentaremos la metodología que permitió desarrollar la presente investigación. Hacemos especial énfasis en aspectos específicos como los son: el tipo de investigación, las técnicas y las principales características de la misma.

En primer lugar, identificamos nuestra investigación como descriptiva ya que el principal objetivo planteado es el de describir las interacciones en una clase de L2 en el ambiente virtual de SL para así, identificar las huellas de poder. Además de esto, de acuerdo con Matus (2006:51) la investigación cualitativa nos permite obtener información y construir nuevo conocimiento haciendo uso de una gran flexibilidad y adentrándose por medio del discurso en el mundo privado de las personas, esto es verídico para nosotras ya que nos adentramos en un ambiente de clase virtual de una L2 totalmente natural, donde los avatares seguían el hilo conductor de las instrucciones y dónde ellos mismos participaban libremente sin tener en cuenta que estaban siendo registrados para su análisis.

La técnica utilizada fue la observación la cual nos permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como éste se produce, sin embargo, esta observación va más allá, convirtiéndose en una observación participante ya que nosotras como investigadoras participamos en dicho contexto natural utilizando preguntas abiertas, flexibles y oportunas que son de esperarse en un ambiente de clase, pero teniendo siempre en cuenta cual es el objetivo y temática a analizar e identificar en dicho contexto. Además de esto, también pudimos experimentar en todas sus dimensiones el proceso de observación, ya que fuimos participes de la creación de los contextos, contenidos y contábamos con expectativas propias que tomaron forma durante la observación del ambiente

virtual y que permitieron que fuésemos participes, creadoras y observadoras durante todo el proceso de la recolección de la información.

Ahora bien, es necesario aclarar que nuestro trabajo se inclina hacia algunos elementos de la Etnografía Virtual (Hine, 2000) como la observación participativa (ya mencionada). Consideramos que dicha observación, perteneciente a éste método, es pertinente para nuestro estudio porque la investigación nos permitió participar directamente proponiendo actividades y lo más importante, con respecto a éste método, es que se lleva a cabo en un espacio virtual en el cual se producen relaciones sociales e interacciones que son nuestro foco de estudio, y que gracias a éste podemos observar y participar de nuestra propia investigación.

En definitiva, escogimos la metodología cualitativa por la particularidad de nuestro tema, por la necesidad de identificar los roles de poder presentes en ciertas inmersiones desarrolladas en el ambiente virtual de SL y las cuales se desenvuelven en un ambiente natural donde sus roles no son alterados, sino presentados tal y como se dan en el momento de desarrollar las tareas encomendadas. La idea de utilizar la investigación cualitativa reafirma nuestro interés por abordar el comportamiento humano en ciertos contextos, en este caso en analizar los roles de poder presentes en seres humanos inmersos en un ambiente virtual y profundizar en las razones por las cuales éstos roles de poder se presentan de determinadas maneras. La metodología cuantitativa nos permitió contar con una relativa libertad para explorar ambientes más subjetivos y menos perceptibles a simple vista. Las cosas, situaciones y las personas solamente sucedían y pudimos identificar todo con fluidez y de manera detallada.

En segundo lugar, incluimos esta investigación dentro de un estudio exploratorio, pues se encontraron diversos trabajos derivados de la literatura relacionados con el ambiente virtual utilizado (véase Antecedentes donde esto se explica más a fondo), pero en ninguno de ellos se encontró alguno que se enfocara en el análisis de los roles de poder presentes de acuerdo a las interacciones presentadas.

Asimismo, la finalidad del estudio es poder aportar datos y conocimiento sobre este campo en el cual se abordan los roles de poder que se desarrollan en avatares inmersos en el ambiente virtual de SL del cual aún no se tiene mucha o casi nada de información. Al momento de recurrir a la búsqueda información encontramos variedad de temas y de situaciones que contribuyeron a la construcción de esta investigación pero que dejaron un vacío que nosotras pretendemos llenar con nuestra propia investigación y hallazgos, aportando información que permita mejorar la experiencia virtual de todos aquellos guías que pretenden hacer de un ambiente virtual, su nuevo salón de clases.

En tercer lugar, en cuanto a nuestra intervención pedagógica (véase Intervención pedagógica donde se esto se explica más a fondo), metodológicamente se realizaron tres sesiones dentro del mundo virtual SL cada una de aproximadamente una hora. Nuestro objetivo pedagógico era la enseñanza y práctica de una L2, en este caso inglés en un nivel intermedio, cada sesión conto con tres temáticas y tres diferentes diseños de clase: política, países ideales e historias extrañas (puede verse en el capítulo de intervención pedagógica). Estas clases fueron diseñadas con el fin de desarrollar un ambiente natural propicio para el desarrollo de las interacciones entre estudiantes y profesor, todo esto con el objetivo de observar los cambios de roles y cómo circulaba el poder entre los participantes en cada una de las clases. Al diseñar las clases, principalmente pensamos en tener objetivos lingüísticos medibles en términos de discurso y conversaciones que pudieran ser medibles y registrables a la hora de tomar datos. Por situaciones técnicas fuera de nuestro control, dos sesiones planeadas con anterioridad no se llevaron a cabo y una de nuestras sesiones registradas no está completamente transcrita ya que la herramienta de grabación falló y quedamos solo con una parte del video.

En cuarto lugar, ya con los datos obtenidos, de acuerdo con Glaser y Strauss la Teoría Fundamentada proviene del “interaccionismo simbólico y como un método

para derivar sistemáticamente teorías sobre el comportamiento humano y el mundo social, con una base empírica” basados en ésta metodología se realizó una codificación abierta la cual según De la Cuesta Benjumea (1998) tiene tres distintas maneras de realizarlas: línea a línea, frase o párrafo y/o documento completo. En nuestro caso la realizamos frase por frase, es decir, codificamos de acuerdo al turno y a cada frase relevante del avatar, el cual posee una numeración respecto a la clase abordada. A cada frase se le realiza un análisis formal y en seguida una interpretación tentativa identificando conceptos y descubriendo propiedades y dimensiones que cada frase puede arrojar, por tanto se identificaron ciertas características repetitivas de cada interacción, por ejemplo la pregunta de apertura del profesor. En seguida del análisis y la identificación de dimensiones sacamos tres grandes categorías: interacción del profesor e interacción de los avatares.

Finalmente quisiéramos presentar los participantes de cada inmersión los cuales llegaron por su propia cuenta y vienen de diferentes partes del mundo:

### 1. Ulys:



Este avatar participó en las tres sesiones que realizamos. Este participante provenía de Francia y notábamos el interés por practicar su L2 (Inglés). Este avatar, representado por un hombre, viste muy elegante y participa con buenos comentarios durante las discusiones.

**Ilustración 1: Participante de la inmersión (Ulys)**

## 2. Elec:



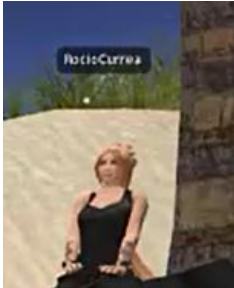
Es un avatar que se encuentra en Ucrania. Elec participó de la segunda y tercera inmersión y su interés en participar en las clases fue notorio y significativo. Su participación fue por decisión propia al ver el anuncio publicado por SL.

### Ilustración 2: participante de la inmersión (Elec)

3. **Demura:** Este avatar perteneciente a una mujer sólo participó en la primera inmersión. Al igual que los demás su participación fue voluntaria y se destacó por sus controvertidos comentarios. Este avatar provenía de California.
4. **Esraa:** Esta otra avatar que participó en la primera inmersión y se provenía de Egipto. Su participación fue importante para desarrollar el tema en clase, sin embargo, no volvió a las demás clases.

5. **Trefle:** Ella participó de la segunda inmersión y venía de Francia. Aunque sus intervenciones fueron cortas, se destacaron.

6. **RocioCurrea:**



Este avatar pertenece al equipo de trabajo del presente estudio, sin embargo, ella participó de las tres inmersiones como una estudiante avatarizada más. Sus aportes fueron significativos y al nivel de cada inmersión.

**Ilustración 3: Participante de la inmersión (RocioCurrea)**

7. **Sradesmith:**



Este avatar fue la docente encargada de las tres intervenciones. Su avatar se caracterizó por su ropa y cabello negro, y zapatos rojos. Además su manejo del grupo, sus preguntas y control la caracteriza en cada una de las inmersiones.

**Ilustración 4: Participante de la inmersión (Sradesmith)**



## **Capítulo 4**

### **Intervención Pedagógica**

Durante este capítulo, haremos una recopilación de la información relevante durante el proceso de recolección de datos. Escogimos en SL un espacio llamado Virtlantis que de manera muy amable abrió sus puertas para que pudiéramos llevar a cabo las sesiones. Daremos información básica de éste espacio y su forma de difundir información para sus usuarios. Además, expondremos las tres sesiones con sus planes de clase y la información más relevante de cada una junto a una pequeña descripción de los personajes presentes en las sesiones.

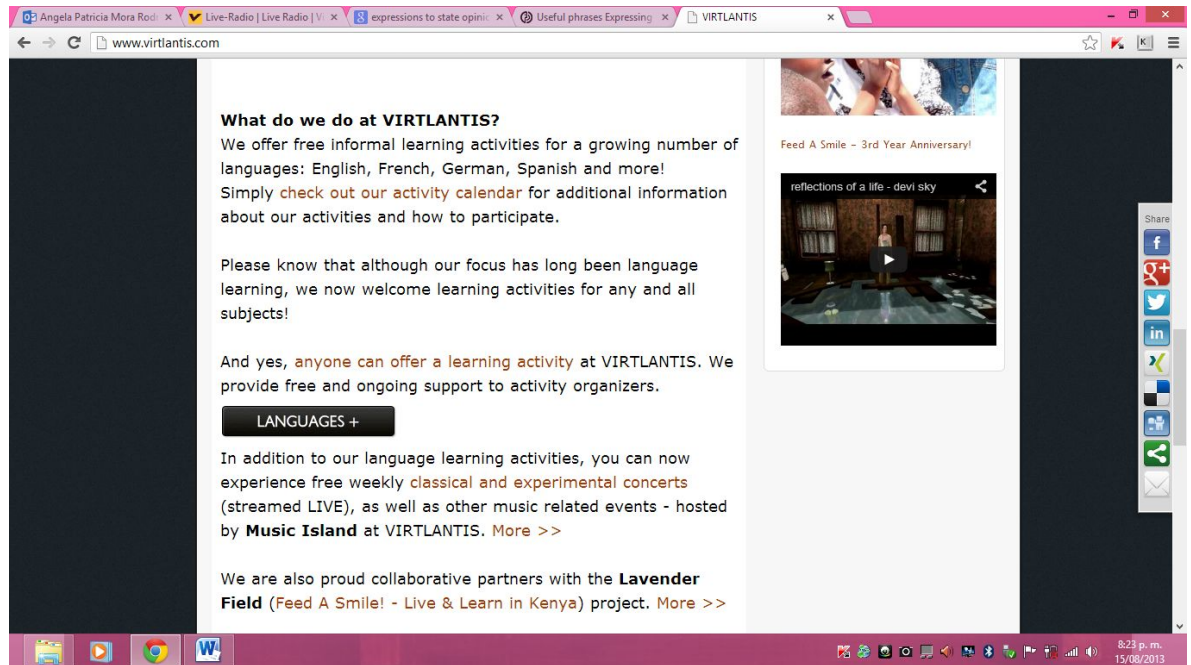
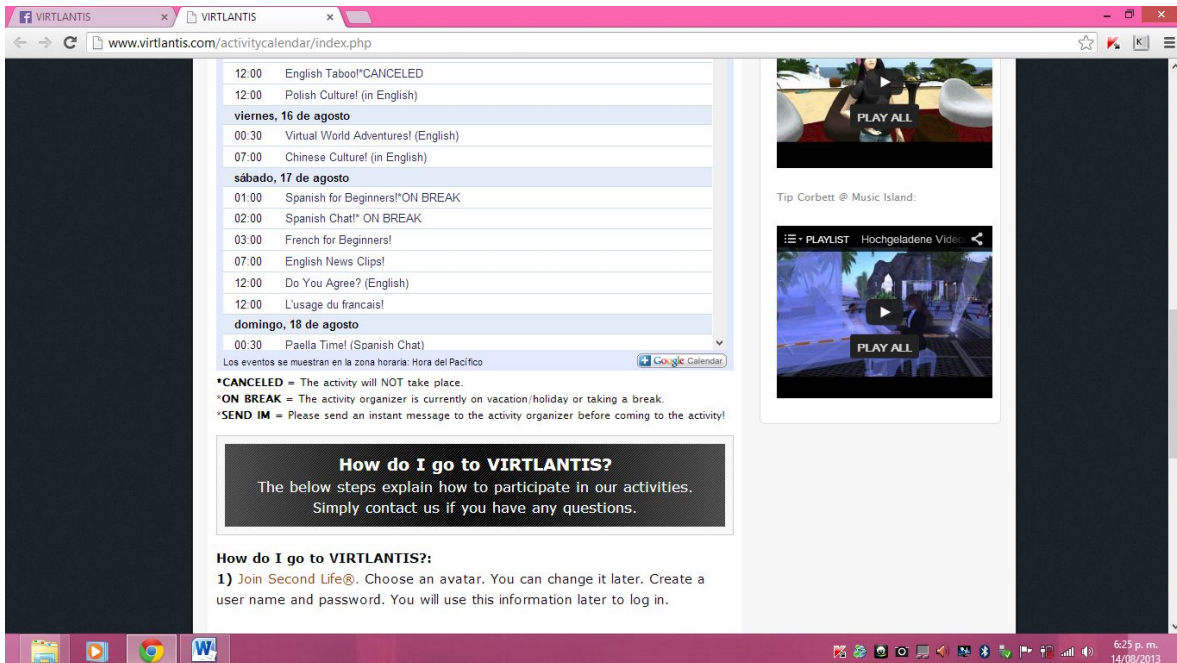


Ilustración 5. Página Web Virtlantis

Fuente: <http://www.virtlantis.com/>

Este apartado tiene como finalidad describir las intervenciones pedagógicas realizadas en el ambiente virtual de SL más específicamente en un espacio llamado Virtlantis. Este sitio, es una isla al servicio del aprendizaje de idiomas desde el año 2006. Los organizadores prestan su sitio para que aprendices asistan a clases de diferentes idiomas, entre ellos inglés, francés, alemán, español, entre otros, y en diferentes niveles de acuerdo al conocimiento de cada avatar (Ver Ilustración 1). Asimismo, los organizadores abren su espacio para que todo tipo de persona que esté dispuesta a proponer y a ejecutar actividades que faciliten no sólo el aprendizaje de un L2, sino que además pretender reforzar el conocimiento de las mismas. Todos los niveles y tipos de personas convergen libremente en este espacio.



**Ilustración 6:** Calendario eventos Virtlantis

**Fuente:** <http://www.virtlantis.com/activitycalendar/index.php>

Quisimos aprovechar el espacio y las posibilidades que se nos brindaban y así llevar a cabo las inmersiones de la mejor manera posible. Para cada sesión, contábamos con un “plan de clase” estructurado que nos daba las márgenes de trabajo como usualmente se realiza en un salón de clases tradicional, sólo que para efectos de nuestras clases los “planes de clase” apuntaban a objetivos comunicativos y se enfocaban principalmente en la producción oral del avatar. A dicha inmersión, invitamos a estudiantes de la licenciatura que ya habían realizado inmersiones en SL para poder trabajar con ellos, por motivos de logística como lo fueron las fechas y los horarios ninguno asistió. Sin embargo, contamos con estudiantes de diferentes partes del mundo y con diferentes personalidades, tal y como sus avatares lo transmitían.

Nuestra primera inmersión se realizó el día jueves 22 de agosto de 2013 a las 5:00 pm (Ver Ilustración 2). Este día teníamos como objetivo principal que los estudiantes pudieran dar sus opiniones sobre sus gustos y aversiones siguiendo

las estructuras enseñadas en dicha clase. La temática principal requería que los estudiantes expresaran opiniones con respecto a la política. Contábamos entonces con los planes de clase y creíamos estar preparadas para lo que pudiese suceder.



### Ilustración 7: Primera inmersión en SL/ Virlantis

**Fuente:** Elaboración propia.

En esta sesión participaron Demura, Ulys, Esraa, Sradesmith y RocioCurrea (ver Ilustración 3). A continuación, presentamos el plan de clase elaborado para la inmersión:

### SECOND LIFE 1st IMMERSION

<b>Topic of the lesson:</b>	Giving opinions	
<b>Goals:</b>	<b>Terminal objectives:</b>	<b>Enabling objectives:</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Students will be able to provide their opinions (likes and dislikes)</li> <li>• Students will be able to use the taught structures to talk about their preferences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Students will be able to provide their opinions about politics.</li> <li>• Students will be able to identify the specific structures and</li> <li>• Students will be able to use the structures to provide information about their likes and dislikes when talking about politics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Students will be able to make sentences combining both the structures and diverse tenses.</li> <li>• Students will be able to make sentences stating their opinions.</li> </ul>
<p><b>Key words:</b> Politics, laws, news, media, presidents, government.</p>		
<p><b>Materials/equipment:</b> the teacher will use the platform of SL to conduct a virtual immersion, no materials will be required.</p>		

<b>INSTRUCTIONAL PROCEDURES:</b>			
<b>Lesson stages</b>	<b>Interaction</b>	<b>Skills involved</b>	<b>Time</b>
<p><b>A focusing event / lead-in /warm-up activity:</b> Students will be welcomed in the virtual platform by the teacher and the avatars might take a seat thanks to the virtual environment. Next, students</p>	<p>Guide-Avatars</p>	<p>Speaking</p>	<p>10 min.</p>

<p>will be told that the topic for today is politics. The guide will start by asking some questions to the savatars/participants that will be discussed as a group thanks to SL technology of microphones and chats:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Are you interested in politics? Why?</li> <li>2. Do you watch the news about politics on TV?</li> <li>3. How often do you read the newspaper looking for politics?</li> <li>4. Do you find the news about politics interesting or boring? Why?</li> <li>5. What's the most impressive piece of news you have heard lately about politics?</li> </ol>			
---	--	--	--

<p><b>Teaching procedures (lesson core):</b></p> <p>After having the questions discussed, the guide will provide the avatars/participants with a list of expressions that will be the guide for the rest of the lesson. The information will be given through an inbox message in SL, thanks to a bloc that is used inside the platform. These expressions will be discussed and revised in case avatars/participants should have doubts or if there are more expressions that should be considered.</p>	<p>Avatars- Avatars Guide- Avatars</p>	<p>Reading, Speaking</p>	<p>15 min.</p>
<p>Then, the guide will explain that the list previously given is to elicit the use of that</p>	<p>Avatars- Avatars</p>	<p>Speaking , writing</p>	<p>20 mins</p>

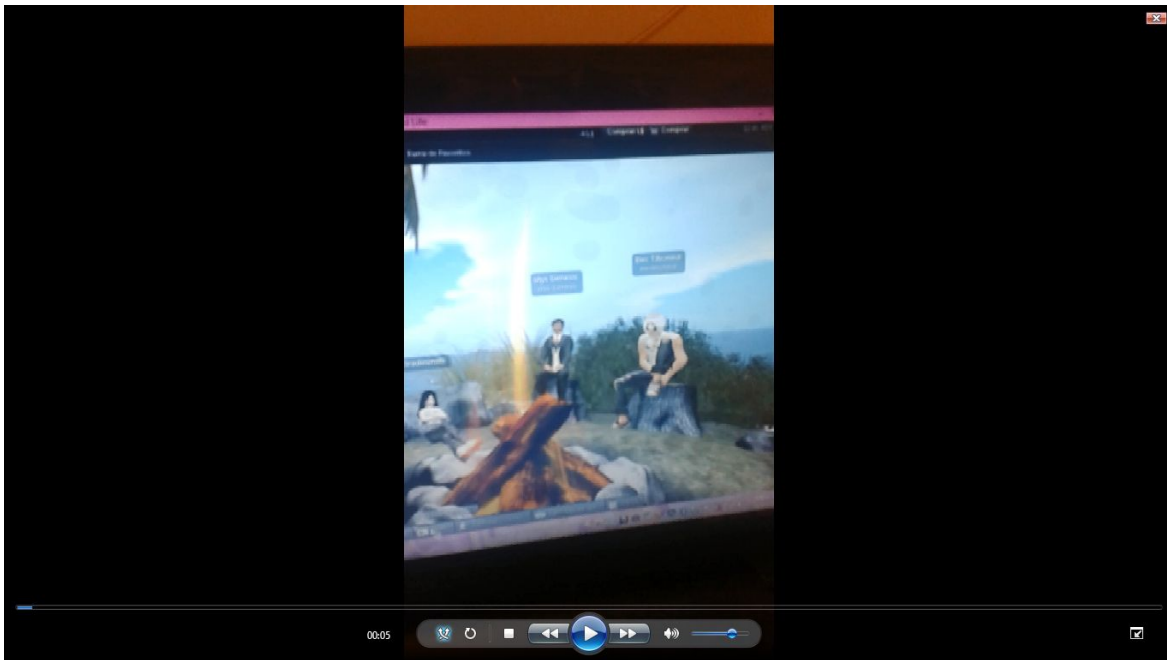
<p>vocabulary. As the topic is politics, the guide will elicit a certain amount of vocabulary referring to politics. Meanings, structures and usage will be discussed. The students will be asked to work in pairs or in two large groups. They must prepare 2 or 3 statements about their closes politics references (presidents, political systems, etc). Each group will present their statements and both will have the possibility to state opinions, the only rule is that must make use of the vocabulary previously given. The avatars have the freedom to stand up or sit down or switch places, so they can plan how they will prepar their presentations.</p>	<p>Guide-Avatars</p>		
--	----------------------	--	--

<p><b>Closure:</b> Students will discuss conclusions and will state why do they think that politics work in the way they work in each country.</p>	<p>Avatar-Avatar Guide-Avatar.</p>	<p>Speakin g</p>	<p>10 mins</p>
--	--	----------------------	--------------------

Enseguida la profesora encargada (Sradesmith) envió a través del chat una lista con expresiones de opinión las cuales fueron revisadas y explicadas durante la clase. De esa manera, con la introducción al tema, la lista y la explicación se abordó el debate basado en el tema de política el cual tuvo mucha controversia, pues se comenzó a hablar sobre los mandatarios de cada país y así se extendieron por la política a nivel mundial; por ende la clase se extendió un poco más de los 40 minutos a 1 hora y 20 minutos.

Cabe resaltar aquí, que al realizar el plan de clase consideramos que el tema de la política podría llegar a ser un tema un poco más neutral y que podríamos trabajarlo de manera plena con la ayuda de los participantes. Jamás esperamos que durante las preguntas, Demura se enfrentase al tema y claramente afirmara que el tema era delicado dado que uno o varios de los participantes se enfrentaban a situaciones extremas de violencia en sus países y que el tema podría llegar a ser ofensivo. Acordamos entonces como grupo que debíamos cambiar el tema y escogimos hablar sobre el medio ambiente.

Poco a poco intentamos avanzar en la conversación para que todos participaran, pero el sitio parecía una tumba y nadie se atrevía a hablar, la única que tomaba el mando y lideraba la conversación era Demura (California) quien tomaba el mando y marcaba pausas o cedía la palabra. Poco tiempo después, algunos querían expresarse y participaban de la actividad aunque la actividad se desvió ya que no se hizo uso del vocabulario en todas las ocasiones y el plan de clase cambio radicalmente.



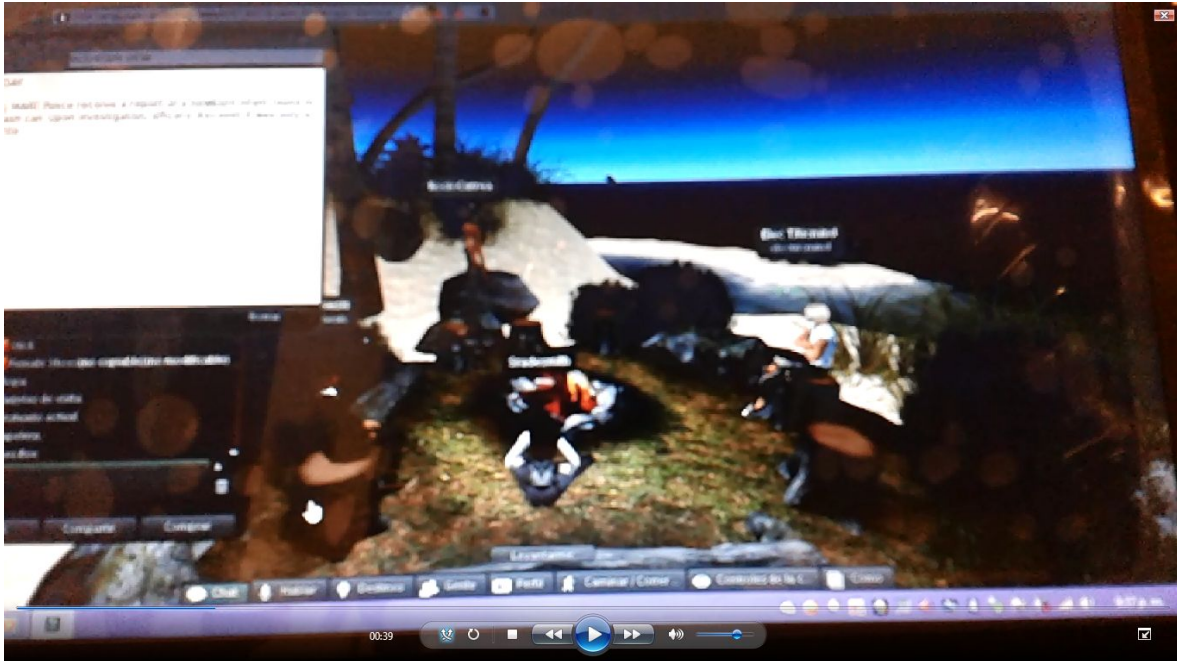
**Ilustración 8:** Segunda inmersión SL/Virtlantis



**Fuente:** Elaboración propia

Nuestra segunda inmersión fue realizada el día domingo 25 de Agosto a las 2:00 pm (Ver Ilustración 4). El objetivo principal de la inmersión era motivar al estudiante para que llevara a cabo una lluvia de ideas y que pudiera discutir con los demás entendiendo y manejando diferencias o similitudes que pudiesen surgir. Los participantes en esta ocasión fueron: Ulys, Elec, Rocio Currea y Sradesmith. Debido a un problema técnico la primera parte de esta sesión no pudo ser grabada, sin embargo, la última parte sí. Hay que aclarar aquí, que la primera parte de la sesión fue dinámica y productiva, pues se realizó una discusión sobre cómo aprendían y trabajaban vocabulario por tanto estuvieron muy animados y los avatares participaron activamente. La sesión comenzó con una discusión de los aspectos que definían a cada una de las naciones de los avatares allí presentes donde se discutió sobre lengua, religión, política, etc . Luego, Sradesmith propuso que se llevara a cabo la creación de un mundo perfecto, donde cada avatar podría escoger los aspectos que lo constituirían. Aquí, los avatares pudieron discutir todos los aspectos posibles y lograron llegar a acuerdos o expresar sus opiniones de manera específica. La participación, aunque era un poco inducida por Sradesmith, fue fluida y los participantes tuvieron el espacio necesario para comunicar sus ideas.

Lo que más nos llama la atención en esta segunda inmersión, fue la presencia de Ulys(Francia) quien se presentó puntual a las dos sesiones. Durante esta inmersión se mostró más participativo y era más claro a la hora de expresarse lo cual nos permitió indagar más acerca de su país, costumbres y de su opinión en general. Además, el número de personas definitivamente le dio un rumbo diferente a la sesión ya que podían comunicarse con mayor libertad y contaban con más tiempo.



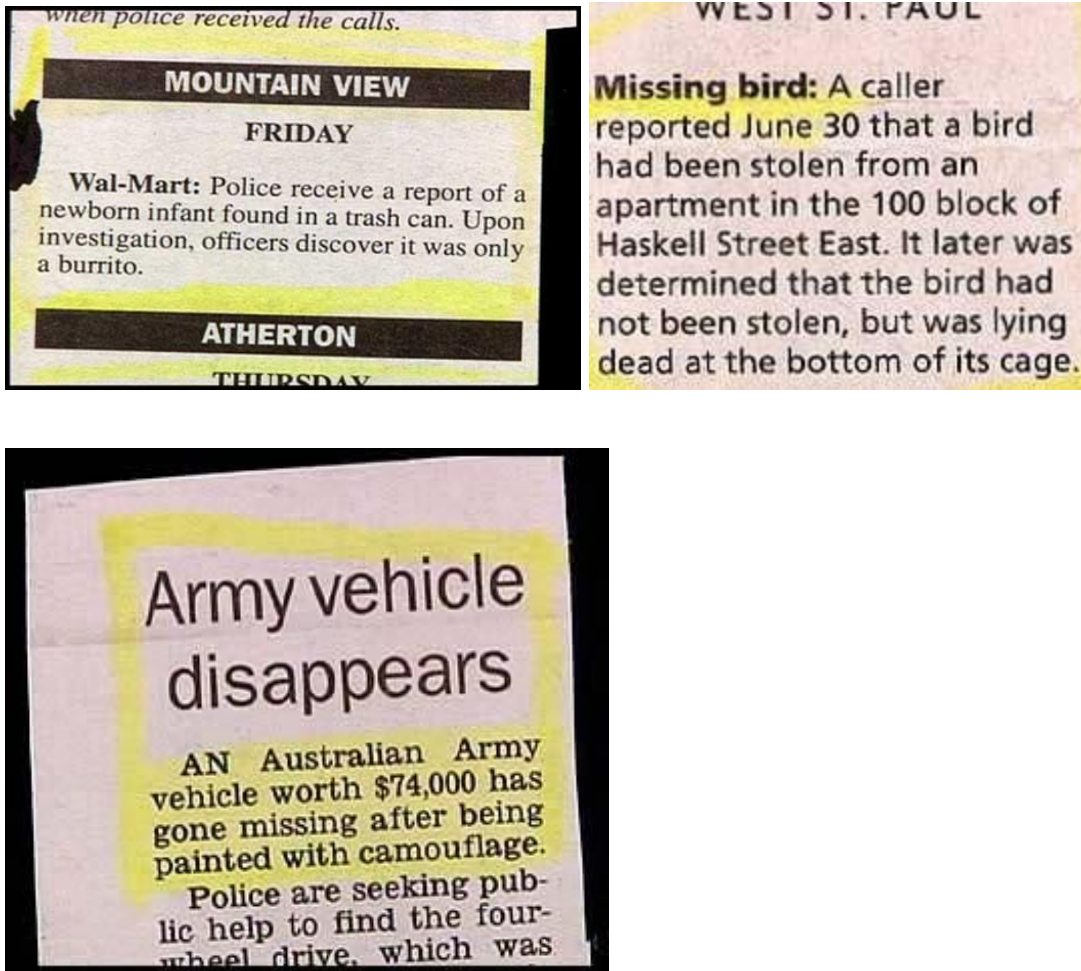
### **Ilustración 9:** Tercera inmersión SL/ Virlantis

**Fuente:** Elaboración propia

Nuestra tercera sesión fue realizada el (falta la fecha) con el título de “Bizarre Stories”. Nuestro objetivo primordial durante esta lección era buscar la opinión de los participantes y hallar cosas extrañas e hilarantes en algo cotidiano como son las noticias. Buscábamos trabajar en vocabulario. Los participantes para esta sesión fueron: Ulys, Elec, Rocio y Sradesmith (Ver Ilustración 5). Aquí resaltamos el hecho de tener participantes que repitieran asistencia al evento y que mostraran mayor progreso.

Para esta sesión, nos propusimos hacer algo diferente y buscar opiniones y hondar en los medios de comunicación. Comenzamos pidiendo a los participantes que narraran la historia más extraña que hubieran leído o escuchado de algún medio de comunicación. Debimos aclarar el término “bizarre” ya que no era muy clara. Después los estudiantes pudieron contar sus historias y allí comenzamos con el núcleo de la clase.

Sradesmith entregó a cada estudiante una nota que contenía una historia extraña:



### Ilustración 10: Noticias

Se les pidió que la leyeran y que contaran a los demás de qué se trataba su historia. Cada uno leyó y comentó. Ulys se limitó a contarla y a dar su opinión, Rocio no la recibió y tuvo problemas de conexión, sin embargo, Elec decidió inventar una parte de la historia ya que encontró que la suya era demasiado corta y en su opinión merecía más líneas para que la historia fuese creíble. Todos pudimos dar nuestra opinión acerca de las historias de los demás y pudimos discutir por qué los medios de comunicación presentan la información que presentan. En esta ocasión, el avatar de Ulys mostró gran empatía hacia

Sradesmith, ya que cambiaba constantemente de lugares para estar cerca de su avatar.

## Capítulo 5

### Análisis de datos y resultados

Durante este capítulo ahondaremos en el análisis que realizamos de la información obtenida durante nuestras inmersiones (transcripciones y codificaciones) haciendo especial énfasis en las categorías que desglosaremos y cómo éstas permiten resolver nuestra pregunta de investigación. Decidimos separar la información en dos categorías y describimos además cada tipo de interacción presente durante las inmersiones. Retomaremos información de nuestro Marco Teórico y de Antecedentes además, de la información consultada previamente. Hemos decidido utilizar traducciones tentativas al pie de página para ayudar a la comprensión del lector, aunque para el análisis más detallado decidimos dejar los textos originales en inglés.

Se codificaron los datos utilizando la herramienta de Word Comentarios al margen derecho de la transcripción de acuerdo con la perspectiva de la Teoría Fundamentada (Glaser y Straus, 1967)<sup>10</sup>. Se identificó que existían dos roles en la interacción que correspondían a los participantes: profesor y estudiantes. Para éste contexto hablamos de sus avatares. Es de anotar que precisamente esos roles que se construyen a partir de los códigos relacionados en las tablas 1, 2 y 3 que aparecerán a continuación dan origen a dos categorías de análisis correspondientes. Ellas son: **INTERACCIÓN DEL AVATAR- GUIA e INTERACCIÓN DE LOS AVATARES ESTUDIANTES/ AVATARES GUIAS.**

A continuación, nos permitimos mostrar el listado de los códigos que aparecerán más adelante y de la interpretación que les hemos dado:

---

<sup>10</sup> Ver Capítulo: Marco Metodológico.

1. **Pregunta de apertura:** Es aquel enunciado en el cual se expone una oración (interrogativa, afirmativa, negativa) para iniciar una discusión. En la mayoría de los casos es utilizada por el guía.
2. **Comentario sobre respuesta del alumno:** Es una observación hecha por el guía sobre la respuesta dada por un avatar. Esta puede ser un resumen de lo dicho o el punto de vista sobre lo expuesto.
3. **Respuesta con aclaración:** Es aquella respuesta que deja busca aclarar una duda del avatar estudiante. En ella, el profesor puede proveer más información a través de una explicación o mediante su opinión.
4. **Resumen de lo dicho por alumno:** Se refiere a aquella síntesis, que en su mayoría de veces es hecha por el guía, sobre lo expuesto por un alumno con el fin de que dicha respuesta quede más clara para los demás avatares participantes de la sesión o para realizar conclusiones.
5. **Explicación de actividad:** Es la aclaración que hace el guía sobre una actividad con el objetivo de sea más comprensible para los avatares.
6. **Aceptación de preguntas:** Es aquella ocasión donde el avatar profesor decide que las preguntas son apropiadas para la sesión y por ello permite que ellas sean parte de la actividad.
7. **Tomar el papel del alumno:** Sucede cuando el profesor deja su papel de guía y realiza/ hace parte de las actividades que son exclusivamente para los estudiantes. Cuando deja a un lado su categoría de guía.
8. **Dar indicaciones:** Es la acción de orientar adecuadamente al avatar.
9. **Realizar tareas del estudiante:** Es aquella ocasión en la cual el guía realiza ciertas actividades correspondientes al avatar con el fin de ejemplificar lo que éste debe hacer.
10. **Dar una solución:** Es cuando el guía plantea una medida para terminar con una dificultad o problema.

- 11. Aceptación de la auto-nominación:** Cuando el guía accede a que el turno sea tomado por un avatar al realizar preguntas abiertas donde no se han asignado turnos.
- 12. Estar de acuerdo con el estudiante:** Cuando el guía comparte la opinión de un avatar.
- 13. Ajustar/ cambiar la actividad:** Modificar un ejercicio por razones que lo ameritan.
- 14. Referirse a un alumno en específico:** Cuando el guía dirige su atención o explicación hacía un determinado avatar que lo necesita o del cual desea escuchar explícitamente.
- 15. Respuesta con información adicional:** Cuando el guía va más allá de una respuesta y añade información determinante para la sesión.
- 16. Aceptación de tema:** Cuando los avatares aprueban o dan su visto bueno y acceden a participar de cierto tema propuesto.
- 17. Respuesta con afirmación declarativa:** Respuesta que busca enfatizar en cierta información.
- 18. Respuesta con justificación:** Cuando el avatar va más allá de una respuesta afirmativa y da razones convincentes para soportarla.
- 19. Respuesta con opinión:** Cuando el avatar añade a su respuesta su punto de vista acerca del tema discutido.
- 20. Respuesta con información adicional:** Hay una respuesta clara a la pregunta realizada sin embargo, el avatar provee más información que le permite hacer más clara su respuesta o comentar hechos relevantes.
- 21. Solicitud de aclaración:** Es la acción de pedir una indicación más detallada porque el avatar está confundido.
- 22. Auto-nominación:** Cuando el avatar toma el turno y comienza a dar respuestas u opiniones.

- 23. Hablarle al compañero:** Cuando un avatar entabla conversación con otro participante de la sesión. En la mayoría de casos respecto al tema de la sesión y en otros, muy pocos, sobre otros temas.
- 24. Realización de las instrucciones del profesor:** Cuando los avatares acceden y realizan las indicaciones dadas por el guía.
- 25. Meterse en la conversación (chipping in):** Cuando un avatar interrumpe una conversación, es decir, mientras uno de ellos está dando una respuesta, otro lo detiene para expresar su opinión.
- 26. Resistirse a realizar la actividad:** Cuando un avatar encuentra tediosa una actividad y por ende manifiesta su desinterés por realizarla.
- 27. Solicitar Instrucciones:** Cuando un avatar no tiene clara cierta actividad o tema acude al guía pidiendo una explicación más detallada sobre éstos.
- 28. Tomar la iniciativa:** Es la acción por la cual uno de los avatares participantes de una sesión decide dar el primer paso y participar en la clase.
- 29. Tomar rol del profesor:** cuando un avatar asume las funciones del guía, en la mayoría de veces cuando coordina alguna actividad y de cierto modo obtiene el poder de la sesión.
- 30. Apreciación de la actividad:** se da cuando el avatar estudiante expresa su opinión sobre la actividad que se realiza.
- 31. Expresar preocupación:** Es la acción de manifestar inquietud respecto a un tema, opinión o actividad.
- 32. Comentario sobre lo dicho por el profesor:** Es un comentario hecho por un avatar estudiante acerca de lo expuesto por el guía.
- 33. Estar de acuerdo con el profesor:** Cuando un avatar comparte las ideas del guía.
- 34. Estar de acuerdo con un compañero:** Cuando un avatar comparte las ideas u opiniones de otro avatar participante de la sesión.



**35. Ayudar al compañero:** Sucede cuando un avatar es solidario con otro. En la mayoría de casos dicha cooperación se basa en la explicación de algo no entendido.

Las tablas 2-4 muestran los tipos de interacciones que se dieron y la frecuencia con la que se presentaron durante las sesiones. Hemos utilizado diferentes colores para identificar los tipos de interacciones que se dieron durante las tres sesiones: **verde** para aquellas que se presentan en todas las sesiones, **lila** para aquellas que se presentaron en más de una sesión y **amarillo** para aquellas que se presentaron únicamente en la sesión específica.

**Tabla 2 Análisis clase virtual 01**

CATEGORÍA 1 INTERACCIÓN DEL AVATAR GUIA		CATEGORÍA 2 INTERACCIÓN DE LOS AVATARES ESTUDIANTES/ AVATARES GUIAS.	
<b>Pregunta de apertura</b>	35	<b>Aceptación de tema</b>	3
<b>Comentario sobre respuesta del alumno</b>	15	<b>Respuesta con afirmación declarativa</b>	1
<b>Respuesta con aclaración</b>	7	<b>Respuesta con justificación</b>	4
<b>Resumen de lo dicho por alumno</b>	3	<b>Respuesta con opinión</b>	18
<b>Explicación de actividad</b>	3	<b>Respuesta con información adicional</b>	21
<b>Aceptación de preguntas</b>		<b>Solicitud de aclaración</b>	12

Tomar el papel del alumno	2	Auto-nominación	1
Dar indicaciones	4	Hablarle al compañero	4
Realizar tareas del estudiante	1	Realización de las instrucciones del profesor	1
Dar una solución	4	Meterse en la conversación (chipping in)	2
Aceptación de la auto-nominación	1	Resistir a realizar la actividad	3
Estar de acuerdo con el estudiante	2	Solicitar Instrucciones	5
Ajustar/ cambiar la actividad	1	Tomar la iniciativa	2
Referirse a un alumno en específico	8	Tomar rol del profesor	11
Respuesta con información adicional	1	Apreciación de la actividad	1
		Expresar preocupación	1
		Comentario sobre lo dicho por el profesor	2

		<b>Estar de acuerdo con el profesor</b>	<b>1</b>
		<b>Estar de acuerdo con un compañero</b>	<b>1</b>
		<b>Ayudar al compañero</b>	<b>1</b>

En la clase virtual 01, el plan de clase estaba orientado en crear una discusión acerca de un tema específico en este caso: política. Como vemos gracias a la tabla 01, hay gran variedad de sucesos que aquí se presentan y que construyen datos que analizaremos durante este capítulo. Lo que más llama la atención aquí, es ver que durante esta sesión se presentaron muchos hechos aislados que se dieron sólo allí y que dieron paso a ajustes, cambios y variaciones de lo ya predeterminado. En ésta sesión contamos con varios participantes, de diferentes lugares del mundo y contamos con personalidades virtuales aparentemente distintas que hicieron posible observar todo éstos datos<sup>11</sup>. Sobre esta sesión, nos gustaría dejar claro que fue una de las sesiones más complicadas no sólo por ser la primera sino porque rompió con nuestras expectativas en términos de lo que allí sucedió, presenciamos y registramos estos hechos aislados que permitieron luego pensar en aplicaciones para las siguientes sesiones.

**Tabla 3 Análisis clase virtual 02**

<b>CATEGORÍA 1</b> <b>INTERACCIÓN DEL AVATAR GUIA</b>	<b>CATEGORÍA 2</b> <b>INTERACCIÓN DE LOS AVATARES ESTUDIANTES/ AVATARES GUIAS.</b>
--	---

<sup>11</sup> Ver anexo: Transcripciones- Sesión 01 SL

<b>Pregunta de apertura</b>	<b>4</b>	Aceptación de tema	
<b>Comentario sobre respuesta del alumno</b>	<b>2</b>	<b>Respuesta con afirmación declarativa</b>	<b>1</b>
Respuesta con aclaración		<b>Respuesta con justificación</b>	<b>1</b>
<b>Resumen de lo dicho por alumno</b>	<b>3</b>	<b>Respuesta con opinión</b>	<b>4</b>
Explicación de actividad		<b>Respuesta con información adicional</b>	<b>1</b>
Aceptación de preguntas		<b>Solicitud de aclaración</b>	<b>1</b>
Tomar el papel del alumno		<b>Auto-nominación</b>	<b>1</b>
Pregunta aclaratoria		Hablarle al compañero	
<b>Referirse a un alumno en específico</b>	<b>2</b>	<b>Realización de las instrucciones del profesor</b>	<b>1</b>
		Meterse en la conversación (chipping in)	
		Resistirse a realizar la actividad	

		<b>Corregir al profesor</b>	<b>2</b>
		<b>Estar de acuerdo con el compañero</b>	<b>1</b>

Ahora bien, con respecto a la tabla 02 queremos resaltar el hecho de que ésta sesión presento en su mayoría interacciones correspondientes al color verde que se refiere a aspectos que se presentaron durante las tres sesiones. Además, resaltamos la frecuencia de aparición amarilla en una única aparición y en ninguna ocasión encontramos la frecuencia de aparición lila. Esta sesión se caracteriza por ser la más corta por factores técnicos, pero nos causa interés enfocarnos en el aspecto amarillo y en la contextualización de los hechos que llevaron a que estas interacciones sucedieran. Para ésta sesión, el plan de clase contemplaba la creación de un mundo perfecto mediante preguntas sobre aspectos específicos, discusión de las respuestas y el posterior acuerdo de todos los participantes en conservar un solo aspecto.<sup>12</sup>

**Tabla 4 Análisis clase virtual 03**

<b>CATEGORÍA 1 INTERACCIÓN DEL AVATAR GUIA</b>		<b>CATEGORÍA 2 INTERACCIÓN DE LOS AVATARES ESTUDIANTES/ AVATARES GUIAS.</b>	
<b>Pregunta de apertura /</b>	<b>21</b>	<b>Aceptación de tema</b>	<b>1</b>

<sup>12</sup> Ver capítulo: Intervención pedagógica.

<b>Pregunta orientada al tema</b>			
<b>Comentario sobre respuesta del alumno</b>	10	<b>Respuesta con afirmación declarativa</b>	2
<b>Respuesta con aclaración</b>	6	<b>Respuesta con justificación</b>	3
<b>Resumen de lo dicho por alumno</b>	1	<b>Respuesta con opinión</b>	17
<b>Explicación de actividad</b>	3	<b>Respuesta con información adicional</b>	9
<b>Aceptación de preguntas</b>		<b>Solicitud de aclaración</b>	7
<b>Tomar el papel del alumno</b>	1	<b>Auto-nominación</b>	1
<b>Pregunta aclaratoria</b>		<b>Hablarle al compañero</b>	1
<b>Referirse a un alumno en específico</b>	11	<b>Realización de las instrucciones del profesor</b>	1
<b>Parfrasear lo ya mencionado</b>	2	<b>Meterse en la conversación (chipping in)</b>	2
<b>Estar de acuerdo con el alumno</b>	2	<b>Resistirse a realizar la actividad</b>	

<b>Dar una solución</b>	<b>4</b>	<b>Corregir al profesor</b>	
<b>Solicitar aclaración</b>	<b>5</b>	<b>Estar de acuerdo con el compañero</b>	<b>1</b>
<b>Ceder el turno</b>	<b>1</b>	<b>Tomar el rol del profesor</b>	<b>2</b>
		<b>Desconocer el tema / No saber algo</b>	<b>3</b>
		<b>Estar de acuerdo con el profesor</b>	<b>4</b>
		<b>Dar una solución</b>	<b>2</b>
		<b>Ajustar la actividad</b>	<b>1</b>
		<b>Apreciación de la actividad</b>	<b>1</b>

Continuando con la tabla 03, notamos que hay un balance entre las frecuencias de aparición durante las sesiones (verde, lila, amarillo). Sin embargo, el verde sigue siendo un factor predominante durante las tres sesiones y se encuentra siempre en los mismos tipos de interacciones.

Durante el proceso de transcripción y codificación de nuestras inmersiones pudimos percibir la magnitud de los sucesos aquí descritos y que a partir de éste momento desglosaremos y ejemplificaremos gracias las transcripciones. Hay que comenzar explicando que durante la experiencia en SL enfrentamos diferentes situaciones como lo es el aspecto técnico (errores de conexión, caída del sistema, problemas con micrófonos y auriculares) y por ello, hay ciertas partes en las que la

información queda limitada. Estos sucesos también marcaron el curso de las inmersiones ya que para el avatar guía<sup>13</sup>, eran sinónimo de tensión pero la motivaban a esforzarse más y a buscar soluciones para optimizar la calidad de la inmersión.

Para realizar el análisis tomaremos las categorías y recorreremos cada tipo de interacción en momentos específicos dentro de las tres sesiones:

## Categoría 1

### Interacción del avatar-guía

En primer lugar, queremos referirnos al fenómeno que claramente se presentó en más ocasiones y durante las tres sesiones: **“Pregunta de apertura”** que sucede en 60 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 (35 veces), Clase virtual 02 (4 veces) y Clase virtual 03 (21 veces). Mehan (1979) señala que “The IRE interactional sequence” es donde el profesor toma la iniciativa a través de una pregunta o afirmación (Initiation en inglés o iniciación en español), enseguida se obtiene una respuesta por parte del estudiante (Response en inglés para respuesta) y; finalmente, el profesor evalúa dicha respuesta, en consecuencia, el lenguaje de los estudiantes en una interacción como ésta puede ser limitado, pues las respuestas se limitan a información específica lo cual hace que los estudiantes no se sientan desafiados, pero esto no aseguran que no participen. Durante las sesiones vimos que en muchas ocasiones ésta situación era el factor que hacía que la clase continuara o no, por ejemplo, el extracto 01, sucede cuando el avatar guía está presentando el tema de política. La iniciación se da en el turno 028 mediante la pregunta general y para este caso específico el avatar estudiante **Ulys** responde en inglés en el turno 029. No hay evaluación explícita brindada por el avatar guía por lo cual el ciclo no se completa:

---

<sup>13</sup> Término utilizado para referirse al profesor/ *Sradesmith*.



**Extracto 01- Inmersión 01:**

I-028 IN CHAT: Sradesmith: Are you guys interested in politics?

R- 029Ulys: I watch often.<sup>14</sup>

Este tipo de preguntas se repiten en varias ocasiones durante la sesión siempre con una respuesta similar de si o no y por ésta razón el guía siempre debe seguir realizando preguntas de apertura para poder continuar con la sesión programada. El extracto 02 sucede durante la discusión de los aspectos a contemplar al crear una sociedad perfecta. La iniciación se da durante el turno 002 cuando el avatar guía **Sradesmith** mediante la pregunta de apertura busca corroborar lo ya dicho por el estudiante, en este caso el avatar **Elec** responde en inglés en el turno 003. Después, en el turno 004 el avatar guía realiza una evaluación de lo dicho por el avatar estudiante y realiza otra pregunta de apertura para clarificar que se halla comprendido correctamente el mensaje a lo cual el avatar estudiante Elec corrige la información en el turno 005 y en el turno 006 el avatar guía vuelve a corroborar la información para que Elec en el turno 007 le dé la razón y con esto, se realiza la clausura del ciclo mediante una evaluación y un comentario sobre la respuesta del alumno quien a su vez responde y clarifica su respuesta:

**Extracto 02- Inmersión 02:**

I- 002 Sradesmith: Ok, it's a complicated issue. Elec, what are your thoughts on this?

R- 003Elec: To be honest I'd prefer the country not to have (no se entiende) this country but I understand that a lot of people exist that really have a religion so, I guess we should allow to have religious beliefs and we should even support these

---

<sup>14</sup> Traducción tentativa:

028 En el CHAT: Sradesmith: ¿Ustedes están interesados en la política?

029 Ulys: Yo veo a menudo

religious beliefs but with one condition no religion that has any preferences against others religion. No preferment religion. Religion should have the same privileges. Thanks.

I- E<sup>15</sup> 004 Sradesmith: So, it should be about balance between all the religions. They can coexist and they can exist in our perfect society but they need to have some clear rules.

005 Elec: it's not the creation of rules is something different; that ... First of all that this religion views are not balanced at all but it's not possible but some kind of (no se entiende) views or something like that believe, prefer one religion against another against all the others and make people do believe in this religion without being aware of their own religion . It's different from this.

006 Sradesmith: So, there shouldn't be any preferences and the possibility not push people to someones religion, right?

007 Elec: yes, yes. That's it.<sup>16</sup>

Los tipos de preguntas de apertura variaron radicalmente durante las sesiones y momentos específicos, cambiando así el tipo de información que se obtenía. El avatar guía no necesariamente realizaba preguntas sino que podía realizar

---

<sup>15</sup> Con E, nos referimos en la manera en que el avatar guía evalúa la respuestas del avatar estudiante

<sup>16</sup> Traducción tentativa:

I- 002 Sradesmith: Ok, es un asunto complicado. Elec ¿qué opinas?

R- 003 Elec: Para ser honesto preferiría que el país no tuviera (..) este país pero entiendo que muchas personas que realmente tienen una religión así que, supongo que deberíamos permitir que existieran creencias religiosas y que hasta deberíamos apoyar estas creencias pero con una condición: ninguna religión debe tener ninguna preferencia sobre otra religión. Ninguna religión privilegiada. Todas las religiones deben tener los mismos privilegios. Gracias.

I- E 004 Sradesmith: Así que, debería haber un balance entre todas las religiones. Ellas pueden coexistir y existir en nuestra sociedad perfecta per necesitan tener reglas claras.

005 Elec: No es la creación de reglas, es algo diferente, esto.. En primer lugar, las visiones de estas religiones no están balanceadas pero no es posible, pero algún tipo de (..) perspectivas o algo parecido a esa creencia, preferir una religión sobre todas las demás y hacer que las personas crean en ésta religión sin ser concientes de su propia religión. Es diferente a esto.

006 Sradesmith: Así queno debería haber ninguna preferencia y no debería existir la posibilidad de presionar a las personas a ser partes de otra religión ¿cierto?

007 Elec: Si, si. Eso es.

afirmaciones que se entendía como preguntas de apertura o agregaba información para aclarar la pregunta todo esto, en aras de reducir la presión de “tener” que participar de la lección, por ejemplo el extracto 03 sucede cuando el avatar guía en el turno 085 realiza la pregunta de apertura con respecto a los medios de comunicación y para este caso específico, el avatar Ulys responde en inglés dando su opinión e información extra:

**Extracto 03- Inmersión 01:**

I-085 Sradesmith: Yes, it sure implies many things. What do you think about the media? I´m talking about TV, newspapers the internet. How do you think they manage this sort of political news?

R- 086Ulys: I think the media, we have to be careful because with the media you can be influenced in a way or not. They oriented your mind in a sense that is to me. For me, you got to check the news because it´s not always the true what it´s said in the media.<sup>17</sup>

Durante las inmersiones pudimos observar que el rol propuesto por Mehan (1979) sigue presentándose fuertemente durante las interacciones guía-avatar ya que para continuar con la sesión siempre era necesario realizar preguntas de apertura que orientaran al estudiante a continuar con el tema o proveer información para poder continuar. Cabe aclarar también, que en sesiones siguientes la interacción con los avatares cambiaba y ellos discutían más libremente aún con las preguntas del profesor pero con independencia y se daban menos momentos en los que el silencio dominaba la clase, esto rompió un poco los paradigmas de la imposición del conocimiento del maestro y le dio a los participantes la posibilidad de impartir

---

<sup>17</sup> Traducción tentativa:

085 Sradesmith: Sí, definitivamente implica muchas cosas. ¿Qué opinan acerca de los medios de comunicación? Hablo de la televisión, periódicos e internet. ¿Cómo creen ustedes que ellos manejan este tipo de noticias acerca de política?

086 Ulys: Creo que los medios de comunicación, debemos ser cuidadosos ya que los medios de comunicación pueden estar o no influenciados. Buscan controlar tu cabeza, por decirlo así, es así para mí Para mí, debes revisar las noticias porque lo que se dice en los medios de comunicación no siempre es verdad.

conocimiento propio. En el extracto 04, durante la clausura tras crear el mundo perfecto, en el turno 016 **Sradesmith** realiza la pregunta de apertura y el avatar **Ulys** en el turno 017 responde libremente y después en el turno 018 Trefle también proporciona una respuesta:

### **Extracto 04- Inmersión 02**

E-I 016 Sradesmith: yes, definitively education is a bridge that should be changed. We try always to use the same principles the same systems when dealing with education. I would like to know, now that you have created or thought about your perfect world, did you think that it would be so hard like to think in all of those aspects? I mean- did you think it was so complicated and there were so many things to think about. Did you expect that there we so so much responsibilities and so much organization issues?

R- 017 Ulys: Yes, yes there´s a lot of things, to think about when you create a country but I believe in evolution because a civilization takes a lot of time to be built up. You can think about Egypt they start from a pharaoh and they become a modern society. I believe, to be franc quickly set up a society but now you have governants that think that you can bring to people and they think that really works.

R- 018 Trefle: yes I think it´s quite difficult to make the perfect world and I guess it doesn´t (no se entiende) like we have created it and I definitively believe it´s hard to create one.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Traducción tentativa:

016 Sradesmith: sí, la educación es una barrera que debe cambiarse definitivamente. Tratamos de usar siempre los mismos principios y los mismos sistemas cuando hablamos de educación. Quisiera saber, ahora que han creado o pensado en su mundo perfecto ¿creyeron que sería tan difícil pensar en todos esos aspectos? Digo- ¿creyeron que sería tan complicado y que habría tantas cosas que pensar? ¿Esperaban que hubiera tantas responsabilidades y tantos asuntos de organización?

017 Ulys: Sí, si hay muchas cosas que pensar cuando creas un país pero creo en la evolución porque una civilización toma mucho tiempo en ser construida. Puedes pensar en Egipto, ellos empezaron con un faraón y se convirtieron en una sociedad moderna. Creo francamente, que crear una sociedad rápidamente puede

En segundo lugar, “**comentario sobre respuesta del alumno**” que sucede en 27 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 (15 veces), Clase virtual 02 (2 veces) y Clase virtual 03 (10 veces) es otro aspecto donde el profesor controla la sesión y que indudablemente se ve afectado por las situaciones y las respuestas del alumno. Durante las tres sesiones vimos los diferentes tipos de comentarios que se produjeron y cómo los mismos motivaban a los participantes a seguir produciendo y a involucrarse más en la lección. Además, nos gusta pensar cómo los flujos de poder empiezan a tomar interesantes matices y a enriquecer la experiencia, Guiddens (1984) afirma que el poder debe ser visto como una capacidad transformativa para los seres humanos, como una capacidad para lograr resultados. Los tipos de respuestas del avatar guía también nos permiten observar el grado de interés de avatares-guías y avatares-estudiantes y allí, finalmente podemos resaltar como a veces los ciclos se completaban, se atascaban o simplemente seguían con mucha fluidez.

El extracto 05 sucede al discutir los aspectos a considerarse cuando se crea una sociedad perfecta, en éste caso el aspecto a discutir era la religión. Durante el turno 002 **Sradesmith** se dirige específicamente a un avatar, en este caso **Elec** quien responde en el turno 003 dando su opinión. Luego en el turno 004 la guía busca aclarar la información mediante una pregunta de apertura a lo cual en el turno 005 obtiene una respuesta y nuevamente en el turno 006 la guía realiza una pregunta de apertura para corroborar nuevamente la información para que en finalmente en el turno 007 el avatar estudiante proporciona una respuesta de si o no cerrando satisfactoriamente el ciclo:

### **Extracto 05- inmersión 02**

---

darse pero ahora tenemos dirigentes que creen que pueden dar mucho a la gente y que eso realmente puede funcionar.

018 Trefle: Si, creo que es bastante difícil crear el mundo perfecto y creo que no todo resultaría como lo hemos planeado y definitivamente creo que es muy difícil crear una.

I- 002 Sradesmith: Ok, it's a complicated issue. Elec, what are your thoughts on this?

R- 003Elec: To be honest I'd prefer the country not to have (no se entiende) this country but I understand that a lot of people exist that really have a religion so, I guess we should allow to have religious beliefs and we should even support these religious beliefs but with one condition no religion that has any preferences against others religion. No preferment religion. Religion should have the same privileges. Thanks.

I- 004 Sradesmith: So, it should be about balance between all the religions. They can coexist and they can exist in our perfect society but they need to have some clear rules.

R- 005Elec: it's not the creation of rules is something different; that... First of all that this religion views are not balanced at all but it's not possible but some kind of (no se entiende) views or something like that believe, prefer one religion against another against all the others and make people do believe in this religion without being aware of their own religion. It's different from this.

I- 006 Sradesmith: So, there shouldn't be any preferences and the possibility not push people to someones religion, right?

R- 007Elec: yes, yes. That's it.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Traducción tentativa:

002 Sradesmith: Ok, es un asunto complicado. Elec ¿qué piensas de esto?

003 Elec: Para ser honesto preferiría que el país no tuviera.....pero entiendo que existe mucha gente que realmente tiene una religión, así que creo que deberíamos permitir tener creencias religiosas y hasta deberíamos apoyar estas creencias religiosas pero con una condición: ninguna religión puede tener preferencias sobre otras religiones. No preferencia de religión. Todas las religiones deben tener los mismos privilegios. Gracias.

004: Sradesmith: Así que, debería haber un balance entre las religiones. Ellas pueden coexistir y existir en nuestra sociedad perfecta pero necesitan tener reglas claras.

005 Elec: No es la creación de reglas, es algo diferente, eso... Primero que todo las visiones de estas religiones no están para nada balanceadas pero no es imposible algún tipo de (..) visiones o algo así como esa creencia, preferir una religión sobre otra sobre todas las otras y hacer creer a la gente en ésta religión sin ser conscientes de su propia religión. Es diferente a eso.

El extracto 06, sucede mientras se establece el tema y las primeras preguntas de apertura para la primera sesión. **Sradesmith** realiza una pregunta abierta y **Demura** responde, no cómo se espera sino haciendo una aclaración que cambia totalmente el sentido de la clase y de la cual la respuesta del profesor es totalmente inesperada, por ello el tema se torna algo complicado. Guiddens (1984) plantea una perspectiva más liberal que busca alejarse del paradigma conflictivo que siempre ha sido ligado al poder y busca que éste mismo sea una herramienta menos opresiva y más facilitadora. Sin embargo, durante este extracto podemos ver que en gran medida es una herramienta opresiva cuando el avatar estudiante se pone al frente, se enfrenta al guía y hace que sus compañeros deban tomar una decisión aun cuando no habían expresado su descontento con la situación. Durante la proposición del tema que es la política, la guía desea saber por los presidentes de los diferentes países de las personas que se encuentran en la sesión el turno 137 es la respuesta de **Demura** dirigiéndose estrictamente a la guía la cual responde en el turno 138 y luego, recibe otra afirmación del avatar estudiante durante el turno 139:

#### **Extracto 06- Inmersión 01**

137 Demura: there are at least two people in this room that don't have a president. Their countries are in a- how do we call it- we can say that they are upside down right now, they don't have a political power right now. So, how do they handle that situation?

138 Sradesmith: Ok, first of all we are here to discuss different types of things and that information is so important because we can make a comparison between those countries that have actually today a president and the ones that don't have it. It is to discuss why they don't have it. And finally is it very very

---

006: Sradesmith: Así que, no debería haber ninguna preferencia y no debería existir de presionar a la gente a otras religiones, ¿correcto?

007: Elec: si, si. Eso es.

important to hear their opinion about not having a president and how does that affects the situation.

139 Demura: I think that there are people how are sitting with us right now, they don't have a president, they don't have a king, they don't have a dictator, they don't have anything right now. They are in a state of limbo right now as political actors are figuring things right now. So, how would you like them to answer that question? Because they don't have anybody at power right now. They just have groups of people fighting over the power per say and a lot of other countries telling them who to pick right now. So, how do they handle that? Because they can't actually compare themselves with having a president or not because they don't, how do you expect them to answer that? I'm just curious<sup>20</sup>

Gracias a su participación, comprendimos mucho sobre los roles de poder que pueden presentarse durante una sesión y cómo el poder fluye de diferentes maneras. No sólo por ser quien plantea la actividad o quién sabe cuál es el siguiente paso, nos asegura estar siempre en control. Aquí quisiéramos recalcar que debemos procurar replantearnos la manera en la cual planeamos actividades para trabajarse en ambientes virtuales. Según Cazden (1988), aunque parezca que el profesor está ayudando a desarrollar el conocimiento, este individuo esta de una u otra manera imponiendo el propio a través de sutiles interrupciones todo

---

<sup>20</sup> Traducción tentativa:

137 Demura: hay por lo menos dos personas en este lugar que no tienen un presidente. Sus países están en – ¿cómo llamarlo?- podemos decir que están boca abajo ahora mismo, no tienen un poder político ahora mismo. Así que ¿cómo manejan ésta situación?

138 Sradesmith: Ok, primero que todo estamos aquí para discutir diferentes tipos de cosas y esa información es muy importante porque podemos hacer una comparación entre aquellos países que hoy de hecho tienen un presidente y aquellos que no tienen uno. Es para discutir porque no tienen y finalmente es muy muy importante escuchar su opinión sobre no tener un presidente y de cómo los afecta ésta situación.

139 Demura: Creo que hay personas que están sentadas con nosotros ahora mismo, que no tienen un presidente, no tienen un rey, no tienen un dictador, no tienen nada ahora mismo. Están en un estado de limbo ahora mientras actores políticos resuelven las cosas. Así que ¿cómo quieres que respondan a esa pregunta? Porque no tienen a nadie en el poder ahora mismo. Sólo tienen grupos de personas peleando por el poder, por así decirlo, y muchos otros países diciéndoles a quien deberían escoger. Así que ¿cómo manejan eso? Porque realmente no pueden comparare con tener o no un presidente porque ellos no tienen ¿cómo esperas que respondan a eso? Tengo curiosidad...



basado en el contenido de la sesión y éste avatar fue el más claro ejemplo de cómo el poder surge de las maneras más inesperadas, toma fuerza, se debilita o simplemente se estanca en un sin salida inminente.

En tercer lugar, **respuesta con aclaración** que sucede en 13 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 (07 veces) y Clase virtual 03 (06 veces) como lo resalta Orellana nos permite ver como el lenguaje utilizado va construyendo los contenidos metas y expectativas durante una sesión específica. Aunque durante nuestro caso específico cumplimos en gran medida las metas propuestas, queremos resaltar que las respuestas con aclaración permitían mejorar el entendimiento de algunos avatares estudiantes ya que en varias ocasiones manifestaban no entender las preguntas por distintos factores (la velocidad con que hablaba el guía, el tipo de vocabulario, etc.) y esto definitivamente, es un aspecto que puede afectar el rendimiento o el ritmo de la sesión.

Se dieron diferentes tipos de respuesta con aclaración (frases interrogativas, afirmativas, etc) por ejemplo, el extracto 07 comienza con el turno 039 donde el avatar guía realiza un comentario sobre la respuesta del alumno y a continuación, realiza una pregunta de apertura para todos en la sesión, se da un momento largo de silencio y en el turno 040 el avatar estudiante **Ulys** pide que se le aclare la información y por ello en el turno 041 el avatar guía mediante una reformulación de la pregunta inicial realiza una respuesta con aclaración.

#### **Extracto 07- Inmersión 01**

039 Sradesmith: Yes, it is quite interesting and there is a big variety of news and important events. I would like to know what is the most impressive piece of news that you have hear recently? About politics...

-Silence-

040 Ulys: What important news?

041 Sradesmith: What is the most important, for you, what was the most important news that you've heard lately about politics?<sup>21</sup>

Enseguida, queremos referirnos un poco a los eventos que se presentan en solitario durante las sesiones 1 y 3, ya que en la número 2 sólo se dan para la interacción avatar estudiante. Aunque estos hechos se hayan presentado en solitario y no se hayan repetido, es importante señalar cómo marcan pautas y nos permiten desglosar nuestra visión de poder y los roles que se dan durante nuestras sesiones.

Ahora bien, durante la primera sesión pudimos notar cómo **Demura** tomó un cierto rol de guía en momentos específicos de la sesión (explicaremos más a fondo este suceso de **“tomar el rol del profesor”** durante la siguiente categoría) pero queremos señalar que durante la misma, el guía tomó el rol del estudiante. El extracto 07 sucedió durante la primera inmersión cuando la guía Sradesmith se encuentra presentando una lista de vocabulario con la que se deberá trabajar durante la sesión para socializarla, el guía realiza una pregunta de apertura en el turno 044 y el avatar Ulys responde en el turno 046, en el turno 047 el guía aprueba la auto nominación. Durante el turno 050 el avatar **Ulys** realiza la lectura de una parte del listado pero se rehúsa a continuar y en el turno 051 la guía **Sradesmith** realiza las tareas del alumno y toma al mismo tiempo su rol:

### Extracto 08- Inmersión 01

044 Sradesmith: Who would you like to read? (no se entiende)

---

<sup>21</sup> Traducción tentativa:

039 Sradesmith: Si, es bastante interesante y hay una gran variedad de noticias y de eventos importantes. Quisiera saber cuál es la noticia más impresionante que hayan escuchado recientemente, sobre política.

-Silencio-

040 Ulys: ¿Cuáles noticias importantes?

041 Sradesmith: ¿Cuál es la más importante, para ti, la noticia más importante que hayas escuchado recientemente sobre política?

045 Sradesmith: yes

046 Ulys: I would read

047 Sradesmith: Yes please.

050 Ulys: I think , I believe that, In my opinión, I feel that, if you ask me, as long as, I see it, as far as I am concerned, I would like to add that, that's why (no se entiende) (....) Disagreement,..hmm it's long. Do I continue Reading?

051 Sradesmith: Don't worries, I'll help you reading a little bit. Disagree: (....) So, you have any doubts in terms of vocabulary? Someone has doubts in terms of vocabulary?<sup>22</sup>

Es necesario comprender que cuando el profesor toma el rol del estudiante, no necesariamente implica que ceda el poder que posee, sino que decide ser parte de la lección de una manera diferente para evitar que la lección se detenga. En muchas ocasiones como licenciados nos vemos limitados por la poca participación del estudiante, pero como vimos con el extracto 07, es necesario afrontar los diferentes papeles que se dan durante las sesiones y tener claro que por tal motivo no estamos perdiendo, sino que construimos otro tipo de conocimiento en nuestros alumnos. Vygotsky (1978) propone “ una característica esencial del aprendizaje, es que crea la zona de desarrollo próximo, que se da cuando el aprendizaje despierta una variedad de procesos de desarrollo que son capaces de operar sólo cuando el niño interactúa con gente en su ambiente y en

---

<sup>22</sup> Traducción tentativa:

044 Sradesmith: ¿Quién quisiera leer?

045 Sradesmith: si

046 Ulys: Quisiera leer.

047 Sradesmith: Si, por favor

050 Ulys: Yo pienso que , yo creo que, En mi opinión, Siento que, si me preguntas, mientras, como lo veo, hasta donde me corresponde, quisiera agregar que, es por eso (...) Desacuerdo, hmm es muy largo. ¿Continúo leyendo?

051 Sradesmith: No te preocupes, te ayudaré a leer un poco. Desacuerdo: (...) Así que, ¿tienen alguna duda en términos del vocabulario? ¿Alguien tienen dudas en términos del vocabulario?

cooperación con sus compañeros. Una vez que estos procesos se interiorizan, se vuelven parte de los logros de desarrollo independiente” (p. 90) El cruzar la zona de desarrollo próximo, nos podemos relacionar con el estudiante en otros niveles, modificar aspectos afectivos y hacer del trabajo de las sesiones algo placentero.

Cruzar dicha zona de desarrollo próximo requiere no sólo voluntad, sino que de manera implícita requiere ceder poder o establecer un nivel para todos donde nos sintamos cómodos o donde permitamos a nuestros estudiantes el pensarnos menos como superiores y más como guías, que ellos comprendan que es también un proceso de aprendizaje y de crecimiento para poder construir nuevo conocimiento para ellos. En este punto, queremos referirnos a un suceso que puede demostrarnos que el rol del profesor debe dejar de estar en el pedestal en el que lo hemos puesto durante la enseñanza tradicional y debe transformarse para reconocer la validez de la participación del estudiante, no sólo porque pueda o no estar equivocado sino porque su conocimiento también es valedero y constituye una realidad que ha sido creada gracias a la interiorización de procesos individuales como lo propone Vigotsky (1978).

El extracto 09 sucede tras haber explicado a los avatares estudiantes que la sesión consistirá en una discusión sobre política. El avatar guía ha realizado una pregunta de apertura pero el avatar estudiante responde mencionando una problemática global que puede afectar el desarrollo de la clase a lo cual el avatar guía semana que sólo quiere escuchar las diferentes perspectivas, pero en el turno 139 Demura encuentra que la actividad se dificulta para ciertos estudiantes, dando su opinión y demandando saber cómo se llevará a cabo tal sesión. Tras la explicación, el avatar guía en el turno 140 expresa su acuerdo con la estudiante y su comprensión de los sucesos. Para que quede aún más claro cuál es la situación, el avatar estudiante en el turno 141 responde con más información aun cuando el avatar guía ya ha demostrado su aceptación por el comentario.

#### **Extracto 09- Inmersión 01**

139 Demura: I think that there are people how are sitting with us right now, they don't have a president, they don't have a king, they don't have a dictator, they don't have anything right now. They are in a state of limbo right now as political actors are figuring things right now. So, how would you like them to answer that question? Because they don't have anybody at power right now. They just have groups of people fighting over the power per say and a lot of other countries telling them who to pick right now. So, how do they handle that? Because they can't actually compare themselves with having a president or not because they don't, how do you expect them to answer that? I'm just curious

140 Sradesmith: yes, yes, I understand the point

141 Demura: Also, that can be kind of a sensitive subject for them since they are probably living in a semi war zone and that can bring a lot of sensitive issued right now. It was just days ago when they had to walk over dead bodies.<sup>23</sup>

El extracto 10 sucede durante la inmersión 03 tras haber comenzado la sesión y haber realizados preguntas de apertura, sin embargo el avatar estudiante Ulys no había escuchado la pregunta y por eso en el turno 023 el avatar guía realiza una pregunta de apertura con aclaración y en el turno 024 Ulys responde y pide una aclaración ya que no el no entiende bien el concepto de "crazy" entonces, el turno 025 el avatar guía comienza a explicar el término y el avatar estudiante Rocio da una definición que el guía encuentra satisfactoria y por eso en el turno 026 expresa su acuerdo con la definición dada:

### **Extracto 10- Inmersión 03**

023 Sradesmith: Ok. We were discussing about crazy stories. So, have you ever heard or hear about a crazy story in the newspapers or in Tv or the internet?

024 Ulys: Yes, yes as long as I can remember. A crazy story? What do you mean by crazy story?

025 Sradesmith: Ok. Crazy story is something like – I don't know how to describe it- but it can be very funny..

026 Rocio: Strange..Strange..

027 Sradesmith: or real bizarre. Yes Rocio, strange.<sup>24</sup>

## Categoría 2

### Interacción avatares estudiantes/ avatares guías

Si bien las interacciones del avatar profesor son relevantes y nos dan una gran cantidad de información, no podemos desconocer que las interacciones entre avatares estudiantes son una fuente de conocimientos y experiencias enriquecedoras para nuestra investigación. No conocemos en persona a ninguno de nuestros avatares estudiantes, pero hemos visto su aspecto en SL, oído sus voces y escuchado sus opiniones y es por esto que queremos dedicarnos ahora específicamente a los resultados que nuestros avatares estudiantes proporcionaron a nuestra investigación.

En primer lugar, queremos analizar y contrastar los diferentes tipos de respuestas que se dieron durante las sesiones ya que son las que aparecen en mayores ocasiones y de ésta manera: **Respuesta con afirmación declarativa** sucede en 4 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 (1 vez), Clase virtual 02 (2 veces) y Clase virtual 03 (1 vez); **Respuesta con justificación** sucede en 8 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual

---

<sup>24</sup> Traducción tentativa:

023 Sradesmith: Ok. Estabamos hablando sobre "historias locas". Así que ¿alguna vez han escuchado sobre una historia loca en los periódicos, en televisión o en internet?

024 Ulys: Si, si, por lo que puedo recordar. ¿Una historia loca? ¿Qué quieres decir con historia loca?

025 Sradesmith: Ok. Una historia loca es algo como – No sé cómo describirlo- pero puede ser muy gracioso..

026 Rocio: Extraño, extraño.

027 Sradesmith: o realmente extraño. Si Rocio, extraño.

01 ( 4 veces), Clase virtual 02 (1 veces) y Clase virtual 03 (3 veces); **Respuesta con opinión** sucede en 39 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 ( 18 veces), Clase virtual 02 (4 veces) y Clase virtual 03 ( 17 veces); **Respuesta con información adicional** sucede en 31 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 ( 21 veces), Clase virtual 02 (1 veces) y Clase virtual 03 ( 9 veces).

Las respuestas proporcionadas por el estudiante direccionan la sesión, permiten avanzar o detenerse en un punto o modificar lo pre establecido. Queremos referirnos a la categoría que se encuentra más presente durante nuestras sesiones que es **Respuesta con opinión** ya que encontramos muchos matices de respuestas y formas de pensar entre nuestros estudiantes.

Ninguno de nosotros habíamos considerado la posibilidad de pensar en los habitantes de nuestro planeta aun cuando creamos reglas, pensamos en espacios y situaciones apropiados para convivir. Ni siquiera durante el plan de clase habíamos determinado que éste sería un tema importante a tratar, ya que confiábamos de ante mano que nuestros habitantes serían una población ideal. El extracto 11 sucede durante la segunda sesión, durante la conclusión sobre los aspectos más delicados a considerar durante la creación del mundo perfecto. **Sradesmith** en el turno 012 comenta la respuesta previa de un estudiante y se dirige específicamente a **Trefle** (éste avatar sólo estuvo presente durante ésta sesión) quien en el turno 013 responde dando su opinión y al mismo tiempo considera un aspecto que nadie más había considerado hasta el momento:

#### **Extracto 11- Inmersión 02**

012 Sradesmith: yes, the political issues can actually be very complicated because there are many, many opinions on that. Trefle, what do you think about it? What is the most difficult aspect to treat?

013 Trefle: I think it's also difficult to choose the character of the citizens because we have thought about the worst in the country but we don't know how citizens will evolve will change and perhaps they could change the rules we have discussed.<sup>25</sup>

Por otra parte, al leer detenidamente las opiniones de nuestros participantes hallamos una construcción social de sus personalidades o creencias y en muchas ocasiones encontramos muchas similitudes. Para Wenger (2001) "somos seres sociales. Este hecho, lejos de ser una verdad trivial, es un aspecto esencial del aprendizaje" y dicho aspecto social nos permite entender a los otros individuos que comparten con nosotros no sólo una sesión, sino una experiencia de vida o una creencia, dicho conocimiento no queda "en el aire" por así decirlo sino que nos permite delimitar lecciones, pensar en temáticas o modificar nuestras lecciones para que sean más gratificantes o interesantes para nuestros estudiantes.

El extracto 12 sucede durante la inmersión 03 llamada "Bizarre Stories"<sup>26</sup> en el turno 072 **Sradesmith** realiza una pregunta de apertura para todos, en el turno 073 **Ulys** responde dando su opinión. En el turno 074 **Sradesmith** redacta la misma pregunta en el chat para en el turno 075 referirse específicamente a **Elec** quién en el turno 076 pide se le repita la pregunta ya que no estaba atento así que la guía comienza a repetir la pregunta y **Elec** interrumpe en el turno 078 pero el avatar guía **Sradesmith** lo invita a comentar lo que desea y **Elec** da su opinión en el turno 079. Durante éste extracto pudimos también notar la presencia del **chipping in** que en éste caso se produjo, ya que el avatar estudiante no había

---

<sup>25</sup> Traducción tentativa:

012 Sradesmith: si, los asuntos políticos pueden ser muy complicados porque hay muchas, pero muchas opiniones al respecto. Trefle ¿qué opinas? ¿Cuál es el aspecto más complicado a tratar?

013 Trefle: Creo que también es difícil escoger el carácter de los ciudadanos porque hemos pensado en todo lo peor que puede suceder en el país pero, no sabemos cómo evolucionarán los ciudadanos, cómo cambiarán y quizás ellos modificarán las reglas que hemos discutido.

<sup>26</sup> Revisar capítulo: Intervención Pedagógica



escuchado lo que se le preguntaba y pide asesoría para después interrumpir la explicación ya que la pregunta aparecía también en el chat del grupo.

### **Extracto 12- Inmersión 03**

072 Sradesmith: yes, why do you think that the media decides to show these types of news? If they are so crazy or bizarre, why would the media be interested in that?

073 Ulys: I think that the media publish this stories because a lot of people are interested in them because this news always (no se entiende) yes? It brings, attracts a lot of people and I think that people are looking for fun, bizarre story because casual story are boring for them. You talk tv show showed success of the tv show you have not to propose casual story because it will be too boring.

074 IN CHAT: Sradesmith: why do you think that the media pay attention or decide to show those crazy stories?

075 Sradesmith: yes, it can..news can be really boring sometimes. What do you think Elec?

076 Elec: What was you asking me? Sorry I didn't listen the question?

077 Srademith: Why do you think that the media decides to...

078 Elec: interrupts\* I think...sorry

079 Sradesmith: No, no continue. Sorry.

080 Elec: I think that the media has a good sense to make plenty stories about the world because they just sometimes don't have the news that can be interesting for people every day but they need these news and it's better for them to plan the news it selves and make a gap in the news because if some person don't get used today, tomorrow this person cannot read the news at all because they will think that this news slow was exhausted but also, media has not the kind

of incentives to forget the news. These incentives are because of the need to make the people be interested in more wide spectrum of the news and this is why sometimes they make you hear crazy stories to check if people are interested in this types of stories. Not crazy stories, but in this stories as this subject. For example, look at the (no se entiende) was published in the magazine that wasn't about crocodile or pets it was just a business newspaper or something like that. That is the reason, yes.<sup>27</sup>

Y si bien los comentarios nos permitieron entender un poco la diversidad de nuestros estudiantes, las respuestas también nos ayudaron a entender cómo los avatares estudiantes percibían su rol durante las sesiones y como transformaban su conocimiento en poder, posibilidades o deseos. El extracto 13 sucede durante la inmersión 01 tras haber tenido que recurrir a un cambio en la temática de la sesión, ya que el avatar estudiante **Demura** considero que el tema podría ser ofensivo para las algunos otros avatares. Entonces, el avatar guía proporcionó la opción de hacer un cambio de tema durante el turno 152 agregando además una

---

<sup>27</sup> 072 Sradesmith: si, ¿por qué crees que los medios de comunicación deciden mostrar éste tipo de noticias? Si son tan locas o extrañas ¿por qué los medios estarían interesados en ellas?

073 Ulys: Creo que los medios publican estas historias porque hay mcuhas personas interesadas en ellas ya que las noticias no siempre (...) si? Trae, llama la atención de la gente y creo que las personas están buscando historias divertidas, extrañas porque las normales son muy aburridas para ellos. Los programas de televisión muestran el éxito de los mismos, entonces no debes proponer las historias normales ya que serían muy aburridas.

074 IN CHAT: Sradesmith: ¿por qué creen que los medios de comunicación prestan atención o deciden mostrar estas historias locas?

075 Sradesmith: Si, puede ser... Las noticias pueden ser aburridas algunas veces. ¿Qué opinas Elec?

076 Elec: ¿Qué estabas preguntándome? Lo siento, no escuché la pregunta

077 Sradesmith: ¿Por qué crees que los medios deciden...

078 Elec: Interrupción\* Creo... Lo siento.

079 Sradesmith: No, no continúa. Lo siento.

080 Elec: Creo que los medios de comunicación tienen un buen instinto para inventar una gran cantidad de historias acerca del mundo porque algunas veces no tienen historias que puedan ser interesantes para la gente todos los días pero necesitan estas noticias y es mejor que ellos mismos las planeen y así, hacer un espacio en las noticias porque si una persona no se interesa hoy por ellas, mañana no leerá las noticias ya que considerará que las noticias son muy aburridas. Además, los medios realmente no poseen los tipos de incentivos para hacer olvidar las noticias. Estos incentivos se dan por la gran necesidad de hacer que la gente se interese en espectros más grandes de noticias y por esto algunas veces te hacen oír estas historias locas para ver si la gente está interesada en ellas. No las historias locas, pero las historias de nuestro tema de hoy. Por ejemplo, mira la (...) fue publicada en una revista que no trata el tema de los cocodrilos o mascotas, era solo un periódico de negocios o algo así. Esta es la razón, si.

pregunta de apertura que sería contestada por **Ulys** en el turno 154. El guía realiza en el turno 155 un comentario sobre lo dicho por el alumno para proseguir a realizar otra pregunta de apertura al resto del grupo, en ésta ocasión **Demura** responde con su opinión y dando información extra (característico de todas sus intervenciones)<sup>28</sup> demostrando un amplio nivel de lengua (ya que es su lengua nativa) y en cierta medida opacando los comentarios de sus compañeros avatares:

### **Extracto 13- Inmersión 01**

152 Sradesmith: So, we can go on with the ecology. I would like you to plan a statement, to make a sentence about what do you think about global warming. How is that affecting, those changes, are affecting our society.

154 Ulys: global warming. I think it changes the climate. For examples in some countries inundations happens and they affect (no se entiende) and our country is (no se entiende) and pollutions that ring the best concept (no se entinde)

155 Sradesmith: Yeah, definitively I agree on that and I would like to know the opinions of the other ones. I wanna hear your opinions, what do you guys think about it?

156 Demura: the global warming is having an effect on families. More people are spending time in their homes. Access to parks are being limited, children are catching more colds because they don't have proper exposure to dusters and mud and water so they don't have proper levels of healthy bacteria inside their bodies. So, when they are exposed to nasty bacteria, they get very sick and then we have those super bugs running around because our children are overly clean and groomed. Our waters are polluted and we're making it worse because we're buying a massive amount of plastic bottles, we throw them in the ocean then, we need to clean up our water, blaming to clean up our water and we're cutting down the trees. Yeah, we're pretty mean with the environment and

---

<sup>28</sup> Ver anexo: Transcripciones SL 01

then we're yet complaining that is too hot, it's too cold and yeah, whatever happens we do, it's our fault and we deserve it.<sup>29</sup>

Durante éste análisis hemos podido ver el progreso de los avatares estudiantes respecto a sus intervenciones y tipos de respuestas. Hemos visto los matices de poder que se asoman en los diferentes momentos de las sesiones por parte del profesor pero ahora queremos referirnos a comparar los momentos donde se presenta una toma del rol del profesor por parte del avatar estudiante y discutir un poco sus repercusiones en la sesión y los otros avatares. **“Tomar el rol del profesor”** sucede en 13 instancias en todo el corpus con la siguiente distribución: Clase virtual 01 (11 veces) y en la Clase virtual 03 (2 veces) que no se presentara durante la segunda sesión nos llamó la atención ya que en la primera fue **Demura** quien tomó el rol del profesor y en la tercera fue **Ulys**. Compararemos las dos situaciones a continuación.

El extracto 14 sucede durante la primera inmersión en la discusión de la ecología y los cambios climáticos. El avatar guía en varias ocasiones había preguntado si los avatares estudiantes escuchaban o eran participes de la sesión ya que ninguno participaba.<sup>30</sup> En el turno 186 **Sradesmith** realiza una recopilación de lo dicho por los estudiantes y realiza una pregunta de apertura y al no obtener respuesta, en el

---

<sup>29</sup> 152 Sradesmith: Así que, podemos continuar con la ecología. Quisiera que plantearan una afirmación , para crear una oración acerca de qué piensan sobre el cambio climático. Cómo afectan dichos cambios a nuestra sociedad.

154 Ulys: el calentamiento global, creo que cambia el clima. Por ejemplo, en algunos países se producen inundaciones y afectan (..) y nuestro país es (..) y el aro de polución, el mejor concepto (..)

155 Sradesmith: Si, definitivamente estoy de acuerdo con eso y quisiera saber la opinión de los demás. Quiero escuchar sus opiniones ¿qué opinan muchachos?

156 Demura: el calentamiento global tiene un efecto sobre las familias. Más personas pasan el tiempo en sus casas. El acceso a parques está siendo limitado, los niños cogen más resfriados porque no tienen la exposición apropiada al polvo y al fango y al agua, así que ellos no tienen los niveles apropiados de bacterias sanas dentro de sus cuerpos. Así que, cuando ellos se exponen a las bacterias sucias, se hacen enferman mucho y luego tenemos aquellos súper bichos corriendo por todas partes porque nuestros niños están demasiado limpios y arreglados. Nuestras aguas están contaminadas y lo empeoramos porque compramos una cantidad masiva de botellas plásticas, las lanzamos en el océano entonces, tenemos que limpiar nuestra agua y reducimos la cantidad de árboles. Sí, somos bastante crueles con el entorno y luego aún nos quejamos que está demasiado caliente, que hace demasiado frio y si, lo que pase es nuestra falta y lo merecemos.

<sup>30</sup> Ver anexo: Transcripciones SL- Inmersión 01

turno 187 y 189 **Demura** toma el rol del profesor dirigiéndose a otros avatares y realizando preguntas:

#### **Extracto 14- Inmersión 01**

186 Sradesmith: So it's a topic that is affecting the farmers, it's affecting markets but there is a big big gap between our countries and I don't know how do you think that could be solved. How do you think or what should we be doing to diminish this effect?

187 Demura: Esraa, how are the farmers doing where you live? How are they doing where you live?

188 Esraa: Famers?

189 Demura: yes, are they making a lot of money? Or a little bit? How are they doing were you live? <sup>31</sup>

Pero tomar el rol del profesor no significa solamente preguntar a los demás y dirigir las discusiones, significa en otras instancias decidir y hacer que las cosas sucedan. Durante la primera inmersión, el avatar **Ulys** se mostró tranquilo y callado sin embargo, durante las siguientes inmersiones fue mostrándose más abierto, decidido a tomar turnos y dando más y mejores respuestas<sup>32</sup> como hemos venido viendo durante éste análisis. El extracto 15 ocurre durante la inmersión 03 al comienzo de la clase, en el turno 007 **Sradesmith** realiza una pregunta de apertura ya que sólo se encontraban dos avatares presentes y habían esperado un buen tiempo para que más avatares aparecieran. En el turno 008 **Rocio** responde insegura de qué hacer, así que **Ulys** en el turno 010 toma la decisión de que deben continuar a lo que la guía accede en el turno 011:

---

<sup>31</sup> Traducción tentativa:

187 Demura: Esraa ¿cómo van los granjeros donde vives tú? ¿Cómo van donde tú vives?

188 Esraa: ¿Granjeros?

189 Demura: si, están ganando mucho dinero? ¿O un poco? ¿Cómo van donde tú vives?

<sup>32</sup> Ver anexos: Transcripciones SL

### Extracto 15- Inmersión 03

007 Sradesmith: So, shall we begin? What do you think?

008 Rocio: Yes, or I... Maybe more people is going to ...

009 In CHAT: Sradesmith: should we wait or work the 3 of us?

010 Ulys: we should start and then the others will join if they come.

011 Sradesmith: sure ☺<sup>33</sup>

Hemos visto cómo el poder se ha movido de manera sutil o fuerte durante los extractos y análisis de las diferentes interacciones, pero nos gustaría resaltar como se mueve además durante instancias específicas que no se presentaron en todas las sesiones como hemos visto. La categoría de **Ajustar la actividad** (por parte del avatar estudiante) sólo se presentó una vez durante el corpus y en la inmersión 03, por parte de un avatar estudiante y nos llama la atención no sólo por ser un hecho apartado sino porque es una representación más de cómo cambiar de rol sin que se note de manera explícita. No es pasar por encima del profesor o modificar en términos de desagrado por la actividad, sino ajustar en términos de mejorar la experiencia de aprendizaje. El extracto 16 sucede tras entregar a los avatares una noticia bizarra que debe ser leída por cada uno y luego explicada a los demás. Las noticias eran cortas para evitar que llevara mucho tiempo leerlas y explicarlas a los demás<sup>34</sup> en el turno 111 el avatar guía **Sradesmith** comenta sobre la respuesta de un estudiante y luego se dirige específicamente a un estudiante para que realice la actividad, el avatar específico es Elec quién decide que la actividad puede mejorarse para que él pueda participar más y los demás

---

<sup>33</sup> Traducción tentativa:

007 Sradesmith: Bien, ¿Deberíamos comenzar ¿Qué opinan?

008 Rocio: Si, o yo.. Quizás más gente va a ...

009 In CHAT: Sradesmith: ¿Deberíamos esperar o trabajar nosotros 3?

010 Ulys: Deberíamos empezar y luego los otros se unirán si vienen.

011 Sradesmith: seguro ☺

<sup>34</sup> Ver capítulo: Intervención pedagógica.

tengan una idea más amplia de su noticia. Así que en el turno 112 realiza la actividad y la ajusta así:

### **Extracto 16- Inmersión 03**

111 Sradesmith: yes it can be a little bit disturbing for ourselves. Elec what is your piece of news?

112 Elec: Well it's just one line all the text so I just invented the long more story about. This is a story about a couple of scientist who worked for the army and tried to invent a new camouflage for the armys vehicles and eventually they get it but the army don't believe them and even don't pay them many for their works and this is why it was they decided to make a demonstration for the new camouflage and offer the army to buy their new vehicle (no se entiende) they agree and they have done it and eventually the army couldn't find this vehicle without them. They ask the where is our vehicle, especially because it costs more than 75 thousand of million dollars – I guess they are Australian dollar because we're talking about Australia- and yes they answered: for revealing the place of your vehicle is if you pay us for our invention of our new camouflage because we proved you that this camouflage is very good and your vehicle is very expensive.<sup>35</sup>

Otro hecho apartado que nos llama la atención por ser otra forma de cambio de rol, es “**Corregir al profesor**” que sucede en dos ocasiones durante todo el corpus y solamente durante la inmersión 02. Cabe resaltar que durante

---

<sup>35</sup> Traducción tentativa:

111 Sradesmith: Si, puede ser un poco perturbante para nosotros. Elec ¿cuál es tu noticia?

112 Elec: Bueno, es solo un texto de una línea así que sólo alargue la historia inventando más información. Esta es una historia acerca de una pareja de científicos que trabajaban para el ejército y trataban de inventar un nuevo camuflaje para los vehículos del ejército y eventualmente, lo lograron pero no les creían y no les pagaron por muchos de sus inventos por lo tanto, decidieron hacer una demostración del nuevo camuflaje y le ofrecieron al ejercito comprar su vehículo y ellos estuvieron de acuerdo con tenerlo y eventualmente el ejército no podía encontrar el vehículo sin su ayuda. Les preguntaron por el vehículo, especialmente porque cuesta más de 75 mil millones de dólares- creo que son dólares australianos porque hablamos de Australia- y si, ellos respondieron: para revelar la posición de su vehículo ustedes deben pagarnos por nuestro invento del nuevo camuflaje porque les probamos que el camuflaje es muy bueno y su vehículo es muy caro.

esta sesión sólo vimos interacciones de la categoría verde, ninguna lila y solamente una amarilla. Ahora bien ésta categoría llama la atención por mostrar de una manera explícita un posicionamiento de superioridad sobre el profesor sin necesidad discutir o de establecerse como autoridad.<sup>36</sup> Hemos analizado éste hecho ya desde la perspectiva del profesor, pero vale la pena señalar que la interacción más fuerte proviene en gran medida del estudiante y por lo tanto debía ser mencionada durante esta sección.

Por otra parte, debemos recordar que hasta este punto hemos analizado las relaciones y negociaciones que se dan entre avatares estudiantes y avatares profesores, pero no podemos pasar por alto que entre avatares estudiantes también se dan roles de poder y se intercambia información. No es una lucha por el poder – por así decirlo- pero definitivamente hay un posicionamiento que se presenta entre estudiantes, ya que algunos desean o son propensos a llevar roles diferentes durante las sesiones. **Hablarle al compañero** se presenta con frecuencia de aparición lila durante las inmersiones 01 y 03, jugando un rol determinante en el desarrollo de las sesiones y de sus participantes. En muchos momentos, el profesor no puede atravesar esa zona de proximidad de la que habla Vigotsky (1978) por diferentes motivos como lo son los roles individuales, la cercanía, la edad, el conocimiento, etc. Sin embargo, los estudiantes dentro de su propio mundo se posicionan dentro de sus grupos y también balancean el poder entre diferentes situaciones. Durante esta categoría de interacción, vimos cómo hablarle al compañero permitía que el profesor se adentrara en varias zonas y que los estudiantes crearan a su vez nexos que nos permiten observar otros roles y posicionamientos propios de los estudiantes.

El extracto 17 se da durante la primera inmersión tras la lectura de la lista de vocabulario que sería utilizado durante la sesión. El avatar estudiante Esraa para no interrumpir la sesión redacta en el chat del grupo en el turno 052 mientras el

---

<sup>36</sup> Ver extracto 05



profesor estudiante prosigue y en el turno 053 Demura le responde. Cabe anotar que durante la sesión no notamos la gravedad de la situación que era éste hecho apartado y gracias a esto, pudimos entender un poco más el recelo con el que Demura solicitaba que cambiáramos el tema durante esta sesión:

### Extracto 17- Inmersión 01

**052 IN CHAT: ESRAA:** They cut electricity here in EGYPT—it's so bad I don't know wgat the relation between political and electricity. I is so bad! ☹ I am sorry that i leave suddenly because of electricity.

**053 DEMURA:** hugs Esraa ☺.<sup>37</sup>

En ésta ocasión, se mostraron en un nivel igual de conocimiento y se formó un lazo de solidaridad entre los dos avatares, pero durante el siguiente extracto vemos como sólo una palabra puede poner a un estudiante sobre otro, cuando puede ayudarlo a resolver una duda como lo haría el profesor. En éste caso, el saber le otorga un rol diferente y le permite hablarle a su compañero y ayudarlo.

El extracto 18 se da durante la inmersión 03. El avatar guía ha realizado la lectura de una noticia extraña de la cual se espera ahora que los avatares estudiantes den su opinión sin embargo, el avatar guía se dirige a un avatar en específico ya que nota que tiene dificultades con un término de la lectura y en el turno 123 decide preguntar si sabe el significado, en el turno 124 el avatar estudiante reconoce que desconoce el término y así entonces el avatar estudiante Elec le habla y le aclara que se trata de comida lo cual hace más sencillo que Ulys pueda entender las definiciones que se le presentan posteriormente:

### Extracto 18- Inmersión 03

---

<sup>37</sup> Traducción tentativa

052 IN CHAT: ESRAA: Cortaron la electricidad aquí en Egipto- es tan malo, no entiendo cuál es la relación entre la política y la electricidad. Estoy tan mal! ☹ Siento haberme ido de repente por culpa de la electricidad.

053 DEMURA: abrazos Esraa ☺.

123 Sradesmith: A burrito. Do you know what a burrito is?

124 Ulys: no, no no

125 Elec: food.<sup>38</sup>

El análisis de los diferentes aspectos que hemos considerado durante nuestra investigación, han aclarado muchas de nuestras percepciones y ponen en manifiesto nuestro corto conocimiento sobre ésta área que merece tanta atención y trabajo

## Capítulo 6

### Conclusiones

Durante nuestra investigación en SL quisiéramos concluir que éste es sólo el comienzo de un suceso más grande por venir, ya que tras realizar inmersiones, análisis y tras detallar categorías y sucesos, observamos que existen aún muchos vacíos en términos de conocimiento y habilidades para la utilización de los ambientes virtuales. Además, es importante señalar que como futuros Licenciados en Lenguas Modernas, innegablemente inmersos en un mundo cada

---

<sup>38</sup> Traducción tentativa:

123 Sradesmith: Un burrito. ¿Sabes lo que es un burrito?

124 Ulys: no, no no

125 Elec: comida.

vez más global, se hace necesario que se incluya en nuestra formación la utilización y manejo de los diferentes sistemas que existen hoy en día y que pueden ser aplicados al contexto de escolarización/aprendizaje para que así la educación tradicional de un paso no limitándose a correos electrónicos, blogs y páginas, o en otros casos a la realización de los llamados ejercicios “fill in the blanks” que son las principales quejas de nuestros compañeros Licenciados en las investigaciones consultadas.

Nuestro objetivo general se dio por hecho ya que a través de nuestras tres inmersiones en SL logramos describir las interacciones presentes en este ambiente virtual y así identificamos las huellas de poder. Para lograr esto se dio cumplimiento a los objetivos específicos: primero, se realizaron una serie de inmersiones en SL para obtener información; en segundo lugar, se analizó la información, en este caso las transcripciones obtenidas y se identificaron las interacciones y negociaciones que se dieron durante dichas inmersiones y, finalmente, se definieron los tipos de roles de poder que se presentaron en estas clases. Del mismo modo, a nuestra pregunta de investigación cómo funcionan los roles de poder y cuáles son sus principales características en una clase de L2 en SL podemos llegar a responder que estos roles de poder van determinados por las interacciones y negociaciones que se presentan en clase las cuales están representadas a través de categorías de ahí podemos decir que los roles de poder presentes en estas inmersiones no difieren mucho de los roles presentes en un aula tradicional, sin embargo, pudimos observar que la característica del ambiente hace que el estudiante sea más solidario con sus compañeros, que intervenga más y que muchas veces sin pensarlo más de una vez interrumpe al profesor y toma su lugar de una manera sutil en la mayoría de veces, la voz y los comentarios son las herramientas más características de la fluidez de poder en ese ambiente virtual.

Implicaciones para la enseñanza de una segunda lengua en ambientes virtuales

En primer lugar, los roles y las negociaciones de poder presentes en SL determinan en gran medida los sucesos que se presentan durante la sesión, tal y como sucedería en una clase tradicional. Sin embargo, al ser un ambiente más libre para el estudiante, éste puede en gran medida modificar su propia experiencia sin tener que enfrentarse a las problemáticas del aula tradicional. Igualmente, queremos aclarar que al ser un ambiente virtual, también pueden presentarse diferentes eventualidades en términos de poder, ya que en muchas ocasiones es muy difícil determinar actitudes comportamentales solo por un registro de voz o una conversación escrita, así que hay que ser más cuidadosos y persuasivos al respecto. El poder en éste espacio, y en nuestro caso particular, toma matices que en algunos casos son muy comunes y que seguramente hemos presenciado en nuestras aulas tradicionales, no obstante, también encierra una experiencia totalmente diferente durante el ambiente virtual ya que no contamos con todas las mismas posibilidades para imponer poder o para exigir algo de los estudiantes. Es un espacio en el cual no hay un poder físico, por así decirlo, pero hay un gran potencial en lo verbal y en lo cultural que delimita el poder y las relaciones que allí se dan, añadiendo a esto último el hecho de que cualquier persona de cualquier lugar del mundo llega a nuestras aulas y debemos ser conscientes de éste suceso.

En segundo lugar, el trabajo en ambientes es totalmente diferente y va más allá de la ejecución de un plan de clase que en la mayoría de los casos puede llevarse a término con facilidad. Tras nuestra investigación hacemos hincapié en la importancia de capacitar a los docentes en el manejo de nuevas tecnologías ya que en muchas ocasiones hacen uso de ellas, pero el propósito de utilización termina confundándose con la enseñanza tradicional. Deseamos aclarar que no queremos en ningún momento desmotivar la enseñanza tradicional y los principios que pueden ser transferidos, sino que pretendemos centrarnos, con esta investigación, en la falta de preparación para el trabajo con ambientes virtuales en nuestra carrera. Es así que con un mayor conocimiento en tecnologías y

ambientes virtuales podríamos prever o buscar mejores soluciones para resolver los problemas técnicos o del sistema que pueda ocurrir; enfatizamos en este punto ya que durante las inmersiones sufrimos ciertos inconvenientes técnicos que nos distrajeron de la sesión y que impedían el flujo normal de la información.

En tercer lugar, nuestra investigación nos permite pensar en que hemos abierto un nuevo camino de investigación con respecto al manejo de clase y a la ejecución del docente ya que el ambiente virtual cambia radicalmente nuestra percepción de los espacios y de nuestras herramientas como docentes. Durante las inmersiones percibimos que el poder del docente se ve influido por su voz y por la organización que tenga de su sesión; además, al igual que en un ambiente virtual, en este espacio virtual hay espacio para la improvisación, pero no podemos contar con las actitudes físicas como lo son las reacciones físicas de los estudiantes, sus miradas, sus posturas, etc. Hay que prestar especial atención a las voces y a la manera en la cual expresan sus ideas ya que, en nuestra experiencia como avatares de SL, era nuestra única manera de percibir cuán receptivos o que sucedía con nuestros avatares estudiantes dentro de la sesión. En este punto hay un aspecto interesante que queda abierto a analizarse como lo es la proxémica de los avatares ya que es un factor determinante que reemplaza dichos aspectos físicos de la persona tras el avatar. Se hace necesario entonces ahondar en la proxémica de los avatares y su contribución para lograr entender cómo se da el manejo de clase y varios aspectos relacionados.

Finalmente, queremos señalar que esta investigación abrió en nosotras como investigadoras, docentes y estudiantes un inmenso número de dudas y de posibilidades que ahora sabemos debemos abordar durante nuestra experiencia con la docencia ya que fue para nosotras un proceso reflexivo con resultados muy interesantes. No podemos olvidar nuestra formación tradicional ya que ha dado frutos y hemos recogido muchas buenas experiencias con ella, pero debemos ser conscientes del potencial que se esconde tras las tecnologías, sin olvidar que

también ellas pueden ocasionar muchas complicaciones, pero conservando la idea de que hay muchas herramientas que facilitan nuestras vidas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Masmuzidin, M., Jiang J. y Wan T. (2011) "*A pilot study: the evaluation of Malaysian virtual folktales in second life*". United Kingdom. University of Bradford.

Baker S., Wentz R. y Woods M (2009) *“Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool”*. James Madison University.

Beltrán L., Gutiérrez, R. y Garzón-Castro, C. (2009) *“Second Life as a support element for learning electronic related subjects: A real case”*

Calderon, G. y Núñez, M (2011) *“¿Qué es el poder según Foucault?”*. [En línea]  
<http://de.slideshare.net/amisfitgirl/ensayo-sobre-michel-foucault-y-el-poder>.

Recuperado: Septiembre 17 de 2013

Clavijo, A., Quintana, A. y Quintero, L. (2011) *“Enseñanza del inglés y medios digitales. Nuevos retos y posibilidades para la escuela”*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

De la Cuesta, C. (1998) *“Análisis-Procedimientos en Teoría fundamentada: Codificación”* [En línea] <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/18608/1/Procedimientos%20de%20 analisis%20TF-Codificaci%C3%B3n.pdf>. Recuperado: Octubre 9 de 2013

Ferguson,R. (2011) *“Meaningful learning and creativity in virtual worlds”* The Open University. United Kingdom.

Garzón-Castro, C., Gómez, J.,Jara, H. (2012) *“Learning tool for people with mild cognitive deficit”* Bulgaria.

Hermanns,M., Kilmon, C. (2012) *“Second Life as a Clinical Conference Environment: Experience of Students and Faculty”* The University of Texas at Tyler, College of Nursing, Tyler. USA.

Hollander, J. y Thomas, D. (2009) "*Commentary: Virtual planning Second Life and the online studio*".

Hsu, L. (2011) "*Web 3D simulation-based application in tourism education: A case study with Second Life*" Department of Applied English, National Kaohsiung University of Hospitality and Tourism. Taiwan.

Ibarra, J. (2009) "*Foucault y el poder*". [en línea] [http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id\\_articulo=1218](http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=1218). Recuperado: septiembre 17 de 2013.

Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M., Trivedi, A. (2009) "*Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life*" The University of Texas at Austin. USA.

Jaureg, K. y Canto, S. (2012) "*Enhacing meaningful oral interaction in Second Life*". Utrecht University. The Netherlands

Seefeldt, T., Mort, J., Brockevelt, B., Giger, J., Jordre, B., Lawler, M., Nilson, W., Svien, L. (2012) "*A pilot study of interprofessional case discussions for health professions students using the virtual world Second Life*". South Dakota.

Sierra, J. (2009) "*Claves para un feedback afectivo desde la práctica de Fanfiction*".

Tovar, C. y González, I. (2012) "*Lenguajes y lecturas en "fable the lost chapters"*". Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.



Yalcinalp,S., Sen, N., Kocer, G., Koroglu, F. (2012) “*Higher education students’ behaviors as Avatars in a web basedcourse in second life*”. Baskent University. Turkey.

Johnson, K. (1995) “*Understanding communication in second language classrooms*”. The Pennsylvania State University.

**ANEXOS**

**A. FORMATO ENCUESTA CLASE PEDAGOGÍA Y DIDÁCTICA**

**Seleccione la opción más adecuada para las preguntas 1 a 4 y justifique brevemente sus respuestas.**

**1. Estando inmerso en Second Life, se sintió usted:**

- a. Cómodo
- b. Aburrido
- c. Interesado

---

---

---

**1. 2. Con respecto a la interacción con el profesor, sintió usted que:**

- a. se encontraban al mismo nivel
- b. podía usted tomar su lugar durante la clase
- c. usted era solamente un alumno

---

---

---

**3. Con respecto a la interacción con sus pares (compañeros de clase), sintió usted que:**

- a. se encontraban en el mismo nivel
- b. podía usted tomar el rol de líder
- c. alguno de ellos se comportaba como el líder

---

---

---

**4. Estando usted inmerso en Second Life, sintió usted que:**

- a. podía participar más
- b. podía expresarse más fácilmente
- c. Sentía que su participación era ignorada / No se le prestaba suficiente atención

---

---

---

**5. Describa su experiencia en Second Life (emociones, sentimientos, expectativas)**

**B. TRANSCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN SESIÓN 01**

interested in politics.]

024 IN CHAT: DEMURA: {yes, always!!!}

025 Ulys: {no se entiende}

026 Sradesmith: {Sorry? Are you guys interested in politics?}

027 Ulys: {both in chat and spoken} {yes}

028 IN CHAT: Sradesmith: {Are you guys interested in politics?}

029 Ulys: {I watch often.}

030 Sradesmith: {How often are you in touch with them?}

031 Ulys: {Often, it's important.}

032 Sradesmith: {and why do you think it's important to know about politics and to be informed?}

033 Ulys: {I think it's important to know what is going on in the world what is (no understandable) even that takes place in world.}

034 Sradesmith: {Yes, do you look for information also in news papers or just on tv?}

**Comentario [h1]:** Teachers' opening question

**Comentario [h2]:** Students' topic acceptance

**Comentario [AM3]:** Teacher opening question

**Comentario [h4]:** Students' topic acceptance

**Comentario [h5]:** Teachers' opening question

**Comentario [h6]:** Students' answers with declarative statement

**Comentario [h7]:** Teachers' opening question

**Comentario [h8]:** Students' answer with justification

**Comentario [h9]:** Teachers' opening question

**Comentario [h10]:** Students' answers with opinion

**Comentario [h11]:** Teachers' opening question

087 IN CHAT: Sradesmith: Hello Jeff!

088 Demura: Bing dictionary

#### Politics

1. Activities associated with government. The theory and practice of government especially the activities associated with governing, with forming and running organizations connected with government.
2. Political life: political activity as a profession.
3. Power relationships in specific field. The interrelationships between the people, groups, or organizations in a particular area of life especially insofar as they involve power and influence or conflict.

089 Sradesmith: can you hear us?

090 Sradesmith: {Ujum, great..and..So, we consider politic news to be important. We have different countries here, could you please mention your nationalities so we can make a little comparison?}

091 Ulys: I live in France

092 Sradesmith: {Ok, you live in France. How is the situation there?}

**Comentario [AM51]:** Student answer with extra information

**Comentario [AM52]:** Teacher opening question

**Comentario [AM53]:** Teacher opening question

## C. TRANSCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN SESIÓN 02

**PARTICIPANTES: ULYS, TREFLE, ELEC, SRADESMITH, ROCIO CURREA**

001 Ulys: in schools.

002 Sradesmith: Ok, it's a complicated issue. Elec, what are your thoughts on this?

**Comentario [R182]:** Teacher's comment on student answer. New teacher question

003 Elec: To be honest I'd prefer the country not to have (no se entiende) this country but I understand that a lot of people exist that really have a religion so, I guess we should allow to have religious beliefs and we should even support these religious beliefs but with one condition no religion that has any preferences against others religion. No preferment religion. Religion should have the same privileges. Thanks.

**Comentario [R183]:** Student answer from his point of view

004 Sradesmith: So, it should be about balance between all the religions. They can coexist and they can exist in our perfect society but they need to have some clear rules.

**Comentario [R184]:** Teachers' summation on what students have said.

education. I would like to know, now that you have created or thought about your perfect world, did you think that it would be so hard like to think in all of those aspects? I mean did you think it was so complicated and there were so many things to think about Did you expect that there we so so much responsibilities and so much organization issues?

**Comentario [R200]:** Teachers' response to what the student have just said

**Comentario [R201]:** Teacher's opening question

017 Ulys: Yes, yes there's a lot of things, to think about when you create a country but I believe in evolution because a civilization takes a lot of time to be built up. You can think about Egypt they start from a pharaoh and they become a modern society. I believe, to be franc quickly set up a society but now you have governants that think that you can bring to people and they think that really works.

**Comentario [R202]:** Student answer

018 Tefle: yes I think it's quite difficult to make the perfect world and I guess it doesn't (no se entiende) like we have created it and I definitively believe it's hard to create one.

**Comentario [R203]:** Students' self-nomination showing agreement with his partner

019 Sradesmith: there are many many aspects to be considered. What do you think Elec?

**Comentario [R204]:** Teacher's opening question

020 Elec: I think it would be easier to create a new society if we had one (no se entiende) because through ancient times it was the only way to create a new society just created from one place. Unfortunately right now, all the place was existed they had no one new place except (no se entiende) spread to create a new kind of society.

**Comentario [R205]:** Student answer

## D. TRANSCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN SESIÓN 03

002 IN CHAT: Ulys: yes

003 Sradesmith: 😊

004 Rocio: Hello? Hello?

005 Sradesmith: Hey! We can hear you!

006 Rocio: yeah. Finally!

007 Sradesmith: So, shall we begin? What do you think?

008 Rocio: Yes, or I... Maybe more people is going to ...

009 In CHAT: Sradesmith: should we wait or work the 3 of us?

010 Ulys: we should start and then the others will join if they come.

011 Sradesmith: sure 😊

012 Rocio: yeah, I agree

013 Sradesmith: So, we should start by now. How are you guys? What's new?

014 Rocio: Fine. Fine, thank you.

**Comentario [AM207]:** Teacher's opening question

**Comentario [AM208]:** Student taking control/ Stating opinion

**Comentario [AM209]:** Acceptance of peer's opinion

**Comentario [AM210]:** Teacher's opening question

can be very funny..

026 Rocio: Strange..Strange..

027 Sradesmith: or real bizarre. Yes Rocio, strange.

028 Ulys: this history. Yes I've hear one.

029 Sradesmith: Could you tell us a little bit about that story? What was the bizarre story? The curious thing..

030 Ulys: I've (mumbling) Yes, yes. It's about a tv show in the USA the TV'S shows name is ; the husband in America. Two married couple, married couple. The man filmed his wife in intimacy and the put give the photograph to a friend but didn't expect what happened that the other man put the photograph on a site porn and then, when the woman learn about that she became crazy and got upset with his husband and(no se entinde) and now they have to live in separate rooms and it was this kind of issue that I saw on the tv

031 Sradesmith: I would get crazy too if pictures of me got in a porn site, it's uncomfortable but yes, that's the idea of crazy stories. Rocio, could you tell us a crazy story that you have read or read..

**Comentario [AM220]:** Teacher's explanation

**Comentario [AM221]:** Student's taking control / Giving an explanation

**Comentario [AM222]:** Teacher agreeing with the avatar

**Comentario [AM223]:** Teacher's opening question

**Comentario [AM224]:** Student's answer with extra information

**Comentario [AM225]:** Teacher's comment according to what the student have just said

**Comentario [AM226]:** Teacher addressing specific student

