

ARTÍCULO ORIGINAL

Viabilidad de las plataformas virtuales en la enseñanza de una lengua extranjera

Paloma Garrido Iñigo
paloma.garrido@urjc.es
Universidad Rey Juan Carlos

RESUMEN: En este artículo desarrollaremos la experimentación realizada con 108 alumnos de la asignatura “Idioma moderno: Francés” de la Facultad de Ciencias del Turismo de la Universidad Rey Juan Carlos, utilizando la plataforma OpenSim. El prototipo didáctico se inscribe en el proyecto ABANT (*Avatar Behavior Analysis based on kNowledge inTegration*, TIN2010-19872I) y su objetivo es estudiar la viabilidad de dicha plataforma en la enseñanza del francés escrito de especialidad turística en la modalidad de enseñanza presencial.

PALABRAS CLAVE: Mundos Virtuales, OpenSim, Adquisición Lengua Extranjera, Modalidad Presencial

The feasibility of virtual platforms for foreign language teaching

ABSTRACT: This article attempts to show an experiment carried out with 108 undergraduate students of the course “Modern Language: French” at the Faculty of Tourism Sciences (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, Spain) using the OpenSim platform. The aim of this didactic prototype, which is developed under the ABANT project (*Avatar Behaviour Analysis based on kNowledge inTegration*, TIN2010-19872I), is to analyse the viability of the platform for teaching written French for Tourism in non-distance learning programmes.

KEY WORDS: Virtual Worlds, OpenSim, Foreign Language Acquisition, Non-Distance Learning Programme

Fecha de recepción 23/02/2012 · Fecha de aceptación 01/10/2010
Dirección de contacto:
Paloma Garrido Iñigo
Facultad de Ciencias del Turismo
Camino del Molino, s/n
28943 MADRID

1. OBJETIVOS DEL PROTOTIPO Y PUESTA EN MARCHA

El uso de los mundos virtuales en la educación ha experimentado un gran auge en los últimos años¹. Son numerosas las áreas que han recurrido a las diferentes plataformas en las que los usuarios están representados por un avatar para desarrollar y complementar la enseñanza de

los aprendientes². En el aprendizaje de las lenguas extranjeras (Carr y Oliver, 2009), ya el uso de Second Life³ supuso un intento importante en la implementación de estos mundos. Pero la diferencia en el huso horario de los participantes, así como los problemas propios de la utilización de Internet provocaron que los distintos organismos representados en este mundo virtual fueran perdiendo el interés y, de hecho, actualmente son muy pocas las instituciones educativas las que persisten en el metaverso. Tampoco debemos olvidar que el usuario de Second Life (SL a partir de ahora), si decide inscribirse a un curso de lengua, debe afrontar otros inconvenientes: el usuario suele utilizar el programa desde su casa. Puede estar cómodamente instalado en su hogar y no debe

vencer la pereza de desplazarse físicamente para ir a una clase de lengua. Pero de igual modo que esto es una ventaja, también es una desventaja porque no está aislado de fenómenos que no pueden suceder en un aula: suena el teléfono, llaman a la puerta, hay otros miembros de la familia que requieren su atención, etc. El avatar/estudiante en realidad está frente a un ordenador que intenta recrear un aula, pero no está en un aula de estudio. Además puede verse interrumpido por la llegada de *ims* (*instant messages*) de sus contactos de SL. Y hay otro factor muy importante que no debemos descuidar: el excesivo entusiasmo que puede sentir el usuario por las nuevas plataformas vendrá rápidamente seguido de la decepción, ya que en el caso de Second Life, el usuario no se encuentra dentro de un juego donde haya unos objetivos que cumplir. Él debe buscar sus propios incentivos y decidir cómo invertirá su tiempo dentro del mundo, por lo tanto, si el docente decide utilizar este programa como herramienta didáctica, lo primero que necesitará establecer es en qué medida ayudará al estudiante a cumplir los objetivos en la adquisición de una L2, así como ser consciente de que este contacto con la realidad virtual se produce en primera persona. El estudiante no es un mero observador, sino que todo lo que consiga, todas sus acciones, recaerán directamente en él, lo cual no solo potenciará su aprendizaje, sino que, si la metodología y estrategias didácticas no son las adecuadas, podrá desmotivarlo.

Siendo así, parece que la creación de un mundo controlado, a medida del aprendiente, con claros fines específicos (la base del aprendizaje se fundamenta en la utilidad práctica que vea el alumno en aquello que está aprendiendo), y en una modalidad de enseñanza presencial, pueda parecer lo más conveniente. Los posibles problemas técnicos se pueden resolver en el aula y los inconvenientes en el uso de la voz dentro del mundo quedan resueltos al estar docente y aprendientes en el mismo lugar físico.

Surge entonces la idea de desarrollar en OpenSim⁴ un mundo virtual en el que los estudiantes de Turismo se encuentren en los entornos en los que luego podrán obtener un trabajo. Si decidimos⁵ construir este mundo en OpenSim en lugar de en Second Life, es por dos motivos:

- OpenSim puede instalarse en un servidor propio, lo cual proporciona confidencialidad y escalabilidad de la solución. Su carácter abierto y modular facilita además flexibilidad para adaptarse a nuevos requerimientos.
- Second Life es gratuito para el usuario, pero en el momento en que se decide construir en un terreno, hay que abonar una cuota mensual. Dicha cuota dependerá del número de *prims* (objeto primitivo, no basado en puntos de vector) de la parcela.

Nuestra decisión es crear un aeropuerto, ya que se inscribe dentro de uno de los sectores laborales en los que el estudiante podrá ejercer su profesión (los sectores turísticos son cinco: transportes, restauración, alojamiento, agencias de viaje y guías turísticos). Tampoco debemos olvidar que estos estudiantes trabajarán en su mayoría en España, por lo que necesitarán, estando en un entorno hispanohablante, poder atender a las necesidades de un cliente francófono, de ahí que no hayamos decidido recrear un falso entorno francés (¿Por qué el estudiante debe siempre situarse en París y en un escenario que le es desconocido?), puesto que partimos de la idea de que la inmersión lingüística solo puede ser parcial en un entorno universitario en el que la asignatura de Lengua Moderna (ya sea inglés, francés o alemán, que son las opciones del currículo) tan solo ocupa tres cuatrimestres. Debemos ser realistas: nuestros estudiantes disponen de una media de 75 días (unos 25 días de clase por cuatrimestre) para adquirir una lengua extranjera y consideramos que el punto de partida en el aprendizaje de la L2 no debe centrarse en un escenario que no es inmediatamente aplicable a su vida real.

El enfoque pedagógico es claramente constructivista (Williams y Burden, 1999) - comunicativo (Brumfit y Johnson: 1971) y lo que se potencia es la relación alumno-alumno, a través del chat. El chat no es tan solo un texto escrito, es la representación escrita de una verbalización. Es el primer paso hacia la comunicación oral. Si el estudiante sabe que se está expresando con otro estudiante, aunque sea por escrito, no tendrá el miedo habitual a la presión de hacerlo oral y públicamente en el aula. Y además no le importará cometer fallos, sino que lo que estará intentando ante todo es hacerse entender.

Pedimos a los estudiantes que participen en la experimentación, fuera de sus horas de clase de Francés, y para “fomentar” su colaboración, les ofrecemos créditos de reconocimiento académico. Les indicamos la manera de acceder a Second Life, en el caso de que quieran familiarizarse con el mundo virtual, ya que OpenSim utiliza los mismos estándares. Se formarán nueve grupos de doce estudiantes y cada grupo deberá asistir a la prueba durante tres horas.

2. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DEL PROTOTIPO

Utilizamos el visor Imprudence⁶ para acceder al mundo, ya que es de código abierto y su interfaz es más sencilla de utilizar que otros visores. Además tiene la ventaja añadida de que el menú puede seleccionarse en francés.

El *sim* (espacio de terreno virtual), llamado “Aeropuerto de Pinto”, está formado por cinco islas:



Figura 1. Mapa del *sim*

2.1. Isla de control

Tiempo de estancia: 45 minutos. Objetivos: Uso de las herramientas y menús del visor.

Cuando los alumnos entran por primera vez en OpenSim, se encuentran en un mundo que les es totalmente desconocido. Tan solo 6 alumnos de los 108 con los que se prueba el prototipo decidieron acceder a Second Life (su experiencia, como suele suceder cuando se entra solo en ese mundo y sin práctica en las plataformas virtuales, fue abrumadora: “qué hacer, dónde ir, con quién hablar”) antes de la experimentación. En esta isla aprenden a utilizar las herramientas básicas que necesitarán para poder desenvolverse dentro del mundo: desplazarse, utilizar la lupa, interactuar con los objetos, utilizar las ventanas de diálogo, enviar mensajes privados, escribir en el chat,

teletransportarse (para desplazarse por las islas del *sim* se puede utilizar la opción “teleport” que traslada al usuario a través de las regiones de manera inmediata), etc. (Figura 2).

Y esta isla aporta ya los primeros resultados. Como hemos señalado anteriormente, cada sesión está formada por doce estudiantes, el profesor de Lengua Francesa y un informático (su función es resolver los problemas que puedan ir apareciendo, así como grabar las sesiones para su posterior estudio. El informático no está presencialmente en el aula). Los alumnos se perciben distintos en su forma de avatar y esto les proporciona una libertad en los movimientos y en su discurso en el chat que ni siquiera se alcanza con algún juego de rol que se pueda practicar en la clase de Lengua. De todos es sabido que el disfraz proporciona al que lo lleva una liberación tanto en sus actos

gestuales como verbales. Y es muy interesante señalar cómo, incluso estando todos los estudiantes y profesor en el aula, los aprendientes se centran exclusivamente en lo que sucede en la

pantalla y escuchan al docente, que les está hablando en francés, con mucha más naturalidad, como si se tratara de su primera lengua.

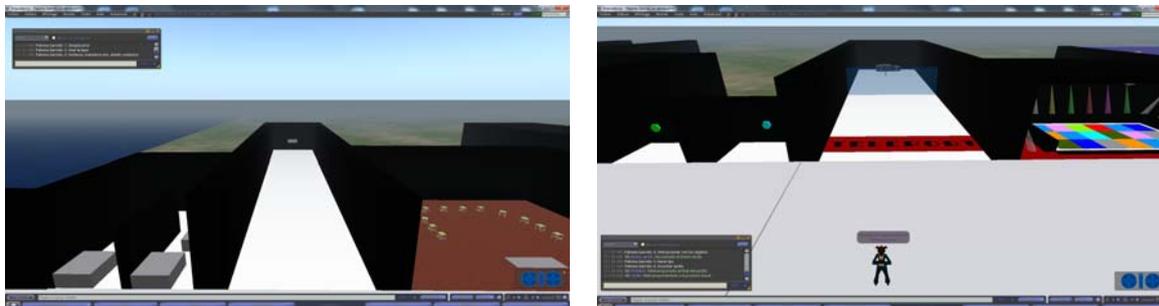


Figura 2. Visualización parcial de la isla de control

Cuando los estudiantes entran en la plataforma, todos tienen la misma apariencia (solo los avatares de los de los profesores – Lengua e Informática– son distintos para que se diferencien mejor) y pronto el avatar/estudiante descubrirá por sí mismo la posibilidad de alterar su aspecto, así como otras funciones que todavía no se han explicado en la clase. El primer objetivo ya se ha cumplido: el alumno siente curiosidad por este nuevo mundo, investiga las posibilidades del visor y desarrolla su lado más lúdico, con la ventaja añadida de que todas las dudas que pueda tener, para ser atendidas por el profesor, deberán ser dirigidas en francés. Sin ser consciente de ello, el estudiante está hablando continuamente en esta lengua, puesto que piensa que su yo está dentro del mundo, en el avatar, y que lo que pregunta oralmente en el aula forma parte de una proyección de su yo, pero sin ser él. Se ha producido un desdoblamiento y el alumno ya no tiene miedo de preguntar en francés, ni de hacer ninguna intervención, ya que su atención está puesta en la pantalla y no en lo que dice. No percibe que el profesor esté focalizando en él y la producción de la L2 se realiza de manera inconsciente.

El nivel de los alumnos es heterogéneo, ya que si bien el prototipo está diseñado para un nivel B1 y todos los estudiantes son de tercero de Turismo, algunos de ellos son repetidores o todavía no han aprobado el nivel A2. Sin embargo, esto no supone ningún inconveniente. Es más, en esta primera isla, que es una toma de

contacto, les facilitamos la opción de escribir en español en el chat para no ralentizar el interés que están demostrando. Incluso el avatar del profesor utiliza las dos lenguas alternativamente dentro del mundo. De lo que se trata en esta primera fase es de captar el interés y la curiosidad del alumno.

En la isla de control también se han preparado algunos escenarios que luego se repetirán en las pruebas que deban realizar, porque el prototipo se ha diseñado como una serie de pruebas, una competición, en las que habrá varios ganadores (Figura 3).

2.2. Isla de aprendizaje

Tiempo de estancia: 30 minutos. Objetivos: observar y asimilar las producciones de conversación prototípicas de un aeropuerto mediante textos escritos y orales.

La siguiente isla recrea un aeropuerto. Hay mostradores de facturación, zona de llegada, de salida, puertas de embarque, recogida de maletas, puesto de información, máquinas expendedoras de bebidas y comida, sala *vip*, *duty-free*, pista de aterrizaje y aseos. Todos los objetos informan sobre su denominación en francés al pasar el cursor por encima de ellos. Comunicamos a los estudiantes que deben recorrerla y encontrar los objetos que representen a una azafata que les proporcionará, tras tocarla, mediante mensaje privado, una conversación escrita prototípica de un aeropuerto (Figura 4).

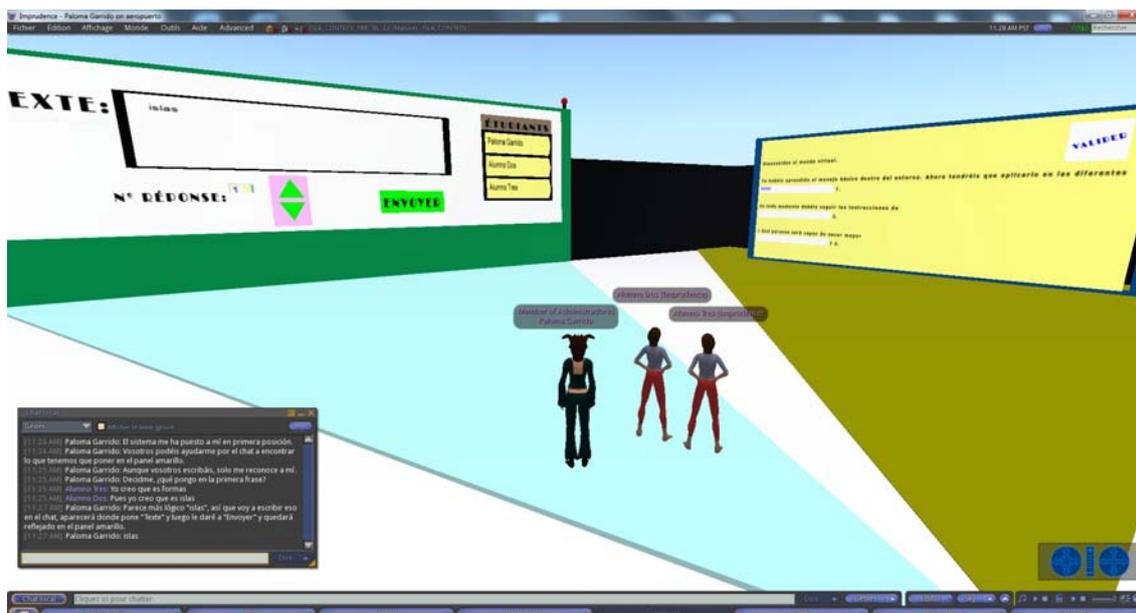


Figura 3. Isla de control: explicación del funcionamiento de las herramientas



Figura 4. Ejemplo de discurso entregado por el objeto al estudiante mediante mensaje privado

Asimismo deberán ir a la pista de aterrizaje y escuchar los audios que corresponden a las ocho conversaciones que han leído (en cada parcela, el audio se reproduce de forma cíclica. Hemos usado la “música de parcela”, que nos

permite poner enlaces web a sonidos en formato mp3, diez veces menos pesados que los sonidos wav de los objetos. Para ello es necesario tener instalado el programa QuickTime Player):

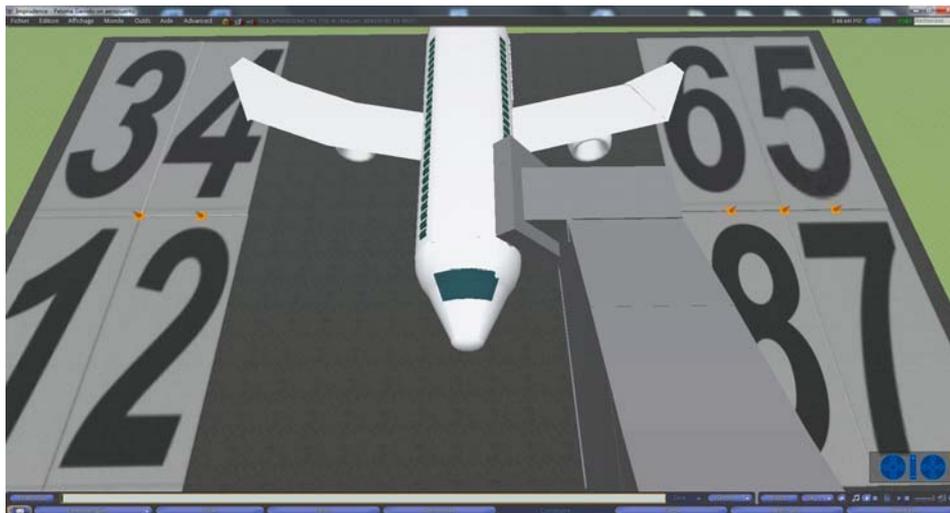


Figura 5. Zona de audios que reproducen los textos discursivos turísticos

El profesor insiste en el hecho de que esas conversaciones, con sus representaciones escritas y orales, serán luego objeto de las pruebas que deberán realizar. Ahora el estudiante toma conciencia de que está en una competición (el interés va en aumento: el aprendiente ha sentido curiosidad y ésta se ve incrementada con la posibilidad de un juego en forma de competición). Sabe que debe prestar atención a todo lo que lea y escuche en el aeropuerto. Y es cuando aparecen las primeras pinceladas de picaresca. El alumno quiere ganar (ni siquiera sabe en qué consiste el premio) y busca las fórmulas para poder guardar las conversaciones (algunos de ellos ya se han dado cuenta de que estos mensajes privados permanecen en el historial, otros los copian y pegan en una nota, y

los menos habilidosos con el programa deciden tomar apuntes de la manera tradicional, en un cuaderno). El profesor, que puede darse cuenta de lo que sucede gracias al número reducido de estudiantes, debe insistir aquí en que lo realmente importante es que no hagan ningún tipo de trampa, puesto que se trata de estudiar si el prototipo es útil en la enseñanza de una lengua extranjera. Aunque este comportamiento por parte del estudiante es muy provechoso tanto para el lingüista como para el informático: deberán hallar una manera distinta de presentar los textos escritos sin que estos se guarden en el historial. En la siguiente sesión, se remplazan los objetos, que proporcionaban el texto por mensaje privado, por imágenes que se colocan a lo largo del aeropuerto:



Figura 6. Ejemplo de imagen (*texture*) con conversación prototípica

Observaremos que lejos de resolverse el problema, la imagen no supone ningún desafío

para algunos estudiantes que, rápidamente, utilizan la opción “Hacer foto” para guardar la imagen que contiene el texto:



Figura 7. Ejemplo de captura de imagen a través del visor

Vemos por lo tanto que el estudiante puede guardar la imagen tanto a través de la ventana “Foto” del menú inferior como mediante una captura de pantalla. Esta apreciación consolida la necesidad de utilizar el prototipo de manera presencial si se pretende que el estudiante refuerce sus conocimientos del Francés de especialidad y no del uso y funciones del visor.

2.3. Isla de pruebas individuales

Tiempo de estancia: 30 minutos. Objetivos: Comprensión escrita y oral a través de ejercicios de reconocimiento y selección múltiple.

Siempre guiados por el profesor que es quien puede activar los teletransportes para trasladarse por el *sim*, los estudiantes llegan a una isla que representa un aula. Cada uno se sienta en un pupitre, el profesor sube al encerado, y explica a través del chat y en francés en qué consiste la prueba. Cuando el tiempo empieza, tendrán que interactuar con ocho pergaminos, que aparecen en la pizarra, conteniendo cada uno de ellos cuatro ventanas de diálogo en las que deben seleccionar la respuesta adecuada entre tres.

Si se falla a una respuesta, el sistema indica al estudiante que debe volver a empezar el pergamino con el que estaba trabajando. Estos aciertos y fallos quedan recogidos en una base de datos para su estudio posterior (qué alumno y en qué intento contesta las preguntas correctamente, qué pregunta presenta mayores complicaciones, etc.). De hecho, todas las interacciones que se producen dentro del mundo aparecen luego recogidas, incluyéndose los mensajes privados que se intercambian los estudiantes y que nos ofrecen pistas sobre su nivel de atención, comentarios sobre las pruebas y apreciaciones generales que suelen centrarse en el uso de la plataforma.

En las preguntas, se focaliza tanto en el léxico prototípico de las conversaciones que se producen en un aeropuerto (y que el alumno ha leído previamente en la isla de aprendizaje) como en aspectos gramaticales (sintaxis, morfología, conjugación verbal) y ortográficos. Siete pergaminos centrados en el escrito y uno en la comprensión oral:



Figura 8. Aula de pruebas individuales con ejemplo de ventana de diálogo.

Las diferentes sesiones efectuadas demuestran que treinta minutos es el tiempo preciso para que el estudiante las realice sin perder el interés y contestando a las preguntas leyendo de nuevo el enunciado, sin tratar de obtener la respuesta adecuada por reconocimiento de la forma errónea.

2.4. Isla de pruebas de grupo

Tiempo de estancia: 45 minutos. Objetivos: Producción escrita y comprensión oral mediante aprendizaje colaborativo.

Cuando los alumnos acceden a esta isla, el sistema forma aleatoriamente cuatro grupos de tres estudiantes que deberán trabajar conjuntamente. Esta forma de unir a los alumnos favorece que se formen grupos con integrantes que tal vez no tengan demasiada relación en clase. Además ayuda a que el alumno deba centrarse en el chat para poder comunicarse con los componentes de su grupo que están diseminados por el aula.

Se recrean cuatro espacios idénticos, con la suficiente separación para que las conversaciones de un grupo, escritas en el chat general, no sean leídas por los otros grupos⁷. Estas regiones contienen cuatro paneles; cada panel está formado por dos conversaciones, de las ocho que leyeron y escucharon en la isla de aprendizaje, a las que se les han suprimido cuatro frases. Los

estudiantes deben completar el discurso y para ello deben colaborar entre sí. El sistema selecciona que en cada grupo haya un capitán, de tal manera que a la hora de escribir todos en el chat general, solo el escrito del capitán sea reconocido por el canal que utilizan los paneles.

De la fase de pruebas individuales, centradas en el reconocimiento, pasamos ahora a la fase de producción escrita. Asimismo en cada sala hay un objeto con audio, en el que los aprendientes deben ratificar si el contenido que escuchan es verdadero o falso: comprensión oral y discernimiento de aseveraciones.

Esta prueba, tras preguntar a los todos los estudiantes que participaron en la experimentación, es sin duda alguna la que más gusta y la que más datos aporta sobre sus conocimientos. Todos concuerdan en que, mientras la realizaban, olvidaron por completo que estaban en una competición, así como que la prueba tenía un tiempo establecido para su realización. Los estudiantes, cuando llegan a esta etapa, llevan casi dos horas delante del ordenador y cuando la finalicen, habrán transcurrido alrededor de tres horas (después de la isla de aprendizaje se hace una pequeña pausa de 10 minutos) y coinciden en decir que no han sido conscientes del paso del tiempo. Podemos decir que hasta ahora el prototipo está siendo un éxito en cuanto a captación del interés por parte del estudiante.



Figura 9. Sala de formación de grupos.

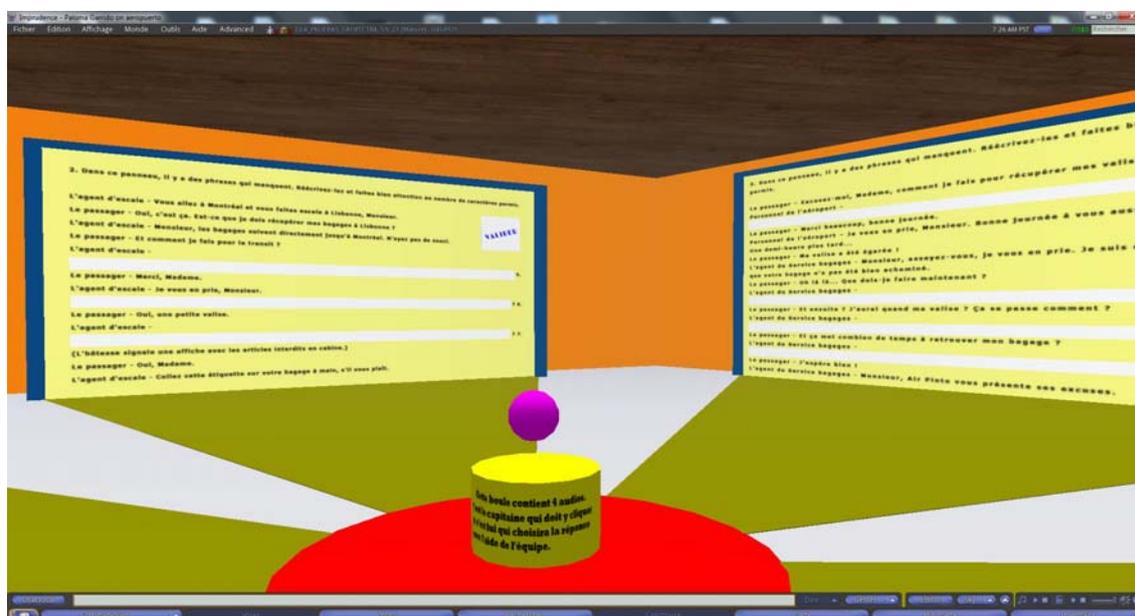


Figura 10. Detalle de región de sala de grupos con paneles y audio

Cuando el tiempo concluye (se programa la isla de tal manera que finalizado el tiempo de la prueba, ya no se puede escribir en los paneles), los estudiantes deben trasladarse, mediante teletransporte, a la isla de resultados.

2.5. Isla de resultados

Tiempo de estancia: 15 minutos. Objetivos: evaluación de producciones escritas mediante corrección comparada y recompensa.

En este espacio, los estudiantes pueden observar sus producciones escritas, representadas en cuatro paneles que recogen las dieciséis frases

de cada grupo. El profesor, mediante una herramienta de puntuación, otorga dos puntos a las mejores producciones (en ninguna prueba, se penaliza al alumno por cometer un error. Si falla en su respuesta, ya sea en las pruebas individuales o grupales, sencillamente no obtiene puntuación en ese ejercicio). Finalmente, otro objeto señala las puntuaciones conseguidas por cada alumno y las tres mejores puntuaciones ascienden a un podio simbólico.

La finalidad de esta isla es el debate y explicación de las producciones de los alumnos. Al estar las dieciséis frases colocadas

paralelamente, el propio estudiante puede entender y preguntar, comparando la oración de su grupo con las de los demás, por qué determinada frase es correcta o incorrecta. No hay un tiempo determinado de estancia en esta isla, aunque ya que la experimentación se ha

realizado de manera continuada, la explicación de los errores y aciertos se les comunicará individualmente, a través del campus virtual, puesto que el tiempo total de la experimentación con el prototipo ha sido de tres horas.

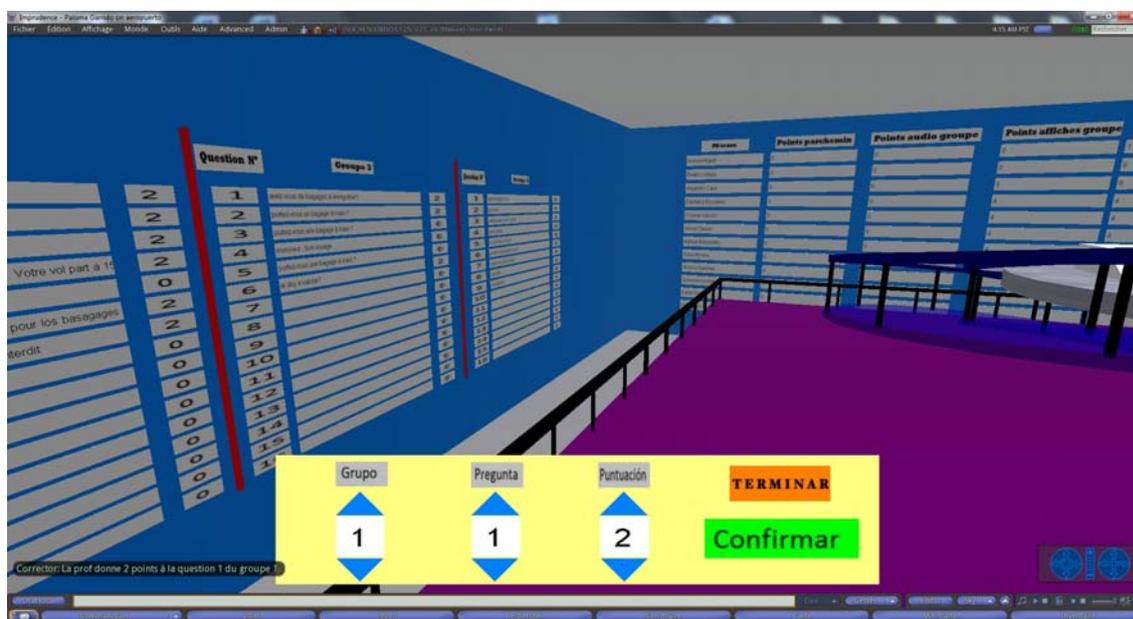


Figura 11. Imagen de herramienta de adjudicación de puntos

3. CONCLUSIONES

La experimentación demuestra datos reveladores:

Aspectos positivos	Contrapartida
El uso de la plataforma es beneficioso en cuanto a la proyección del estudiante en un avatar y al desdoblamiento que se produce en su nivel adquisitivo de la L2.	Los mundos virtuales despiertan rápidamente la curiosidad y sensaciones del usuario, pero esta rapidez también se transforma en desinterés si el entorno, pruebas y aspectos de la plataforma no van en continuo aumento.
Se potencia la producción escrita dentro del mundo, ya que es la única manera de comunicación (la posibilidad del uso de la voz en la plataforma también es factible, pero aún presenta limitaciones: el módulo de voz adaptado a OpenSim consume gran ancho de banda).	Si queremos que la clase con OpenSim sea productiva y atienda a las cuatro destrezas lingüísticas, entonces deberá ser presencial, para que el estudiante pueda al mismo tiempo desarrollar la comprensión y producción orales.
La presentación de los ejercicios tradicionales en forma de pruebas individuales y grupales refuerza el	La plataforma no permite realmente que los ejercicios o pruebas sean innovadores. Lo innovador es el uso del

<p>aspecto lúdico y permite que el docente obtenga resultados, mediante la recogida de datos, en los que se combinen los conocimientos individualizados del aprendiente, así como sus aportaciones en el aprendizaje colaborativo.</p>	<p>avatar y su integración en el aula.</p>
<p>El prototipo puede adaptarse a la duración real de una clase (hora y media), dividiendo la entrada en las islas en cuatro sesiones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Isla de control e isla de aprendizaje. 2. Isla de aprendizaje e isla de pruebas individuales. 3. Isla de aprendizaje e isla de pruebas grupales. 4. Isla de evaluación y corrección. 	<p>El prototipo, para que realmente sea eficaz, está diseñado para 12 estudiantes. Las clases, sin embargo, y a pesar del plan Bolonia, están integradas por hasta 70 alumnos, en el turno de mañana, y 25 alumnos en el turno de tarde. Las islas de aprendizaje y de pruebas individuales pueden utilizarse con más estudiantes, pero no debemos olvidarnos de aspectos claramente objetivos: los servidores pueden colapsarse, además del <i>lag</i>⁸ que puede provocar el acceso de tantos usuarios al mismo tiempo.</p>
<p>El producto final ofrece coherencia y el estudiante se siente motivado por desenvolverse en contextos cuya aplicación en el mundo laboral es práctica y real.</p>	<p>Para construir el prototipo, se ha necesitado el trabajo combinado de informáticos y lingüistas, un proyecto con financiación y meses de trabajo. Sin embargo, la reutilización de los recursos es relativa.</p>
<p>El uso presencial de la plataforma permite que estudiante y profesor estén en contacto, facilita la rápida explicación de conceptos de la plataforma y favorece la visión de aspectos gestuales que el avatar no puede representar.</p> <p>Asimismo, el estudiante es consciente de estar en un momento de estudio y aprendizaje.</p>	<p>Todos los estudiantes coinciden en un punto importantísimo: si utilizaran la plataforma en la modalidad de <i>e-learning</i>, la usarían fundamentalmente como una red social, utilizarían su L1 para los intercambios verbales y si tuvieran que realizar las pruebas, todos ellos buscarían la forma de falsear los resultados.</p> <p>La plataforma dejaría de ser un lugar de estudio para convertirse en un espacio de entretenimiento.</p>
<p>El prototipo puede combinarse con el uso de otras plataformas virtuales como Second Life (Garrido, 2012). Éste ofrece ya recreaciones de escenarios reales que pueden adaptarse a los intereses del estudiante: visita de museos, de ciudades, juegos de rol, etc. Y estas visitas se pueden llevar a cabo de manera no presencial, ya que SL está formado por servidores situados en todo el globo y por lo tanto está preparado para que miles de usuarios puedan entrar a la vez.</p>	<p>El inconveniente de SL es la presencia de innumerables distracciones que podrían desviar al estudiante de sus objetivos académicos. En este punto, habría que insistir sobre la responsabilidad del estudiante, que ya es un adulto, y hacerle recapacitar sobre sus obligaciones.</p>

Con estas apreciaciones, podemos concluir que el prototipo es válido, como herramienta didáctica (los mundos virtuales y las plataformas que se utilicen siempre deben ser considerados como un medio y no como un fin) en la enseñanza de una lengua extranjera, pero queda supeditado a dos condiciones indispensables:

- Debe utilizarse de manera presencial, para no descuidar la comprensión y producción orales.
- Los grupos deben ser reducidos si se quiere evitar el *lag* y poder atender todas las necesidades del alumnado. Teniendo en cuenta que el currículo académico incluye

prácticas externas y preparación de material por parte del alumno, se pueden organizar sesiones extraordinarias con el prototipo que refuercen los contenidos vistos en clase.

Añadiremos, para finalizar esta exposición, que actualmente trabajamos en la creación de una segunda isla cuyo escenario es un complejo hostelero, con el que pretendemos seguir avanzando en el estudio de las plataformas virtuales y su aplicabilidad a la enseñanza de lenguas extranjeras con fines específicos.

NOTAS

- ¹ Los primeros trabajos se remontan a 1997 (Hughes, C.E. y Moshell, J.M.).
- ² Uno de los ejemplos más conocidos es ScienceSim, mundo virtual creado por Intel para la simulación de sus productos (www.sciencesim.com).
- ³ Second Life (www.secondlife.com). Extensa bibliografía sobre el uso de Second Life aplicado a la enseñanza en *Second Life, Avatars and Virtual Worlds Bibliography* (<http://maaw.info/SecondLifeBibliography.htm>).
- ⁴ OpenSim: opensimulator.org.
- ⁵ En el equipo de investigación utilizamos la plataforma educativa Virtuam (*Virtual Worlds at Universidad Autónoma de Madrid*), que integra cuatro módulos principales que trabajan y cooperan entre sí: un grupo de servidores, un portal web para profesores y estudiantes, un sistema de gestión y administración de datos y un software de análisis (<http://aida.ii.uam.es/virtuam/>).
- ⁶ Visor Imprudence: <http://wiki.kokuaviewer.org>
- ⁷ Las distancias en OpenSim, por defecto, son *whisper_distance* = 10 m, *say_distance* = 30 m, *shout_distance* = 100 m).
- ⁸ Lag, del inglés *lag behind*. Es el retraso que se produce en el desarrollo de una telecomunicación,

lo que provoca desorientación o incomodidad en el usuario.

4. BIBLIOGRAFÍA

- Aldrich, C. (2009). *Learning online with games, simulations and virtual worlds*. Strategies for online instruction. San Francisco: John Wiley.
- Antonio (de), A., Villalobos, M. y Luna, E. (2000). *Cuándo y cómo usar la Realidad Virtual en la Enseñanza*. Revista de Enseñanza y Tecnología, enero-abril.
- Brumfit, C. y Johnson, K. (1971). *The Communicative Approach to Language Teaching*. Oxford: O.U. Press.
- Carr, D. y Oliver, M. (2009). *Second life, Immersion and Learning*. En P. Zaphris y C.S. Ang (Ed.): *Social Computing and Virtual Communities*. Londres: Taylor and Francis.
- Cuesta, U. (2000). *Psicología social de la comunicación*. Madrid: Cátedra.
- Garrido, P. (2012) Second Life en la enseñanza del Francés Lengua Extranjera en la Universidad. *Revista Thèleme. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 27.
- Garridon, D. y Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7, Elsevier.
- Hughes, C. E. y Moshell, J. M. (1997). Shared virtual worlds for education: the ExploreNet Experiment. *ACM Multimedia Systems*, 5 (2).
- Meyer, B. (2009). Designing serious games for foreign language education in a global perspective. *Support for Learning*, 1, 715-719.
- Molka-Danielsen, J. y Deutschsmann, M. (2009). *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*. Trondheim: Tapir Academic Press.
- Williams, M. y Burden, R. (1999). *Psicología para profesores de idiomas*. Cambridge: Cambridge University Press.