

ENSEÑANZA DE LENGUAS EN MUNDOS VIRTUALES

Curso 2012/2013

(Código: 24409136)

1. PRESENTACIÓN

La inclusión de la tecnología en la enseñanza de idiomas ha sido una bendición para los alumnos pero también un reto para los profesores. En los últimos años se ha promovido el uso de la Web 2.0 como una forma de ofrecer a nuestros estudiantes la oportunidad de interactuar con audiencias reales y de obtener diferentes tipos de input a través de las diversas aplicaciones que están disponibles de forma gratuita en la red. Desde el año 2006, los mundos virtuales (entornos tridimensionales,) nos presentan un reto aún mayor tanto a los profesores como a los alumnos. Estos entornos nos llevan a un nivel más alto de interacción presencial en línea a través de avatares y de la interacción de éstos con el entorno tridimensional. Second Life es uno de estos entornos virtuales (es un programa que se baja gratuitamente de Internet) donde se desarrollan, entre muchas otras actividades, clases de lenguas. Las clases de idiomas en Second Life ofrecen un ambiente de inmersión total sin tener que salir de nuestras casas o sitios de trabajo y ofrecen la oportunidad de interactuar con hablantes nativos y no nativos del idioma diana en contextos de la vida diaria y al mismo tiempo interactuar con el entorno virtual. ¿Cuáles son los retos que deben superar los profesores y alumnos para enseñar y aprender en estos entornos tridimensionales? La respuesta a esta pregunta guiará los contenidos de este curso, donde, de forma práctica, los participantes adquirirán las destrezas necesarias para enseñar en Second Life.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

1. Encuadramiento de la asignatura dentro del plan de estudios de la titulación y competencias asignadas en el marco del plan formativo

Esta asignatura forma parte de uno de los dos módulos de especialidad, en concreto el titulado Las TIC para la Enseñanza de Lenguas.

Se pretende lograr los objetivos de las siguientes competencias genéricas de la UNED:

- Aplicación de los conocimientos a la práctica
- Resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos
- Pensamiento creativo
- Razonamiento crítico
- Toma de decisiones
- Comunicación y expresión en otras lenguas (con especial énfasis en el inglés)
- Competencia en el uso de las TIC
- Competencia en la búsqueda de información relevante
- Competencia en la gestión y organización de la información
- Competencia en la recolección de datos, el manejo de bases de datos y su presentación

Además, a través de esta asignatura, se espera que los participantes adquieran las siguientes competencias específicas:

1. Capacidad de innovación.
2. Conocimiento de Second Life: Destrezas para:
 - interactuar y comunicarse.
 - usar herramientas educativas propias de este entorno tridimensional.



- construir objetos que puedan contribuir a su práctica docente en SL.
3. Transferir estrategias metodológicas de entornos presenciales a mundos virtuales.
 4. Capacidad de diseñar y llevar a cabo un proyecto: Generación de nuevas ideas a partir de los conocimientos adquiridos.
 5. Ética profesional aplicada a entornos virtuales.

2. Perfil del estudiante al que va dirigida

La asignatura pertenece al módulo de Especialidad del Máster, por lo que tiene una caracterización muy concreta del perfil del estudiante al que se recomienda. Sobre todo está pensada para el estudiante de Postgrado que vaya a seguir alguna de las siguientes vías profesionales:

- Docencia de lenguas.
- Docencia en mundos virtuales.
- Investigación sobre la enseñanza de lenguas con el uso de las TIC.
- Investigación en el área de Humanidades (lingüística, historia, antropología, etc.).

3. Justificación de la relevancia de la asignatura

Esta asignatura permite contextualizar el uso de las TIC y del tratamiento de lenguas en el marco del desarrollo de internet hacia la Web 3.0, en relación a mundos virtuales y su utilidad en la enseñanza de lenguas y en general para la educación. Son pocos los profesionales que están preparados para enseñar en estos entornos y este curso busca ofrecer esta formación.

4. Relación de la asignatura con el ámbito profesional y de investigación

Esta asignatura ofrece la posibilidad de conocer el uso que se puede dar a los mundos virtuales en la enseñanza de lenguas, sus ventajas y desventajas, las destrezas necesarias para enseñar en Second Life. Es un campo nuevo y por lo tanto abierto a la investigación.

3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

1. Gran parte de los materiales y la bibliografía básica de esta asignatura están escritos en inglés, por lo tanto el estudiante deberá poseer una competencia en lengua inglesa que le permita llevar a cabo la lectura y comprensión de los mismos. No obstante la lengua vehicular del curso es el español.
2. Es imprescindible que los participantes posean un ordenador que les permita acceder a Second Life. Estos son los requisitos técnicos descritos en la página de Second Life



Windows	Minimum Requirements	Recommended 
Internet Connection*:	Cable or DSL	Cable or DSL
Operating System:	XP, or Vista	XP or Vista
Computer Processor:	800 MHz Pentium III or Athlon, or better	1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86) or better
Computer Memory:	512 MB or more	1 GB or more
Screen Resolution:	1024x768 pixels	1024x768 pixels or higher
Graphics Card for XP**:	<ul style="list-style-type: none"> • NVIDIA GeForce 6600 or better • OR ATI Radeon 8500, 9250 or better • OR Intel 945 chipset 	NVIDIA Graphics cards 6000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 6600, 6700, 6800 7000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 8000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 8500, 8600, 8800 GeForce Go Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 ATI Graphics Cards <ul style="list-style-type: none"> • X800, X900, X1600, X1700, X1800, X1900 • x2600, x2900 • x3650, x3850
Graphics Card for Vista (requires latest drivers)**:	<ul style="list-style-type: none"> • NVIDIA GeForce 6600 or better • OR ATI Radeon 9500 or better • OR Intel 945 chipset 	NVIDIA Graphics cards 7000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 8000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 8500, 8600, 8800 GeForce Go Series: <ul style="list-style-type: none"> • 7600, 7800, 7900 ATI Graphics Cards <ul style="list-style-type: none"> • X1600, X1700, X1800, X1900 • x2600, x2900 • x3650, x3850

Para mayor información, por favor visitar la página de Second Life:
<http://secondlife.com/support/system-requirements/>

4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Tras haber cursado la asignatura, los alumnos serán capaces de:

- Moverse y comunicarse fluidamente en Second Life.
- Usar herramientas educativas propias de este entorno tridimensional.
- Construir objetos que puedan contribuir a su práctica docente en SL.
- Diseñar clases para ser dictadas en Second Life.
- Implementar las clases diseñadas.

5.CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. El concepto de Mundos Virtuales y las diferencias con entornos basados en la Web.
2. Las destrezas indispensables para un profesor en SL:
 - personales y de comunicación.
 - uso de herramientas educativas propias de este entorno tridimensional.
 - construcción de objetos que puedan contribuir a su práctica docente en SL.
 - manejo del uso de texturas para los objetos creados.
 - edición de scripts para crear interactividad en objetos



3. ¿Cómo se enseña un idioma en SL? Transferencia de conocimientos metodológicos de la enseñanza presencial al entorno tridimensional de SL.

4. La integración de herramientas de la Web 2.0 con las de Second Life.

5. Diseño de clases en SL y práctica con Mini-lecciones.

6.EQUIPO DOCENTE

- [MARIA JORDANO DE LA TORRE](#)

7.METODOLOGÍA

Esta asignatura, como todas las que conforman este Máster, se imparte dentro del marco metodológico de la enseñanza a distancia implementado por la UNED. De esta manera, se servirá de la plataforma aLF en la que se inserta el curso virtual de esta materia. Dicho curso virtual permitirá al estudiante el acceso a un Módulo de Contenidos (con orientaciones para encarar con éxito el estudio de los temas), un Foro de Debate (en el que el estudiante podrá interactuar con el resto de sus compañeros, el Equipo Docente, y el TAR), una cuenta de Correo Electrónico (para efectuar consultas en privado sobre cuestiones relacionadas con la asignatura).

Adicionalmente, debido a la naturaleza de esta asignatura, los participantes tendrán que ingresar a Second Life por lo menos una vez a la semana, por 60 minutos, a partir del módulo 2, a realizar sus prácticas. Se ofrecerán tres alternativas de horarios. En algunas ocasiones las actividades serán de auto-acceso y los participantes podrán asistir en cualquier momento que les sea conveniente.

8.BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

La bibliografía básica de este curso se encuentra en la Web:

Gonzalez, D. (2010). Teaching and learning EFL in Second Life: Challenges for teachers and learners. Presentación en TESOL Convention. Disponible en <http://eflnest2010.pbworks.com/Dafne>

Muvenation (2010) European Project: Collection of Educational Tools for Second Life y Pedagogical Practices for Virtual Worlds. <http://muvenation.org/>

Vickers, H. (). Language Teaching Gains Second Life: Virtual Worlds Offer New Methods to Teach Languages. Disponible en <http://www.omniglot.com/language/articles/secondlife.php>

9.BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Comentarios y anexos:

La bibliografía básica de este curso está localizada en la Web:

Gonzalez, D. (2010). Teaching and learning EFL in Second Life: Challenges for teachers and learners. Presentación en TESOL Convention. Disponible en <http://eflnest2010.pbworks.com/Dafne>

Muvenation (2010) European Project: Collection of Educational Tools for Second Life y Pedagogical



Practices for Virtual Worlds. <http://muvenation.org/>

Vickers, H. (). Language Teaching Gains Second Life: Virtual Worlds Offer New Methods to Teach Languages. Disponible en <http://www.omniglot.com/language/articles/secondlife.php>

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

1. Material didáctico complementario

González, D., Sweeney, P.; Palomeque, C. "*Task Design for Language Learning in an Embodied Environment* Editores: Giovanni Vincenti & James Braman . *IGI Global* . Hershey, PA , Estados Unidos de América. 2009. ISBN: NA. (en prensa)". pp. NA - NA. "TEACHING THROUGH MULTI-USER VIRTUAL ENVIRONMENTS: APPLYING DYNAMIC ELEMENTS TO THE MODERN CLASSROOM".

Gonzalez, D., Palomeque, C. y Sweeney, P. (2010). WEB 2.0 & VIRTUAL WORLDS: TEACHING SPANISH IN SECOND LIFE. Disponible en (a ser anunciado).

2. Orientaciones didácticas

Se proporcionarán guías didácticas para cada uno de los puntos del programa que permitirán al estudiante adquirir las competencias específicas de la asignatura.

3. Recursos de apoyo virtual

Se proporcionarán tutoriales generados en Second Life y se abrirá un wiki con vídeos tutoriales.

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

La tutorización y seguimiento del curso corresponde a la Dra. Dafne González Chávez y se efectuará de manera continua a través del curso virtual, el correo electrónico y en Skype.

Correo electrónico: dygonza@yahoo.com

Skype: dafnegon939

Las reuniones semanales en SL se anunciarán y se darán las indicaciones para llegar al sitio de encuentro.

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Esta asignatura es eminentemente práctica y el seguimiento de los participantes se hará a través de los trabajos que vaya realizando a través del curso. Esta Evaluación continua es basada en tareas y /o discusiones en foros para cada punto de la asignatura.

Proyecto Final: Diseño y puesta en práctica de una mini-lección en SL

La distribución de las calificaciones será de la siguiente manera:

Actividad Formativa	Metodología	Porcentaje de valoración
Seguimiento automático de los conocimientos adquiridos	Realización de tareas prácticas - talleres	40%
Generación de conocimiento de forma crítica	Discusión de las principales ideas de los temas en foros	20%
Aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridos a contextos y situaciones concretas	Diseño de mini clases y su implementación con los compañeros como alumnos	Diseño 20% Implementación 20%

13. COLABORADORES DOCENTES



■ DAFNE GONZALEZ CHAVEZ

Ámbito: GUI - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



72AAAF95E6CCFF47182EB22CE7A31A20D