

EL INSTITUTO CERVANTES EN SECOND LIFE

INTRODUCCIÓN

El Instituto Cervantes es la institución pública creada por España en 1991 para la promoción y la enseñanza de la lengua española y para la difusión de la cultura española e hispanoamericana.

Los objetivos del Instituto Cervantes son:

- Organizar cursos generales y específicos de lengua española, así como de las lenguas cooficiales en España.
- Expedir Diplomas de Español como Lengua Extranjera (DELE) y organizar los exámenes para su obtención.
- Actualizar los métodos de enseñanza y la formación del profesorado.
- Apoyar la labor de los hispanistas.
- Participar en programas de difusión de la lengua española.
- Realizar actividades de promoción cultural en colaboración con otros organismos españoles e hispanoamericanos y con entidades de los países anfitriones.
- Poner a disposición del público bibliotecas provistas de los medios tecnológicos más avanzados.

Desde su fundación la institución apostó por el uso de las nuevas tecnologías para la consecución de sus objetivos; en concreto, creó el Centro Virtual Cervantes e Informática (<http://cvc.cervantes.es>) como una de las áreas desde las que canalizar sus actuaciones culturales y académicas.

Además de prestar el servicio informático a la sede central y a la red de centros en el mundo, el Centro Virtual Cervantes e Informática fue concebido como un centro más de la red, pero ubicado en Internet; como centro que es, el CVC ofrece materiales didácticos a los usuarios, organiza exposiciones y cuenta con varios foros virtuales en los que los especialistas exponen sus ideas y opiniones, o discuten sobre temas relacionados con la cultura y la lengua españolas y con la enseñanza del español.

Esa apuesta del CVC por el uso de las nuevas tecnologías se ha materializado, si se nos permite la expresión hablando de un centro virtual, en diferentes proyectos académicos y culturales: la organización de la red Intracentros que mantiene el contacto entre los profesionales de los centros, el AVE, curso de español a través de Internet, el museo virtual de arte publicitario, etc. Con relación al mundo 3D, el CVC inauguró en 1999 el Salón de Reinos, una recreación del Palacio del Buen Retiro que pretende ilustrar la época en que vivió Felipe IV, y en 2001 el proyecto Mezquita de Córdoba que permite un paseo virtual por la mezquita tal y como era en 1236.

Desde la creación de Second Life en 2003 por Linden Lab. muchos son los organismos e instituciones que han fundado sus sedes virtuales. El paso adelante dado por Second Life radica en sus posibilidades de interacción dentro de ese mundo virtual, y en la relación que se establece entre esa

interacción y la realidad; es decir, en Second Life podemos comprar de verdad, podemos asistir a una conferencia en directo, podemos movernos, podemos aprender, etc. En definitiva y como su propio nombre indica podemos disfrutar una segunda vida representados por nuestro avatar.

La isla Cervantes (101, 163, 21) fue inaugurada en noviembre de 2007. El objetivo principal de su presencia en Second Life, en el marco de los objetivos generales del Instituto Cervantes, es la creación de un espacio de encuentro para todas aquellas personas interesadas en la lengua y en la cultura españolas. El objetivo último es la interacción entre los usuarios que visiten la isla de manera que puedan obtener información sobre los servicios de la institución, intercambiar opiniones e ideas sobre diferentes aspectos de la cultura española e hispanoamericana y enseñar y aprender español.

La isla Cervantes es una fiel reproducción del edificio que acoge la sede central del Instituto Cervantes en Madrid. Hasta el momento, estos son los espacios que se han creado en ella:

- El aula de español: un espacio concebido para la enseñanza y el aprendizaje del español.
- La sala de exposiciones: en ella se podrá asistir a diferentes exposiciones que en la realidad se muestran en el Instituto Cervantes.
- El salón de actos: el lugar para la celebración de conferencias y presentaciones.
- La Caja de las Letras: es la antigua sala de las cajas fuertes del banco. En la actualidad se ha convertido en depósito de testimonios de la cultura y las ciencias españolas. Entre otros, Francisco Ayala, Margarita Salas y Luis García Berlanga han depositado objetos y documentos que los han acompañado en su producción artística y científica.
- La biblioteca: en ella podremos acceder a fragmentos de obras de la literatura en lengua española.

Además de estas salas, el Instituto Cervantes ha instalado un panel en el que los usuarios pueden interactuar en un concurso sobre usos del español en diferentes países de Hispanoamérica y tres robots que nos dan información sobre los servicios que proporciona el Centro Virtual Cervantes e Informática. También, cerca de la biblioteca se puede adquirir una camiseta del Instituto Cervantes que podemos añadir a nuestro inventario como parte de la indumentaria de nuestro avatar.

NUESTRA CLASE DE ESPAÑOL EN SECOND LIFE

Hasta este momento, la isla Cervantes ha acogido dos clases de español para extranjeros y una reunión de profesores de distintos centros del Instituto Cervantes. Ambas experiencias han tenido un marcado carácter experimental, dado el corto tiempo de existencia de la isla Cervantes y la corta vida de los avatares que participamos en las experiencias.

A continuación describimos cómo transcurrió la primera sesión de trabajo con nuestros alumnos.

Trabajamos con un grupo de seis estudiantes brasileños del nivel B1 (Intermedio) situados en diferentes lugares de Brasil. Todos los estudiantes están familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías y siguen el curso de español a través de Internet (AVE).

La idea era realizar una pequeña actividad que formaría parte de una secuencia didáctica completa. Una vez hechas las presentaciones les expusimos los objetivos y les explicamos cómo iba a transcurrir la actividad. Los objetivos y el transcurso de la actividad estuvieron presentes en todo momento en una presentación de Power Point que Second Life nos permite instalar en el mundo virtual. De esta manera, todos teníamos presente qué era lo que había que hacer en cada momento.

Tras superar los problemas de volumen que suelen presentarse con cierta frecuencia, hicimos diferentes actividades con dinámicas variadas. Para el momento de las presentaciones, evidentemente, optamos por el agrupamiento de tipo coral. El tutor dio las instrucciones pertinentes y pidió a cada uno de los participantes que se presentara diciendo su nombre, su apellido, su lugar de procedencia, sus aficiones y gustos y las razones por las que estudiaba español. Todo ello se hizo a través del chat de voz. Todos los alumnos tenían el permiso para interrumpir a su compañero si querían hacer alguna pregunta.

Para ir entrando en el tema, el tutor hizo algunas preguntas a todo el grupo sobre sus conocimientos en relación a la organización administrativa de España: Comunidades Autónomas, lenguas oficiales del estado español, etc. El tutor y los alumnos fueron respondiendo a las dudas que los componentes del grupo fueron planteando. Toda esta actividad se realizó con el chat de voz.

El siguiente paso fue organizar al grupo en tres parejas para que cada una de ellas pensase en tres pistas sobre una ciudad de una comunidad autónoma: ¿en qué comunidad está? ¿Qué lenguas se hablan en ella? ¿Algún aspecto concreto que sepas sobre ella? Para hacer esta actividad fue necesario que cada grupo desactivase los altavoces de los miembros de las otras parejas, de manera que solamente pudiesen comunicarse con su compañero. Esta es una buenísima opción que Second Life presenta para el trabajo en parejas.

Para terminar volvimos al gran grupo, activamos los altavoces de todos los miembros y jugamos a las adivinanzas; cada pareja, a partir de las pistas que se proporcionaban, tenía que adivinar la ciudad en la que habían pensado sus compañeros.

Todos los participantes en la experiencia quedamos satisfechos de ella. Desde el punto de vista de la enseñanza de lenguas extranjeras vimos que era un entorno en el que interaccionábamos realmente, pues teníamos que hablar con nuestras parejas y con el resto del grupo. Consideramos que el chat de voz

es una de las grandes posibilidades de explotación de Second Life para la enseñanza de lenguas. Todos nuestros alumnos fueron conscientes de ello y mostraron su disposición para participar en otra sesión.

No podemos dejar de mencionar los problemas con los que nos encontramos a lo largo de la sesión. El principal se debía a la calidad del sonido que se recibe y emite, que puede depender de los auriculares y del micrófono que esté utilizando el usuario, de la distancia entre los avatares y del volumen de su sonido. Por esta razón, recomendamos antes de iniciar cualquier sesión de trabajo realizar las pruebas de volumen pertinentes. Además, algún estudiante tuvo problemas con su conexión a Second Life; recordemos los requisitos necesarios para poder vivir en Second Life: ancho de banda de 1Mb, velocidad de procesador de 1´5 Ghz, 1Gb de Memoria Ram y una tarjeta gráfica de 256Kb.

A la sesión de trabajo que organizamos con los profesores se presentaron seis profesionales de la enseñanza del español como lengua extranjera. Nuestro objetivo era practicar con algunas aplicaciones que consideramos que pueden ser útiles en la clase de lenguas. Para ello, también organizamos actividades en parejas, asignando a cada una de ellas tareas que promoviesen la interacción entre ellos primero, y con el grupo después.

Describimos a continuación algunas aplicaciones que utilizamos en las sesiones de trabajo y sus posibilidades de uso en un aula de enseñanza de lengua extranjera.

- Hay algunos formatos de presentación de materiales que Second Life nos permite incorporar: **vídeo, sonido y direcciones de Internet**. Igual que podemos hacerlo en nuestras clases presenciales, Second Life nos permite incorporar vídeos e imágenes, escuchar audiciones y acceder a direcciones de Internet, sobre las que podemos basar todo el trabajo de las actividades. Pueden ser una forma de iniciar las sesiones de trabajo y exponer a los alumnos los objetivos de las actividades y los contenidos que se quieren trabajar. Es una manera de trabajar en el aula con material auténtico.
- **Chat de voz:** tal vez sea uno de los principales atractivos si queremos enseñar lenguas en Second Life. Nos permite una interacción síncrona con todos los avatares que estén a nuestro alrededor. La posibilidad de seleccionar el volumen del sonido con cada uno de nuestros avatares cercanos, hablar con el que queramos y saber en todo momento quién está hablando, facilitan la interacción y el trabajo en grupos y en parejas. Pero el profesor tendrá que estar siempre atento al transcurso de las conversaciones y la concesión del turno de palabra cuando haya varios estudiantes hablando.
- **I/M:** es un sistema de mensajería escrita. Nos permite comunicarnos de manera individual con todos aquellos avatares

que tengamos en nuestra agenda de amigos. Con relación a una clase de lengua puede servir para comunicarse entre pares mientras otros están hablando. El chat escrito es también un buen sistema que el profesor puede utilizar para indicar el tiempo que resta para finalizar una actividad, para hacer alguna aclaración, para escribir palabras y expresiones nuevas que los alumnos no conocen, etc.

- **Notecard:** dentro de nuestro inventario, podemos crear notas escritas que damos a los otros avatares. El avatar que acepta un notecard tiene la posibilidad de modificarlo y guardar los cambios que haga en el documento. Podemos utilizar un notecard para dar instrucciones a los alumnos, para el trabajo de la comprensión lectora y la expresión escrita, para crear actividades en las que haya un vacío de información que los alumnos tienen que completar. En definitiva, además de hablar, en Second Life podemos trabajar con textos escritos que nosotros creamos y, además, podemos manipularlos, con todo lo que esto supone de cara a la práctica de la lengua.
- **Gestos:** existen algunos gestos que también podemos utilizar en nuestras clases de lengua y que pueden facilitar la comunicación. Con el botón derecho sobre nuestro avatar seleccionamos 'Posturas' y podemos saludar, afirmar, negar, reírnos, despedirnos, etc.
- **Movimientos:** tenemos diferentes posibilidades de movernos en Second Life. Podemos andar, correr, utilizar patines y teletransportarnos. Esta última opción es una manera de conocer otras islas y puede servirnos también para poder salir del entorno en el que se esté desarrollando la clase de lengua. Podemos enviar a nuestros alumnos a buscar determinada información que se encuentra en otra isla para después trabajar con ella donde nosotros estemos llevando a cabo la clase.

UNA CLASE DE LENGUA EN SECOND LIFE

Nos gustaría mostrar un ejemplo de una clase de lengua extranjera en Second Life y qué uso haríamos en ella de las herramientas que acabamos de mencionar.

PRECALENTAMIENTO

- El profesor muestra en un power point expresiones y vocabulario relacionados con un restaurante. También se pueden presentar unas imágenes de diferentes platos, un restaurante, etc. Es una manera de entrar en materia y nos puede ayudar a calibrar los conocimientos de nuestros alumnos sobre los contenidos que se vayan a trabajar, si los dirigimos convenientemente con las preguntas que les hagamos. Para este momento de la secuencia didáctica

podemos utilizar el chat de voz activado para que todos los avatares lo escuchen; así también pueden participar todos en la conversación.

PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS

- El profesor anima a los alumnos a ver un vídeo en el que varios clientes están pidiendo la comida al camarero en un restaurante.
- Tras el visionado del vídeo y utilizando el chat de voz, se pueden aclarar diferentes dudas que hayan surgido a lo largo del visionado (una palabra, una expresión, una situación determinada, etc.)

PRÁCTICAS

- El profesor puede enviar a sus alumnos un notecard con un ejercicio para completar los huecos, para responder V o F, para relacionar expresiones, etc. Los alumnos pueden trabajar sobre el notecard hasta que el profesor indique por el chat escrito que el tiempo ha terminado. El profesor puede indicarlo mediante uno de los gestos de que disponemos en SL (saltar, silbar, aplaudir...). Los alumnos pueden trabajar por parejas desactivando el volumen de los altavoces del resto de sus compañeros.
- Se hace una corrección en común de la actividad. Se puede hacer utilizando el chat de voz y haciendo las aclaraciones pertinentes mediante el chat escrito.
- Tal vez ahora puede ser el momento de volver a ver el vídeo y llamar la atención sobre algún gesto, algún aspecto cultural, cuestiones sobre el tratamiento de tú o usted, etc.
- Ahora los alumnos pueden trabajar en parejas y escribir el diálogo para un roleplay en el que uno será cliente y el otro camarero. Para ello volverán a desactivar el volumen de los altavoces del resto de sus compañeros y pueden crear un notecard con la conversación.
- Para terminar, si disponemos en nuestra isla de un espacio habilitado como restaurante, sería el momento de acercarnos a él para que cada pareja representase el roleplay cuyo guión ha escrito.

Para terminar nuestra ponencia nos gustaría hacer un breve análisis de las posibilidades de uso de Second Life para el aprendizaje de lenguas extranjeras y de los requisitos necesarios para ello.

- Consideramos que Second Life posibilita el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes de lenguas extranjeras si hacemos un correcto uso de sus aplicaciones: ya hemos mencionado cómo podemos utilizar

el chat de voz, el chat escrito, los notecards y algunos gestos y movimientos.

- Nos permite trabajar con diferentes formatos; podemos ver un vídeo, escuchar una audición o ver imágenes e ilustraciones. Esta posibilidad de integrar diferentes formatos hace que se presente como un medio válido para la enseñanza de segundas lenguas, pues nos permite trabajar diferentes actividades comunicativas de la lengua (escuchar, leer, hablar, escribir...).
- Second Life permite una interacción real entre usuarios. La interacción es la base de la comunicación.
- Second Life resulta motivador y atractivo para nuestros estudiantes.
- Second Life ayuda a eliminar la inhibición para participar en una clase de lengua extranjera.

Trabajar en Second Life requiere también de unos requisitos:

- Requisitos técnicos sobre ancho de banda, velocidad de procesador y, sobre todo, tarjeta gráfica.
- Usuarios familiarizados con el uso de las nuevas tecnologías.
- Profesores con ciertos conocimientos técnicos que pueden solventar algunos problemas.
- Responsable técnico que ayude a los usuarios si es necesario.
- Equipos multidisciplinares que desarrollen los espacios donde se pueden aprender lenguas y los materiales necesarios para ello.

El Instituto Cervantes ha abierto un camino de experimentación de enseñanza de lenguas en Second Life; las sesiones de trabajo desarrolladas han sido muy bien acogidas por los usuarios, por lo que queremos seguir en esta línea de trabajo para enseñar español en nuestra isla. De momento nos encontramos en una fase experimental que queremos que se convierta en una oferta de cursos de español en Second Life. La oferta de cursos puede tener lugar en una isla en la que además de aprender y practicar el español, sus usuarios puedan establecer relaciones con otros, desarrollar actividades culturales y de ocio y, en definitiva, vivir su segunda vida. Por ello, queremos transmitir nuestra disposición a la colaboración con otros organismos e instituciones que estén interesadas en las posibilidades del metaverso.