



Guía de Estudio

2010 - 2011

1. PLAN DE TRABAJO

Introducción

La inclusión de las tecnologías en la enseñanza de lenguas es un hecho del presente a nivel mundial pero aún representa un reto tanto para los profesores como para los alumnos, más aún si además de las herramientas de la Web, queremos adentrarnos en los mundos virtuales. Los mundos virtuales son plataformas tridimensionales donde nos movemos a través de avatares. Uno de los mundos virtuales más conocido es Second Life (SL). Esta plataforma está siendo usada cada vez más para la enseñanza de las lenguas.

En este curso, ofreceremos una capacitación para poder enseñar en Second Life.

Objetivos

Al finalizar este curso, los participantes estarán en capacidad de...

- Interactuar y comunicarse en Second Life.
- Usar herramientas educativas propias de este entorno tridimensional.
- Construir objetos que puedan contribuir a su práctica docente en SL.
- Transferir estrategias metodológicas de entornos presenciales a Mundos Virtuales.
- integrar herramientas de la Web 2.0 con las de Second Life.
- Diseñar clases para ser impartidas en Second Life.

Contenido de la asignatura

1. El concepto de Mundos Virtuales. Las diferencias con entornos basados en la Web. ¿Qué es Second Life? Bajar el programa. Crearse un avatar.

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. Metodología de enseñanza en SL

- ¿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

Carga de trabajo

El número de créditos ECTS de esta asignatura es de 5, lo que equivale a un esfuerzo total aproximado de 125 horas. Cronológicamente el estudiante debe estudiar y preparar cada tema siguiendo el orden dado a los contenidos, ya que cada uno se apoya en los anteriores.

A modo de orientación, y para que le sirva como referencia a la hora de preparar y estar al día en la asignatura, una distribución en horas que estimamos adecuada del esfuerzo y de la carga de trabajo que debe dedicar a cada uno de los temas anteriores, puede ser el siguiente:

TEMA	ACTIVIDADES	DEDICACION	METODOLOGIA
1. El concepto de Mundos Virtuales	-Introducción al curso - Presentaciones -Presentación de Power Point -Discusión en foro -Instalación del programa de Second Life - Tutorial Creación de avatar	15 horas	Discusión de ideas principales en foro - Foro de preguntas y respuestas para instalación del programa de SL y creación de avatar
2. Las destrezas indispensables para un profesor en SL	-Visitas guiadas a Second Life - Realización de actividades guiadas en SL (ver contenidos)	40 horas	-Realización de tareas prácticas individuales y en parejas o grupos – talleres -Foro de preguntas y respuestas

3. Metodología de enseñanza en SL	-Discusión en foros y en Second Life	10 horas	Discusión de ideas principales en foro
4. La integración de herramientas de la Web 2.0 con las de Second Life	- Creación de Wiki - Crear podcasts - Visitas libres y guiadas a Second Life - Integración de wiki y podcasts a SL	15 horas	-Realización de tareas prácticas – Tutoriales -Foro de preguntas y respuestas
5. Diseño de clases en SL y práctica con Mini-lecciones	- Diseño de una mini-clase para impartir en SL siguiendo formato proporcionado - Participar en clases propias y de compañeros en SL. -Dar feedback a compañeros de acuerdo a formato preestablecido - Evaluación del curso	45 horas	-Trabajo en parejas - Foro de preguntas y respuestas

Evaluación

El trabajo en la asignatura y el proceso de evaluación es continuo a lo largo del curso, se basa en tareas y /o discusiones en foros para cada punto de la asignatura y está de acuerdo con la carga de trabajo y organización del contenido dado en los apartados anteriores. Existe un Proyecto Final que es el diseño y puesta en práctica de una mini-lección en SL, a ser realizado en parejas. La calificación numérica será de 1 a 10 puntos (ver sección final de esta guía para mayor información).

2. ORIENTACIONES PARA EL ESTUDIO DE LOS CONTENIDOS

Conocimientos previos y requerimientos tecnológicos

La asignatura no tiene requisitos específicos, si bien para su adecuado seguimiento y aprovechamiento se precisan ciertos conocimientos y requerimientos tecnológicos.

En cuanto a los **conocimientos previos**, se precisa que el participante esté familiarizado con el uso de Internet, participación en foros y uso de correo electrónico. Es necesario también tener un buen conocimiento de inglés que le permita leer y comprender ya que gran parte de los recursos están en ese idioma.

Los **requerimientos tecnológicos necesarios** para poder trabajar en Second Life son los siguientes:

Para Windows:

Windows	Minimum Requirements	Recommended
Internet Connection*:	Cable or DSL	Cable or DSL
Operating System:	XP, Vista, or Windows 7 (32-bit only)	XP, Vista, or Windows 7 (32-bit only)
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 9000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 9600, 9800 200 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 275 GTX, 295 GTX ATI Graphics Cards 4000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 4850, 4870, 4890 5000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 5850, 5870, 5970
Graphics Card for Vista or Windows 7 (32-bit only) (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 9000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 9600, 9800 200 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 275 GTX, 295 GTX ATI Graphics Cards 4000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 4850, 4870, 4890 5000 Series: <ul style="list-style-type: none"> • 5850, 5870, 5970

Para Mac OS X:

Mac OS X	Minimum Requirements	Recommended
Internet Connection*:	Cable or DSL	Cable or DSL
Operating System:	Mac OS X 10.4.11 or better	Mac OS X 10.5.4 or better
Computer Processor:	1.5 GHz Intel based Mac	2 GHz Intel Core 2 Duo or above
Computer Memory:	512 MB or more	1 GB or more
Screen Resolution:	1024x768 pixels	1024x768 pixels or higher
Graphics Card**:	<ul style="list-style-type: none"> • ATI Radeon 9200 and above • OR NVIDIA GeForce 2, GeForce 4 	<ul style="list-style-type: none"> • ATI: 4850, 4870 • OR NVIDIA: 9800

Para Linux:

Linux	Minimum Requirements	Recommended
Internet Connection*:	Cable or DSL	Cable or DSL
Operating System:	A reasonably modern 32-bit Linux environment is required. If you are running a 64-bit Linux distribution then you will need its 32-bit compatibility environment installed.	A reasonably modern 32-bit Linux environment is required. If you are running a 64-bit Linux distribution then you will need its 32-bit compatibility environment installed.
Computer Processor:	800 MHz Pentium III or Athlon, or better	1.5 GHz or better
Computer Memory:	512MB or more	1 GB or more
Screen Resolution:	1024x768 pixels	1024x768 pixels or higher
Graphics Card:	<ul style="list-style-type: none"> • NVIDIA GeForce 6600, or better • OR ATI Radeon 8500, 9250, or better 	<ul style="list-style-type: none"> • ATI: 4850, 4870 • OR NVIDIA: 9600, 9800

Para mayor información, por favor visitar esta página:

<http://secondlife.com/support/system-requirements/>

Desarrollo de los contenidos

El contenido de la asignatura se ha dividido en cinco temas, que se desarrollan a continuación:

Tema 1: El concepto de Mundos Virtuales. Las diferencias con entornos basados en la Web. ¿Qué es Second Life? Bajar el programa. Crearse un avatar.

Objetivo: En este primer tema se introduce el concepto de mundos virtuales y su diferencia con otros entornos bidimensionales de la Web. También se introduce Second Life, entorno donde se realizará la mayor parte de las actividades de la asignatura.

Tema 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

Objetivo: Durante el desarrollo de este tema, los participantes aprenden a moverse y comunicarse en Second Life. También exploran el uso y la construcción de objetos tridimensionales que añaden interactividad a las clases en SL.

Tema 3: Metodología de enseñanza en SL

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

Objetivo: En este tema se discute la metodología de enseñanza en SL y como difiere de la enseñanza en entornos presenciales o basados en la Web.

Tema 4: La integración de herramientas de la Web 2.0 con las de SL

Objetivo: En este tema los participantes practican la creación de wikis y podcasts y como integrarlos a Second Life

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

Objetivo: En este último tema, los participantes tienen la oportunidad de integrar todos los conocimientos adquiridos en la asignatura a través del diseño y puesta en práctica, en parejas, de una mini-lección. Además tienen la ocasión de dar feedback a sus compañeros y al profesor del curso.

Los recursos a utilizar en cada uno de los temas se encuentran en la Web o serán creados por el profesor según las necesidades de los alumnos. Se proporcionarán durante el desarrollo de cada tema.

Resultados del aprendizaje

A la hora de preparar y completar las tareas de la asignatura es interesante conocer y tener en cuenta los resultados del aprendizaje esperados que debe alcanzar el estudiante y que definen esos objetivos de la asignatura. Estos son:

- Interactuar y comunicarse en Second Life
- Usar herramientas educativas propias de este entorno tridimensional
- Construir objetos que puedan contribuir a su práctica docente en SL
- Transferir estrategias metodológicas de entornos presenciales a mundos virtuales
- integrar herramientas de la Web 2.0 con las de Second Life
- Diseñar clases para ser impartidas en Second Life

Referencias básicas y documentación complementaria

Las **referencias básicas** para esta asignatura serán:

- Tutoriales creados por el profesor y que se pondrán a la disposición de los participantes al iniciar cada tema.
- Enlaces a herramientas de la Web 2.0 que complementan el uso de mundos virtuales y que también se proporcionarán al iniciar cada tema.

La **documentación complementaria** consiste de algunas lecturas y presentaciones que ilustran el uso de Second Life para la enseñanza de idiomas. Estos recursos estarán disponibles en la plataforma aLF al comenzar cada tema.

3. ORIENTACIONES PARA LA REALIZACIÓN DEL PLAN DE ACTIVIDADES

Metodología

La asignatura se imparte a distancia siguiendo el modelo educativo propio de la UNED. Desde el punto de vista metodológico tiene las siguientes características generales:

- Como se ha indicado es una asignatura "a distancia". De esta forma, el estudiante dispondrá del Curso virtual de la asignatura, al que se tendrá acceso a través del portal de enseñanza virtual UNED-e (plataforma aLF) y de un wiki. Tanto en uno como en otro, se incluirá todo tipo de información y documentos que necesite para su consulta y/o descarga.
- Dado que el trabajo autónomo del estudiante es mayoritario, la carga de trabajo real que le supondrá la asignatura dependerá fundamentalmente de sus circunstancias personales y laborales. A través de los foros generales del curso virtual y del contacto personal mediante del correo electrónico, se le guiará y aconsejará sobre el ritmo de trabajo que debe llevar para que el seguimiento de la asignatura sea lo más regular y constante posible.
- Sin embargo, habrá visitas guiadas y talleres en Second Life, para las cuales tendrá que asistir en tiempo real. Se pasará una encuesta para tratar de que los días y las horas de estas reuniones en SL sean accesibles para todos.
- La asignatura tiene un importante carácter práctico debido a los temas que aborda y a los objetivos propuestos. Por esto, en su desarrollo se prestará una especial atención a los aspectos prácticos (resolución de problemas y realización de tareas en SL) que permitan el logro de los objetivos del curso.

Evaluación

La nota de la asignatura se obtendrá fundamentalmente a partir de todos esos trabajos prácticos que se realizan a lo largo del curso y que corresponden a la evaluación continua de conocimientos a distancia. La participación del estudiante en la asignatura a lo largo del curso (foros, sesiones virtuales, consultas, etc.) también será tenida en cuenta.

El peso de las actividades será distribuido de la siguiente forma:

- Participación en foros del tema 1: **5 %**
- Participación en talleres de SL y productos de esos talleres (tema 2): **35 %**
- Participación en los foros del tema 3: **5 %**
- Creación del wiki y podcast (tema 4): **15 %**
- Diseño de mini-lección y puesta en práctica (tema 5): **40 %**

4. GLOSARIO

El siguiente glosario corresponde a términos usados en Second Life y los cuales estaremos usando durante todo el curso. A medida que avancemos en la asignatura, se añadirán nuevos términos de forma colaborativa.

Avatar, av, avie. Imagen que nos representa en Second Life. En este mundo virtual el avatar es un “personaje” en 3D que interactúa con el medio y los demás avatares. En general podemos decir que un avatar es una representación gráfica tridimensional de una persona para su identificación.

Instant message, IM. Instant Message (Mensaje instantáneo) En Second Life es un chat que permite mantener conversaciones dentro de un rango o distancia de 20 metros. Además de “hablar” los residentes tiene la opción de “gritar”, así los demás podrán leer su mensaje a 100 metros a la redonda.

Inventory. Es un escaparate personal donde podemos guardar todos nuestros artículos. Objetos, ropa, landmarks, mensajes, etc.

In-world. Dentro del mundo Second Life.

Landmark, LM. (Punto de Referencia). Dirección que señala algún punto de ubicación específico.

Linden dollars, Lindens, L\$. Dólares Linden. Second Life tiene su propia economía y moneda conocida como dólares Linden (L\$), que es usada por los residentes para comprar y vender los artículos y servicios creados dentro del mundo virtual. Un dólar Linden equivale aproximadamente a unos 270 dólares americanos en el mundo real. Esta cantidad varía constantemente.

Metaverse. Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio que se actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas.

Newbie. Un residente nuevo de SL.

Notecard. Documento para escribir notas en SL.

Prims, primitives. Unidad de construcción en SL. Los objetos se componen de prims.

Real Life, RL. Vida Real

Resident. Se denomina así a cada persona con acceso al mundo virtual.

Rez, rezz. Crear un objeto en un simulador de Second Life, bien sea desde el inventario o desde la herramienta de construcción.

Sandbox. “Caja de Arena”. Es un sitio especial para la creación y tratamiento de

objetos.

Script. Es el lenguaje de programación usado por los residentes de Second Life. Los programas escritos con LSL pueden controlar el comportamiento de los objetos. Permite que los objetos interactúen con el mundo virtual y con el mundo exterior (web).

Second Life, SL. (Segunda Vida) Second Life. Mundo Virtual en 3D creado por Linden Lab.

Sim. Simulador. Básicamente hace referencia a cada una de las islas que encontramos en Second Life.

SLURL. Dirección de referencia de algún lugar en Second Life.

Teleport, tp Método de transporte entre un punto y otro en Second Life.

Virtual Worlds. Mundos virtuales o realidad virtual. *"Realidad virtual: un sistema de computación usado para crear un mundo artificial donde que el usuario tiene la impresión de estar en ese mundo y la habilidad de navegar y manipular objetos en él". Manetta C. y R. Blade (1995).*

