

## Didáctica del español en entornos virtuales: el proyecto NIFLAR

Jerónimo Morales Cabezas<sup>1</sup>  
Juan de Dios Villanueva Roa<sup>2</sup>  
Universidad de Granada (España)

El proyecto internacional NIFLAR, *Networked Interaction in Foreign Language Acquisition and Research* ([www.niflar.eu](http://www.niflar.eu)) es una idea liderada por la Universidad de Utrecht (Holanda), en el que ocho universidades cooperaran dentro y fuera de Europa y que ha comenzado el 1 de enero de 2009. El objetivo de NIFLAR es hacer que la didáctica de las lenguas —el español entre ellas— sea más auténtica, innovadora e interactiva a través de entornos de e-learning.

Dentro de NIFLAR se están desarrollando dos entornos en los que los estudiantes pueden comunicarse directamente con hablantes nativos. En primer lugar, el medio de comunicación a través de vídeo-web en el que los estudiantes de diversos países pueden hablar unos con otros, trabajar juntos, compartir archivos (por ejemplo, fotos, presentaciones, películas), etc. Sus interlocutores son los futuros profesores de lengua materna, que de esta manera tienen la oportunidad de comunicarse con los estudiantes de lenguas extranjeras reales. En segundo lugar, el entorno conocido como *Second Life*<sup>®</sup> *Mundos Virtuales 3D* que se centra en la enseñanza de lenguas. A través de este medio los alumnos de diferentes países pueden interactuar unos con otros y llevar a cabo actividades de forma conjunta. Para ello, los investigadores desarrollan tareas didácticas en las que el conocimiento intercultural y la auténtica interacción social desempeñan un papel mucho mayor que en la actual enseñanza de idiomas.

El desarrollo de material educativo y los entornos de las TICs son un aspecto de NIFLAR, además de la investigación sobre lo que está ocurriendo exactamente

---

<sup>1</sup> **Jerónimo Morales Cabezas**. Es profesor en el *Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura* en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada. Pertenece al grupo de Grupo de Investigación *ÉTIMO*. Ha participado en el diseño didáctico de los programas europeos *Mobile European Teacher* (Sócrates-Comenius) organizados por la Unión Europea. Subdirector en el *Máster Propio para la Formación de Profesorado de Español como Lengua Extranjera* de la Universidad de Granada. [moralesc@ugr.es](mailto:moralesc@ugr.es)

<sup>2</sup> **Juan de Dios Villanueva Roa**. Es profesor en el *Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura* en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada. Pertenece al grupo de Grupo de Investigación *ÉTIMO*. Ha coordinado el Consorcio Universitario para la educación abierta y a distancia en Andalucía 'Fernando de los Ríos' entre los años 2001 y 2007, poniendo en marcha diversas iniciativas de enseñanza on line en Andalucía durante ese periodo de gestión dirigidas a postuniversitarios y en acciones de alfabetización digital a través del ECDL. [jvillanueva@ugr.es](mailto:jvillanueva@ugr.es)

en estos ambientes. Experimentos anteriores con las aplicaciones digitales muestran que estos nuevos métodos pueden funcionar muy bien.

NIFLAR se concentra en la enseñanza de idiomas como el neerlandés, portugués, español y ruso, pero los resultados son también relevantes para otros idiomas. La *Universidad de Utrecht* trabaja junto con las *Universidades de Granada y Valencia* en España, la *Universidad de Coimbra* en Portugal, *Palacký* en la República Checa, *Nevsky y Novosibirsk State Technical University* de Rusia y la *Universidad de Concepción* en Chile. Además, la consultora holandesa *TELLConsult* (Technology Enhanced Language Learning), dos escuelas de educación secundaria en Hilversum y dos en Granada también participan. El proyecto tendrá una duración de dos años.

### **NIFLAR ENTORNO i: comunicación a través de vídeo-web**

Desde que la revolución de las nuevas tecnologías lo invadió todo, en el ámbito de la didáctica de las lenguas se han planteado nuevos retos. En efecto, uno de ellos lo constituye el marco de la enseñanza denominada *e-learning* o *aprendizaje-e*.

El aprendizaje-e no es ni más ni menos que una forma de aprender aplicable a muchas disciplinas. En el ámbito de las lenguas, la necesidad de disponer de tiempo, la rapidez con la que el conocimiento de los idiomas es demandada, entre otras muchas circunstancias, han promovido el desarrollo exponencial de los modelos de aprendizaje-e aplicados a las lenguas.

En algunos casos, se ha entendido también el aprendizaje-e como el estudio a distancia. Para algunos autores es así, sin embargo, la diferencia está en la presencia o no de la tecnología. Si estudiar idiomas se puede hacer a distancia mediante el envío del material: cedés, libros, etc, sin la concurrencia de una plataforma de interacción profesor-alumno, no se estaría hablando –en nuestra opinión– de aprendizaje-e propiamente dicho. De ahí que en muchas universidades españolas y otros organismos de enseñanza –donde la didáctica de las lenguas es importante– se pueda estar cayendo en la confusión de una enseñanza a distancia con la no presencial o virtual. La clase, en el aprendizaje-e, sigue estando presente aunque se manifieste a través de una pantalla de ordenador.

En este espacio se desarrolla una de las herramientas que en el proyecto NIFLAR hemos estamos implementando: la comunicación intercultural a distancia a través de video-herramientas de comunicación web.

Son conocidos los programas de intercambio social como Messenger® con el uso del chat (intercambio por comunicación escrita más o menos informal). A ellos se añaden las potencialidades de Skype® y el caso de ooVoo® por la posibilidad de grabar las interacciones audiovisuales. Estos programas cuentan con la ventaja de la gratuidad y la desventaja de la publicidad. Programas de pago como Adobe Connect® (Imagen 1), que permiten la videocomunicación por medio de banda ancha, ha sido seleccionado en nuestro proyecto su gran versatilidad en la simultaneidad de tareas.

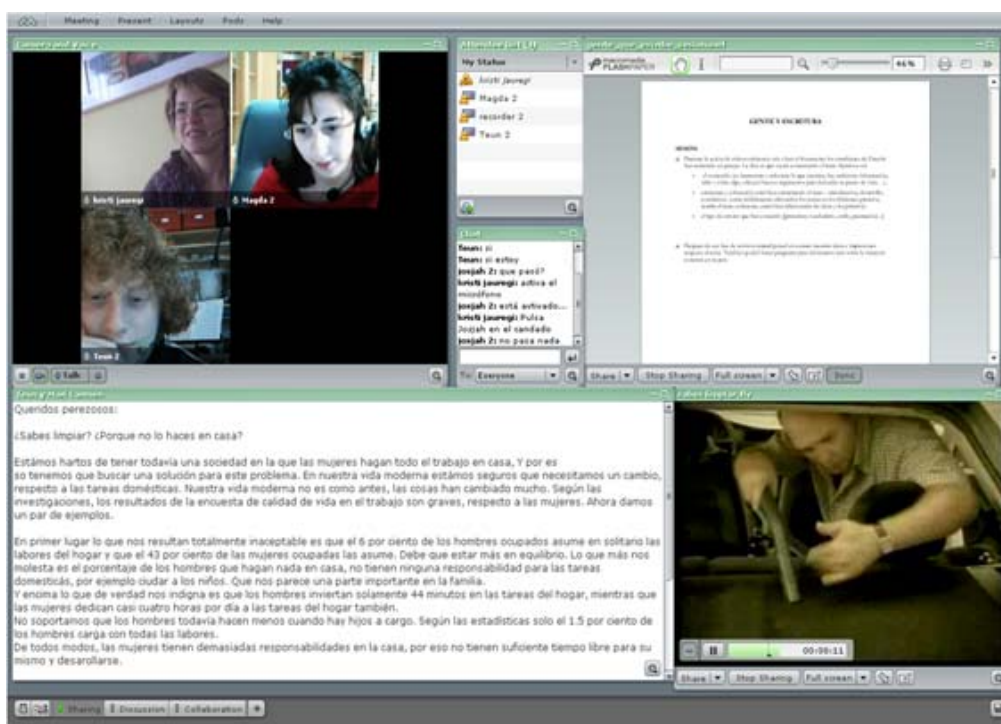


Imagen 1

Estudios que han utilizado herramientas o bien síncronos o asíncronos han proporcionado resultados positivos en la adquisición de la lengua de los estudiantes de segundo idioma, pero, resultados menos positivos para su desarrollo intercultural (O'Douwd y Ritter, 2006). Desde 2005, el *Departamento de Español* de la Universidad de Utrecht (Holanda) ha estado experimentando con el vídeo como herramienta de comunicación web (conferencia web) para mejorar la competencia comunicativa intercultural de los estudiantes de L2 y la experiencia de los docentes en servicio como lengua materna. Las universidades de Granada y Valencia en España, y Concepción en Chile colaboran en este sector del proyecto.

En las experiencias desarrolladas hasta el momento y en los efectos de esta herramienta sincrónica, que combina las características visuales de audio y de texto, en los procesos de comunicación, se nos han ido planteando algunas preguntas:

1. ¿En qué condiciones puede la competencia comunicativa intercultural (Byram y Zarate, 1998) promover el uso de video-herramientas de comunicación web?
2. ¿Son los procesos de comunicación apoyados por el chat y la video-comunicación web similares?
3. ¿La información visual (viéndose unos a otros mientras hablan entre sí) dificulta los procesos de comunicación o los mejora?

Tras el análisis de datos (Tabla 1) y de la realización de una serie de tareas interculturales por parte de todos los estudiantes participantes en NIFLAR, nos encontramos con algunos resultados:

A la pregunta 1, los factores más destacados fueron, el conocimiento de grupos sociales variados en los distintos países, y la actitud de curiosidad y disposición a la incredulidad hacia la cultura propia: actitud o al menos conciencia autocrítica. De ahí que las condiciones para un mayor desarrollo de la competencia comunicativa intercultural, a través del uso de video-herramientas de comunicación web, exija una perspectiva de la didáctica de los idiomas (el español entre ellos) donde la autonomía del alumno y el enfoque intercultural sean el eje. Además de una adecuación de las tareas y una buena supervisión.

Una respuesta a la pregunta 2, es suficiente con observar en qué se basa la relación por chat: en habilidades lectoescritoras, uso de un registro informal, géneros híbridos, escritura rápida (abreviaturas, lenguaje de los SMS), diferentes hilos de discusión, interrupciones, relaciones ilógicas en preguntas-respuestas, etc. La falta de elementos visuales y paralingüísticos, aun cuando se intenten suplir por medio de emoticones, no podrá compararse a la video-comunicación web.

Finalmente, en un intento de respuesta a la pregunta 3, nos encontramos con que a veces los estudiantes hubieran preferido la falta de lenguaje corporal (permanecer en cierto anonimato), para interactuar con más libertad y reducir cierta ansiedad. Pero, al contrario, grupos de estudiantes, comentaron que no saber exactamente quién está al otro lado puede causar episodios ansiosos del mismo modo. Las expresiones faciales, la importancia de la risa (sonrisa), la reducción de malentendidos y ambigüedades, refuerzan la solidaridad entre los participantes: la cooperación

comunicativa que contribuye a una adecuada negociación en la comunicación intercultural.

Cuestiones	HNN (B1) N16		HN (Es- paña) N11		HNN (B2) N16		HN (Chile) N14	
	Media	DT	Media	DT	Media	DT	Media	DT
Chat (1) vs Video- comunicación (5)	5	0	4.3	1.2	4.4	1.1	4.1	1.4
Audio (1) vs Co- municación audio- visual (5)	4.4	1.3	4.2	1.6	4.9	0.5	4.3	1.5
¿Cómo valoras ver al interlocutor? (1: negativo; 5: positi- vo)	5	0.3	4.9	0.2	4.4	1.2	4.9	0.4
Ver al interlocutor ¿obstaculiza (1) o facilita (5) la comu- nicación?	4.7	0.7	4.9	0.2	4.9	0.3	4.9	0.3
Cara a cara (1) vs Videocomunicación (5)	1.9	0.6	2.2	2.0	1.9	1.2	1.5	1.2

Tabla 1 (Jáuregui, Bañados y Morales 2008)

### **NIFLAR ENTORNO ii: *Second Life*® *Mundos Virtuales 3D***

Finalmente destacaremos unas herramientas que se están demostrando eficaces en la competencia tecnológica aplicada a la didáctica de la lengua. Son los programas que permiten intercambios en un entorno virtual, como por ejemplo *Second Life*®. (Imagen 2)





Imagen 2

En los proyectos desarrollados en Second Life® (entorno virtual en 3D) para la enseñanza de lenguas extranjeras, el entorno virtual permite a estudiantes de diferentes países poderse encontrar e interactuar para mejorar su competencia comunicativa. Desde la perspectiva del maestro se están desarrollando investigaciones al respecto para encajar tareas pedagógicamente fiables en el aprendizaje de la lengua (Sykes, Oskoz y Thorne 2008).

Así por ejemplo, los participantes pueden tener identidades múltiples en los espacios de inmersión a través del manejo de factores socio-pragmáticos. Second Life® se convierte en un espacio social abierto diseñado como una simulación de la vida; los usuarios pueden seleccionar el sexo de su imagen, el diseño de su propia ropa, y modificar su comportamiento con base en, por ejemplo, la ubicación o la presencia/ausencia de otros participantes. El comportamiento en Second Life® puede ser adaptado a una variedad de contextos sociales muy amplia.

El creciente número de estudios de investigación para la utilización de Second Life® en la educación, evidencian una serie de elementos positivos para el aprendizaje de idiomas: por ejemplo, la interacción sin guión, los vínculos emocionales entre los interlocutores, la auto-corrección, la puesta en práctica de estrategias de reparación, la motivación para el aprendizaje de idiomas, etc. Además, en algunos estudios

se demostraron numerosas funciones complejas de comunicación como la construcción de la solidaridad en el saludo y la despedida, y la petición de disculpas, entre otras (Nardi, Ly, & Harris, 2007). Estas cuestiones de las experiencias en espacios virtuales ofrecen numerosos beneficios potenciales para el desarrollo de habilidades comunicativas, aprovechando las posibilidades de espacios de inmersión para el aprendizaje de idiomas.

Por otro lado, a pesar de los muchos posibles beneficios ofrecidos por estos entornos para el aprendizaje pragmático, es importante discutir los inconvenientes también. En efecto, la utilización de los mundos virtuales en inmersión para el aprendizaje de L2, muestra una tendencia al alza hacia la violencia o el sexo descontrolado en los espacios de aprendizaje. Estos problemas podrían crear dificultades en la aplicación de estas herramientas de aprendizaje en el entorno educativo.

En definitiva, las diversas formas de mundos virtuales sugieren una serie de profundas transformaciones de los enfoques tradicionales para la didáctica de las lenguas (el español también). En las situaciones de Second Life® puede llegar a ser difícil establecer los límites que separan el estudio del juego, los estudiantes del jugador, la mera información del conocimiento. Sólo un uso racional puede desarrollar el enorme potencial que tienen estos entornos, para un aumento de las relaciones entre las prácticas del lenguaje y los contextos de comunicación plurilingüe de la vida real. La utilización exitosa para la didáctica de la lengua de estas herramientas no es sencilla. Sin embargo, las investigaciones y los proyectos como NIFLAR aspiran hacia esa meta.

## **Bibliografía**

- Barros, P., J. Morales y López, P. (2003): "La lengua en su entorno: implicaciones intra e interculturales aplicadas a la enseñanza de las lenguas", en Pérez, M. y J. Coloma (eds.): *XIII Congreso Internacional de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera*. Murcia: Editorial Universidad de Murcia, pp.165-173
- Byram, M. y Zarate, G. (1998): *Definitions, Objectives and Assessment of Socio-Cultural Competence*. Strasbourg: Council of Europe.
- Graaff, R., Koenraad, T., Moonen, M., Canto, S. y Jauregui, K. (en prensa): "Towards a pedagogic framework for task design in video web communication and virtual worlds". Eurocall 2009 Conference, Valencia (Spain). Universidad Politécnica de Valencia.
- Jáuregui, K., Bañados, E. y Morales, J. (2008): "Distant intercultural communication through video-web communication tools: preliminary results after four years of experience", en Colpaert, J. et al. (eds.): *Practice-Based & Practice-Oriented*

- CALL Research*. Proceedings of the XIII<sup>th</sup> International CALL Research Conference 2008. LINGUAPOLIS, Institute for Language and Communication at the University of Antwerp (Belgium), pp. 23-26
- Morales, J. (2005): "Lengua-Cultura y tecnologías de la información y de la comunicación (TICs)", en Montoya, M. (ed.): *Enseñanza de la lengua y la cultura españolas a extranjeros*. Granada: Biblioteca de Bolsillo. Editorial Universidad de Granada, pp. 195-209
- Nardi, B., Ly, S., y Harris, J. (2007): "Learning conversations in World of Warcraft". In *The Proceedings of the 2007 Hawaii International Conference on Systems Science*. New York: IEEE Press.
- O'Dowd, R. y Ritter, M. (2006): "Understanding and working with *failed communication* in telecollaborative exchanges". *CALICO Journal*, 23 (3), pp. 1-20
- Olvera, F. J. (2004): "Herramientas para la creación de materiales didácticos multimedia". En: *RedELE*, 1, junio. <http://www.educacion.es/redele/revista1/olvera.shtml>
- Sykes, J., Oskoz, A. y Thorne, S. (2008): "Web 2.0, Synthetic Immersive Environments". *CALICO Journal*, 25 (3), pp. 528-546