



[Daniel Livingstone](#) Escuela de Computación de la Universidad del Oeste de Escocia (ex Universidad de Paisley) LR España N° 3

Para este Especial entrevistamos a Daniel Livingstone, una de las mentes detrás del desarrollo de Sloodle, un LMS de código abierto que integra una de las plataformas libres más utilizadas: Moodle, con Second Life, el máximo representante de los mundos virtuales.

### **Learning Review: ¿Podría explicar qué es Sloodle y qué es lo que puede ofrecer a la comunidad del aprendizaje?**

"Los educadores ya utilizan un rango de sistemas web junto a Second Life en sus clases, pero nosotros creemos que atar estos sistemas puede enriquecer la experiencia de aprender en Second Life," advierte Livingstone.

**Daniel Livingstone:** Sloodle es la unión del mundo virtual 3D inmersivo Second Life junto con el Learning Management System basado en web y de código abierto Moodle. Second Life es fantástico para los encuentros sincrónicos, discusiones, simulaciones y aprendizaje donde la gente puede encontrarse virtualmente. Pero cuando los usuarios están en línea a diferentes horarios, o cuando se necesita administrar clases, proveer soporte para los estudiantes fuera de los encuentros sincrónicos, o lidiar con grandes cantidades de texto, allí Second Life cuenta con debilidades.

Los educadores ya utilizan un rango de sistemas web junto a Second Life en sus clases, pero nosotros creemos que atar estos sistemas puede enriquecer la experiencia de aprender en Second Life.

LR: Este sistema híbrido -Sloodle (Second Life + Moodle)-, utiliza el sistema de código abierto Moodle y las características de conectividad de SL para reflejar aulas basadas en web con espacios virtuales de aprendizaje y objetos interactivos. ¿Por qué Moodle?

**DL:** Elegimos Moodle porque es de código abierto y ampliamente utilizado. Mientras que la mayoría de la universidades en el Reino Unido y los Estados Unidos usan sistemas comerciales, otra parte se ha volcado a Moodle en los años recientes, y algunas de las instituciones más grandes en el Reino Unido han estado utilizando Moodle por años. Los usuarios de Moodle incluyen varias grandes universidades con más de 40 mil estudiantes.

LR: ¿Sería posible aplicar este desarrollo a otro LMS?

**DL:** ¡Absolutamente! Sloodle es de código abierto, bajo una licencia GPL (General Public License), por lo tanto el código está allí para ser manipulado. Al margen de trabajar con Sloodle, también nos entusiasma alentar otros enlaces de LMS/mundo virtual. En enero pasado se llevó a cabo una conferencia virtual de Sloodle, en la cual tuvimos charlas sobre SL-Claroline y una aplicación de Second Life para Facebook.

LR: ¿Sloodle permite interactuar de manera segura? ¿Cómo está funcionando?

**DL:** Existen unos cuantos sistemas en juego. Por ejemplo, uno de nuestros problemas básicos es cómo enlazar un avatar de Second Life con un usuario de Moodle. Hay varias formas en las que podríamos hacerlo; finalmente les hemos dado la opción de cómo realizar esto a los mismos instructores.

"Sloodle es de código abierto, bajo una licencia GPL, por lo tanto el código está allí para ser manipulado. Al margen de trabajar con Sloodle, también nos entusiasma alentar otros enlaces de LMS/mundo virtual."

Los usuarios pueden iniciar sesión en Moodle, hacer clic en un botón que luego los lleva a Second Life y los dirige a un lugar en particular donde un objeto puede volver a enviar los detalles del avatar a Moodle. Alternativamente, pueden iniciar sesión en Second Life e interactuar con un objeto en el ambiente 3D, que luego les advierte que deben ingresar en Moodle a través de una URL especial. Como todos los usuarios necesitan iniciar sesión tanto en Moodle como en Second Life para completar el proceso (cualquiera sea el método utilizado), esto les provee cierto grado de seguridad.

LR: Las herramientas de Sloodle son de código abierto (el código se encuentra en: <http://code.google.com/p/sloodle>

), ¿cree que las mejoras en su aplicación se alejarán de Second Life o se integrarán más al mundo virtual?

Para leer este artículo completo{ FacileForms : n03,1,0}

**DL:** Un poco de ambas. En su núcleo, la idea es la integración con Second Life, y es en eso donde nos estamos concentrando. Pero la naturaleza del código abierto es que cualquiera puede re-trabajar el código para su propio objetivo y relanzarlo. Mientras se mantenga el código abierto, no habrá ningún problema; apoyaremos esto en un 100%.