



[Miguel Ángel Muras](#) Socio-Director de FactorSIM LR España N° 3

Les acercamos la experiencia de aprendizaje de un grupo de alumnos de IL3-UB en el mundo virtual 3D de Second Life, en donde pudieron explorar, interactuar y sentir el resultado de sus acciones; todo ello dentro de un ambiente tridimensional en tiempo real.

Es indudable que los entornos virtuales en 3D han generado un renovado interés por la inmersión virtual durante los dos últimos años. Concretamente, la repercusión mediática de Second Life no ha sido más que el resultado natural de una corriente que engloba casi un centenar de entornos diferentes.

Para tener una idea de la dimensión y la expansión actual, basta echar un vistazo a la siguiente tabla de mundos virtuales (no incluidos los entornos cuya temática y finalidad es exclusivamente *gamer*).

Active Worlds

Awomo

Barbie Girls

Blue Mars

Club Penguin

Coke Studios

Cybertown

Disney's Toontown

Dizziwood

Dreamville

Dubit

Entropía Universe

Faketown

Forterra Systems

Gaia

Habbo Hotel

Hipih

Hello Kitty

Meez

Minyanland

Mokitown

Moyilekids

Moove

MTV

Multiverse

Muse

MyCoke

Open Croquet

OpenSim

Pixel City

Playdo

Planet Cazmo

Qwat

Second Life

Sora City

The Manor

The Palace

The Sims Online

There

TowerChat

Traveler

ViOS 3D

Virtual Magic Kingdom

Voodoo Chat

Voy Plaza (vSide)

VPchat

vSide

VZones

Whyrobbierocks

Whyville

Whirled

Worlds.com

Yohoho! Puzzle

Zed City

Zwintopia

Lista de Entornos Virtuales no gamers (FactorSIM 2008)

Muchos de estos entornos virtuales son realmente potentes y algunos permiten la creación de contenidos propios, admiten reproducciones multimedia e interacciones multiusuario basadas en audio o vídeo. A finales de 2006, y después de analizar varios de los entornos más extendidos, el **IL3 (Universidad de Barcelona)**, apoyándose en la experiencia de **FactorSIM**, comenzó a preparar un curso utilizando

Second Life

como entorno virtual de formación y aprendizaje.

4 Fases de aplicación de los entornos virtuales

Desde el comienzo, se planteó la necesidad de realizar un proyecto de investigación y explotación de 2 años, durante el cual se acometerían las siguientes fases:



factorsim

Concretando cada una de ellas:

1- Contacto y análisis del entorno. Presencia corporativa.

Durante los tres primeros meses, se realizó un análisis de las opciones de aplicación e implementación dentro de Second Life. Finalmente IL3-UB se contactó, a principio de 2007, con Luis Sotillos para instalar una sede funcional dentro del centro de negocios virtual **Novatier ra**. El alquiler de un módulo prefabricado permitía centrarse en el objetivo final de esta primera fase: contacto y experimentación.

En paralelo, se realizó la planificación de un curso sobre Second Life, que pudiera permitir un estudio grupal del entorno. Durante tres meses, se planificó la estructura general, se asignaron apartados a los diferentes autores y se procedió a la autoría del contenido. Para este curso contamos con expertos como Lucio Margulis (asesor internacional en juegos serios), Mariona Grané (experta en diseño interactivo de la UB), Ruth Martínez (consultora en entornos virtuales), Oscar Dalmau y Olga Herrero (Departamento corporativo IL3). El curso se impartiría dentro del campus de IL3, pero serviría de puerta de enlace a Second Life.

"El objetivo era explorar las herramientas de comunicación tutor-alumno y comprobar la reacción de los alumnos ante un nuevo entorno", destaca Muras.

2- Utilización de SL como medio de comunicación grupal. Experimentación en grupo.

A lo largo de 2007 se han realizado tres ediciones diferentes del curso y han pasado más de 300 alumnos (con listas de interesados que quintuplicaban la oferta realizada).

En estos primeros cursos, Second Life ha sido una herramienta de apoyo a las clases online impartidas en la plataforma WebCT. El objetivo era explorar las herramientas de comunicación tutor-alumno y comprobar la reacción de los alumnos ante un nuevo entorno.

Hay que decir que los resultados en esta fase son excelentes:

- o Muchos alumnos no habían asistido antes a un curso on-line. De una manera bastante autónoma, la mayoría consiguieron entrar en SL, crearse un avatar y superar el miedo inicial.
- o La mayoría de ellos consiguen cambiar su apariencia. Un porcentaje relativamente bajo (el 20%), cambian de forma drástica su apariencia.
- o La experiencia inicial es confusa. Muchos alumnos esperan unos objetivos concretos a realizar con Second Life. Una vez superado el primer impacto, se muestran muy confiados y capaces de avanzar en el conocimiento del entorno. Aprenden muy rápido. Les cuesta mucho volar y manejar la cámara.
- o Buscan poseer objetos, ropas y direcciones. Les otorga una falsa sensación de seguridad.
- o La comunicación con el tutor y con el resto de alumnos mejora y se potencia después de

las sesiones presenciales en Second Life.

o Se crea un mayor vínculo y cooperación entre los alumnos una vez realizadas. De hecho, al sentirse todos "perdidos" y en igualdad de conocimientos, se potencia el aprendizaje colectivo y la transmisión de experiencias.

o Hay una gran motivación en las clases, en los foros y en las actividades realizadas. Los alumnos que completan el curso muestran una gran satisfacción y consideran que han conocido un entorno nuevo con aplicaciones educativas muy interesantes.



3- Clases activas dentro de Second Life. Incorporar nuevos docentes y nuevas materias.

En 2008 hay dos nuevas ediciones activas del curso y hay previstas 7 hasta final de año. Unos 600 alumnos pasarán por las aulas virtuales de IL3 en Second Life.

Desde febrero y hasta mayo se está realizando una primera experiencia de formación dentro de Second Life con profesores de primaria y secundaria. El objetivo es acercar el entorno a nuevas capas de docentes.

Durante esta fase, que durará todo el año, otro objetivo es hacer clases cada vez más intensas y continuas dentro de Second Life, con formación directa y adaptada al entorno.

De la misma manera, actualmente, hay varios proyectos para realizar formación sobre diferentes materias utilizando Second Life como herramienta de comunicación e interacción.

"Hay una gran motivación en las clases, en los foros y en las actividades realizadas. Los alumnos que completan el curso muestran una gran satisfacción y consideran que han conocido un entorno nuevo con aplicaciones educativas muy interesantes."

4- Realización de contenidos propios. Clases totalmente SL.

A finales de 2008, principios de 2009, está previsto realizar un proyecto piloto de clases totalmente en Second Life, con contenidos adaptados y herramientas personalizadas. Será un proyecto prueba de impacto acotado en alumnos que permita evaluar si el modelo es extrapolable a otros ámbitos de formación dentro de IL3.

Conclusión

Second Life, es un excelente entorno para experimentar con nuevos procesos en la adquisición y transmisión de conocimientos. Entre sus múltiples ventajas, destacamos que es gratuito para los alumnos, muy potente y con un entorno de programación lleno de posibilidades, con herramientas de comunicación versátiles, muchos lugares con contenidos disponibles para su explotación y visualmente atractivo.