

Los metaversos en educación: el caso de Second Life y nuestra experiencia en formación

Ferran Mas i Bea Marín

El término **metaverso** -acuñado por Neal Stephenson en 1992- se usa para referirse a espacios 3D inmersivos. Second Life es solamente uno de ellos y el que ha gozado últimamente de mayor popularidad.

Second Life es una aplicación gratuita disponible desde el 2003 y creada por la compañía Linden Lab. Esta aplicación se descarga al ordenador -que debe cumplir ciertos requisitos técnicos especificados en su web-. Es un espacio virtual 3D que permite, a partir de la creación de objetos, acciones y estructuras, una intensa interacción. Esta interacción se lleva a cabo a través de un avatar que representa el "segundo yo" del usuario.

En nuestro primer contacto con Second Life, lo primero que pensamos -como educadores- es en su potencialidad para aprender en la interacción. Es así que fuimos escalonando nuestro propio aprendizaje con una oferta de formación gradual de la que aquí os hacemos un relato breve:

Cuando estamos delante de un hecho tecnológico que representa una innovación, nuestra primera intención es difundirlo con cautela, ya que cualquier paso adelante de más puede ser un paso menos. En este sentido, la introducción de este mundo virtual fue gradual:

- como fin de fiesta del curso de l'Escola d'Estiu Virtual Espiral (2 horas)
- como parte de una sesión de Autoformación DIM-Espiral (3 horas)
- como parte de sesiones en el marco del Kampus Aules Obertes (6 horas)
- el primer curso básico [Second Life i el seu potencial educatiu](#) ofrecido en la Escola de la Tardor Espiral tuvo una numerosa matrícula y nos ha permitido llegar a conclusiones interesantes. (30 horas)

Actualmente ofrecemos un curso de Second Life Avanzado en la Escola d'Hivern Espiral.

En todos los casos, estas sesiones nos ayudaron a aprender a enfrentar situaciones que antes no habían aparecido en nuestras formaciones. En primer lugar, que los participantes tenían que tener unas competencias mínimas de procedimientos, como moverse, volar, dar, recibir. Pero fundamentalmente, unas competencias comunicativas para la interacción, ya que sólo en la interacción se pueden alcanzar objetivos (de aprendizaje, lúdicos...).

La gran pregunta que se nos plantea es ¿cómo se puede incorporar y qué puede aportar SL a la educación y a la formación académica? Estas preguntas fueron objeto de un primer artículo para la Revista BITS-Espiral y que ahora ampliaremos a la luz de la experiencia de Otoño.

Comenzamos, entonces, nuestra formación con la siguiente reflexión:

Para aprender a ser un ser social en un determinado ambiente, es necesario aprender sobre nosotros mismos como personas y definir un proyecto de identidad por medio de un proceso de aprendizaje. Por todo esto, ¿qué crees

que puedes hacer realmente como avatar recién nacido que eres, cómo es tu primera experiencia de autoaprendizaje en este mundo, ahora?

En todos los casos, los participantes observaron que su primer problema eran las competencias básicas de movimiento y una vez seguros de sí mismos, aprendieron las reglas de convivencia en la misma interacción con el medio. Asimismo, fue especialmente rico para los docentes -sobre todo para aquellos noveles- el descubrir su propio estilo de aprendizaje. Y una gran satisfacción para los más veteranos el hecho de poder mostrar un ejemplo vívido del concepto de construcción colectiva del conocimiento.

Se observó también que no hay diferencia entre cómo construimos nuestra identidad y cómo aprendemos en la RL (vida real) y en la SL, pero ¿y en la escuela? ¿cómo aprendemos?

Volviendo a nuestra experiencia de formación, entre todos los participantes crearon más de treinta propuestas didácticas, entre ellas sobre Museo de Ciencias, Acuarium, Zoológico, aprendizaje del número de oro, teatro en inglés, organización de eventos, búsqueda de trabajo y orientación profesional, los artistas de Paris de comienzos de siglo, energía sostenible...

La creatividad de los docentes fue desbordante. Pero por sobre todas las cosas, nos ayudamos los unos a los otros a observar una nueva manera de interacción -ya sobradamente conocidas por nuestros alumnos en los juegos multiusuario- pero nuevas a los ojos de la escuela.

Más allá de cuestiones teóricas de la que no somos especialistas, la experiencia de formación amplió las 6 reflexiones que nos habíamos hecho en nuestro primer contacto:

1.- SL nos permite desarrollar de manera espectacular la creatividad y la simulación. Especialmente adecuado para la simulación de situaciones que por costos o de imposibilidad material no se pueden trabajar en la docencia RL (Real Life). Por ejemplo, montar una tienda desde cero, preparar un congreso, organizar un viaje, preparar una exposición de cualquier tema, hacer una evacuación de un local, organizar una conferencia, la presentación de un libro... Podemos, en algunos de los casos, incluso imaginar más allá de las posibilidades de la RL, ya que SL tiene otras condiciones espaciales.

Todo lo que hay y sucede en SL son creaciones de los usuarios. En nuestro caso, como docentes, trabajar el proceso de creación y la interacción que propone, son el potencial que debemos valorar.

2.- SL facilita el aprendizaje interactivo. Aunque ya en los entornos e-learning (Moodle, Educambos, Dokeo, UOC...) disponemos de chats, mensajería y foros, la interactividad que facilita SL -por el hecho de ser en 3D- le otorga una dimensión totalmente diferente. La existencia de espacios identificados, permite a los usuarios agruparse según idiomas, edad, aficiones, intereses, etc. en una interacción que combina elementos de la mensajería instantánea con comunicación no verbal (vestimenta, tipo de avatar, acciones compartidas...). Además, de manera simultánea podemos estar hablando y

compartiendo con diferentes grupos, gracias a un sistema de chat que ayuda a tener clasificadas las comunicaciones.

Por esto podemos considerar a SL como un lugar para practicar idiomas tanto escritos como hablados, ya que dispone de una herramienta de voz que se puede activar a voluntad. Si consideramos que tenemos barreras de idioma podemos utilizar [Babbler](#)

[<http://slurl.com/secondlife/Phreak%20Isle/233/232/25>] es un robot-traductor simultánea que nos facilita poder estar conversando en SL en inglés, italiano, alemán, portugués, castellano... sin mayores problemas, excepto, como es natural, la limitación de este tipo de traductores en cuanto a la precisión léxica y sintáctica. No obstante estas limitaciones es una verdadera solución para gente que no domina el inglés en un espacio mayoritariamente anglófono.

3.- SL aporta innovación a los métodos docentes y es poco compatible con la modalidad de docencia "tradicional".

Si lo que queremos es emplear SL para una clase en formato tradicional (profesor explicando y alumnos escuchando)... no es este lugar el mejor aliado. SL nos obliga a replantear nuevas formas de docencia y aprendizaje empleado las TIC. Tenemos un amplio campo para poder experimentar cómo ha de ser la docencia y aprendizaje del futuro. Podemos experimentar con el trabajo conjunto de alumnos y profesores de diferentes lugares, horarios, idiomas... Hay iniciativas que ya están haciendo camino, como la de crear poblados medievales que acompañados de avatares posibilitan nuevas maneras de aprender historia, o planetarios para estudiar el Universo... Os mostramos este ejemplo:

- [The Grand Planetarium](#) [<http://slurl.com/secondlife/Ginsberg/152/241/38>], un espacio para estudiar los planetas del Sistema Solar que, además, tiene una versión portable para disponer en nuestra aula.



En el marco de Kampus Aultes Obertes, organizamos sesiones de observación astronómica generales y con telescopios individuales, creados para la ocasión, i que simulan el real e incluso le añaden prestaciones interactivas de consulta.



astronomia.jpg

4.- SL no está todavía suficientemente difundido en Cataluña. Aunque hay presencia de empresas e instituciones catalanas a SL, lo cierto es que su nivel de puesta en escena todavía es muy discreto. Al igual que pasa en la vida real, a veces se piensa que con sólo invertir en equipos(hardware) y espacio es suficiente... Pero hace falta invertir en la puesta en escena de las actividades que se llevarán a cabo en este espacio. Para hacerlo bien, cuesta tiempo y dinero, sobre todo mucho tiempo.

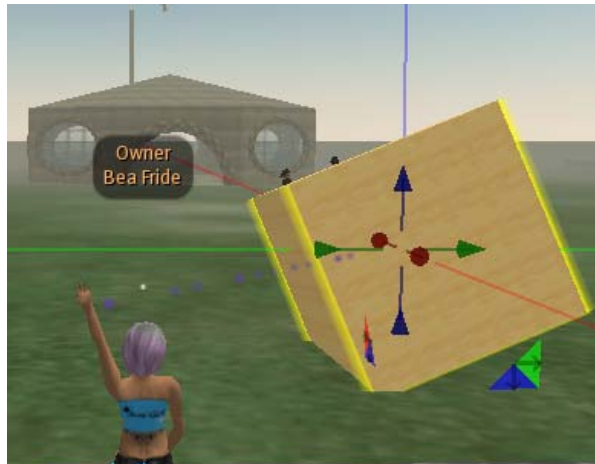
Instituciones como la UOC o la [Universitat de Barcelona](http://slurl.com/secondlife/Novatierra/54/24/44) [http://slurl.com/secondlife/Novatierra/54/24/44] tienen su espacio en SL, sobre todo para acciones formativas.

El espacio que sí nos ha servido de referencia para vivir en catalán en SL es [Catalunya Second Life](http://slurl.com/secondlife/Gramela/225/36/24) [http://slurl.com/secondlife/Gramela/225/36/24]. Cabe destacar su emisora de radio y sobre todo, la generosidad para dar apoyo a proyectos didácticos. También podemos mencionar la [Plaça Real](http://slurl.com/secondlife/Barcelona%20del%20Oeste/169/71/24) [http://slurl.com/secondlife/Barcelona%20del%20Oeste/169/71/24].



radio.jpg

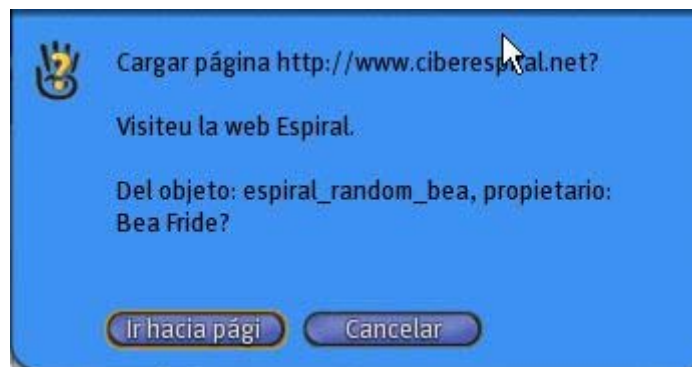
5.- SL potencia el concepto de objeto virtual. Los objetos, como componentes digitales que son, se pueden copiar y dar sin dejar de poseerlos, tal como pasa con la música y las películas digitales. Es fácil construir objetos si se tiene facilidad para el diseño en 3D. Se pueden construir con programas 3D fuera de SL pero el mismo programa SL lleva una herramienta básica de creación de objetos simples -que se llaman "**prims**" (de formas primitivas) que se pueden unir para formar otros objetos más complejos. El número de *prims* en un terreno está limitado, y este es un aspecto importante a tener en cuenta en las formaciones.



construccion.jpg

6.- El SL podemos interactuar con el entorno web externo. Empleando el lenguaje script (Linden Script) que incorpora este entorno 3D, se pueden establecer vínculos con el exterior de SL en las dos direcciones de la comunicación (RL→SL i/o RL ← SL) que se pueden resumir en los siguientes niveles:

- Agregar enlaces a una web externa cuando pulsamos sobre un objeto.



- Comunicar con una web interactiva para enviar datos y recibir información, con en el siguiente ejemplo: lee una encuesta de Moodle y la muestra para contestar dentro de una sesión en SL. Las respuestas se guardan en el mismo Moodle para que el profesor/a y los alumnos hagan el seguimiento.
- **email** que permite enviar mensajes o imágenes desde un objeto a una cuenta de correo, sea de SL o no. Este recurso ultimamente está siendo explotado por diversas empresas para crear recursos como:
 - Gestor de album de fotos tomadas dentro de SL (**Snapzilla**)
 - Sindicador de localizacion de lugares dentro de SL (**Sloog**)
 - Sindicador de menjases enviados des de dentro de SL (**BlogHUD**)
- Empleando la tecnología [XML-RPC](http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_XML-RPC) [http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_XML-RPC] podemos enviar datos desde fuera a un objeto interno concreto. Esta tecnología tiene muchas posibilidades de aplicaciones interesantes pero hace falta un nivel muy alto de trabajo de lenguaje de programación dentro y fuera de SL. En el blog [ProfesCat SL](http://renzoamat.blogspot.com) [http://renzoamat.blogspot.com] encontrarán algunas ideas y aplicaciones de que se irán descubriendo.

Existen una gran diversidad de centros de formación -algunos con correspondencia real- como ya hemos comentado con el caso de la UOC o la UB. Algunas de las escuelas más prestigiosas de aprendizajes sobre SL son:

- [ASL \(Academy Of Second Learning\)](http://slurl.com/secondlife/Colorado%20Tech/33/157/37)
[http://slurl.com/secondlife/Colorado%20Tech/33/157/37] de la Universitat de Colorado
- [NCI \(New Citizens Incorporated\)](http://slurl.com/secondlife/Fishermans%20Cove/28/150/326)
[http://slurl.com/secondlife/Fishermans%20Cove/28/150/326]
- [TUi](http://slurl.com/secondlife/Technical%20User%20interfacing/103/204/23)
[http://slurl.com/secondlife/Technical%20User%20interfacing/103/204/23]



Las posibilidades de iniciativas para crear comunidades son fabulosas y es fácil contactar con personas de todo el mundo para plantearse llevar a cabo proyectos de todo tipo.

Algunas referencias:

- [Svarga](#) Svarga (197,82,30) con un vehículo podemos realizar una visita comentado a diversos ambientes del lugar.
- [Midnight Reflections](#) Midnight Reflections (62,104,25), una simulación de selva tropical, que podemos aprovechar para planificar alguna actividad docente.
- The Ancient Ro, ROMA (213, 27, 22) ¿Qué fuentes nos pueden ayudar a saber cómo actuar en este entorno?
- [24_Amsterdam, Amsterdam \(140, 165, 25\)](#)
- [Botanical at Straylight. Sculpt, Straylight \(194, 55, 24\)](#)
- STAR TREK MUSEUM COMPLEX, TovaDok II (72, 209, 22)
- [25_NOTRE DAME DE CYBERIE CHURCH](#), Champlain (149, 181, 25)
- La Capilla Sixtina: Vassar (188, 92, 25)