



Creación de un espacio común de relaciones sociales y aprendizaje para estudiantes y profesores de diversos lugares:

la experiencia de The Open University en Second Life



“En cuanto entré, tuve una revelación. Baste decir que, desde entonces, he usado Second Life en mis clases.”

– Anna Peachey, profesora asociada del Centre for Open Learning in Math, Science, Computing and Technology

Resumen:

The Open University (OU), creada en 1969 por Cédula Real de la Reina de Inglaterra, es la mayor universidad del Reino Unido y la única del país que utiliza métodos innovadores y a distancia para ofrecer una enseñanza universitaria de calidad. Desde su fundación, más de dos millones de personas han pasado por sus aulas y, en la actualidad, más de 150.000 y 30.000 estudiantes cursan sus títulos de grado y posgrado, respectivamente. De todos ellos, el setenta por ciento compaginan los estudios con un empleo a jornada completa, por lo que la flexibilidad de horarios es un aspecto esencial. Aunque la universidad sólo dispone de un campus físico en Milton Keynes (Inglaterra), los alumnos que viven en otros lugares asisten a tutorías impartidas en sus delegaciones más próximas, participan en sesiones telefónicas o siguen las clases mediante otros métodos como el correo postal, Internet o, más recientemente, Second Life. El campus de OU en Second Life constituye una plataforma nueva y estimulante para un alumnado tan disperso, ya que le permite reunirse, trabajar y compartir experiencias en una comunidad virtual.

“Cuando las islas y la materia del curso tienen una temática común, es más fácil echar por tierra el escepticismo de los alumnos y estimular su creatividad.”

– Dra. Shailey Minocha, profesora titular de Human-Computer Interaction



El germen de una idea novedosa: ¿para qué conducir cuando se dispone de educación inmersiva a distancia?

La OU aspira a “diseñar e impartir cursos abiertos y a distancia reconocidos en todo el mundo y que, además, promuevan la investigación académica, la innovación pedagógica



Recuadro:

- La facultad de idiomas y educación de la OU tiene previsto crear una escuela de verano en Second Life para aquellos estudiantes que no puedan asistir a las clases impartidas en Europa, de carácter obligatorio.
- En siete días, la OU tuvo 130 visitantes únicos que pasaron un total de 216 horas en Open Life, su campus virtual.
- Las residencias Open Life Village de la OU están completas e incluso tienen lista de espera.
- Cientos de estudiantes optan por asistir a las 200 conferencias anuales de la OU en el campus virtual, un número que sigue en aumento.

y el intercambio de conocimientos”.

En consonancia con este objetivo, el personal lleva décadas abriendo caminos en los campos del aprendizaje electrónico y a distancia, pero la primera persona en entrar en contacto con Second Life y vislumbrar sus posibilidades educativas fue Jacquie Bennett, la visionaria profesora de la OU. Gracias a ella, lo que era sólo una idea acabó concretándose en la primera isla de la OU dos años después.

Anna Peachey, profesora asociada del Centre for Open Learning in Maths, Science, Computing and Technology (Centro para el aprendizaje abierto de matemáticas, ciencias, informática y tecnología), recuerda que su amiga y compañera estaba plenamente convencida de que, pese a ser una tecnología en ciernes, Second Life revolucionaría la enseñanza

tradicional. “Jacquie no paraba de decirme que tenía que echar un vistazo a Second Life, así que en octubre de 2006 me animé a hacerlo. En cuanto entré, tuve una revelación. Baste decir que, desde entonces, he usado Second Life en mis clases”.

Antes de enseñar en Second Life, Peachey, que vive en una zona rural del condado de Devon, conducía tres horas (entre ida y vuelta) para dar una clase presencial los sábados por la mañana a la que, normalmente, sólo asistían tres o cuatro alumnos de los dieciocho matriculados. En Second Life, Peachey no sólo se ahorra el viaje, sino que casi ha conseguido triplicar la asistencia, con una media de entre diez y quince alumnos por sesión.

La inmersión del alumnado en el mundo virtual: un proceso gradual que debe planificarse adecuadamente

La Dra. Shailey Minocha, profesora titular de Human-Computer Interaction (Interacción hombre-ordenador) en la OU, ha realizado entrevistas exhaustivas en Second Life. De ellas se deduce que la clave para crear espacios en los que los estudiantes se sientan cómodos es facilitar una transición gradual que les lleve de lo familiar a lo fantástico.

Quienes visitan el campus de la OU por primera vez llegan al llamado NOUbie Center (denominación que juega con el vocablo inglés “newbie”, con el que se designa a quienes dan sus primeros



pasos en Second Life). Otros alumnos voluntarios ayudan a los “NOUbie” a familiarizarse con los aspectos básicos de Second Life y los seis entornos de la OU en el mundo virtual: Open Life, Open Life Ocean, Open Life Village, FIT Island y Deep Think I & II.

Peachey lo explica así: “Los estudiantes se presentan voluntarios para hacer de guía. Normalmente, siempre hay alguno conectado cuando alguien llega al



temática común, es más fácil echar por tierra el escepticismo de los alumnos y estimular su creatividad”.

Open Life Village: residencias de estudiantes virtuales que fomentan la interacción social

Noubie Center y necesita ayuda, así que el recién llegado sólo tiene que hacer clic en una imagen activa. En ese momento, se envía un mensaje instantáneo y el voluntario acude a su encuentro”.

Minocha también hace de guía en itinerarios por espacios situados fuera del campus de la OU, como la isla de las alucinaciones virtuales (Virtual Hallucinations Island), en la que los estudiantes de psicología experimentan en carne propia las enfermedades mentales u otros trastornos clínicos tal como los describiría un paciente.

Según Minocha, “cuando las islas y la materia del curso tienen una



El campus virtual de la OU ha tenido tan buena acogida que Peachey decidió construir Open Life Village, una residencia universitaria virtual que se inauguró oficialmente en abril de 2009. “Me di



cuenta de que, cuando la gente llegaba al mundo virtual, era frecuente que quisiera tener una casa o un apartamento, así que decidí crear residencias de estudiantes que éstos pudieran alquilar gratis en su periodo inicial en SL". Muy pronto, la gente empezó a demandar alquileres a más largo plazo, en vista de lo cual construimos otra isla. Las sesenta plazas iniciales se alquilaron rápidamente y, en este momento, ya hay una lista de espera de estudiantes que quieren se amplíe la oferta.

Los alumnos no sólo ven Second Life como un aula o un lugar donde vivir, sino también como un entorno donde organizar actividades estudiantiles. Prueba de ello son las más de 200 actividades y conferencias de la OU que se celebran al año en Second Life.

Pero, por supuesto, la educación no se limita a lo que ocurre en las clases o en las aulas magnas. Las amistades, que

personas o trabajan a tiempo completo, la posibilidad de integrarse en grupo de personas que se encuentran en su misma situación sin moverse de casa resulta muy estimulante. Las zonas verdes de la residencia, el pub inglés "Open Arms", las habitaciones y la zona de playa se han convertido en centros de actividad donde siempre hay estudiantes reunidos.

Un espacio de aprendizaje para todos, incluidos los profesores

En vista de los buenos resultados obtenidos con los estudiantes, el departamento de Recursos Humanos de la OU se dio cuenta de que Second Life también podría ser útil para formar al profesorado. Steph Broadribb, subdirector de desarrollo de Recursos Humanos en la OU, colabora con el jefe de proyectos de RR. HH. Chris Carter en un programa destinado a capacitar al personal para dar y recibir opiniones.



con el tiempo acaban convirtiéndose en contactos profesionales, son aún más importantes, y precisan un entorno donde puedan surgir con naturalidad. Para los estudiantes de la OU, muchos de los cuales tienen algún tipo de discapacidad física o bien tienen a su cargo a otras

En su opinión, "una de las grandes ventajas es la facilidad con que podemos organizar ejercicios de simulación de situaciones sin que los participantes se sientan incómodos. En el mundo real, esto constituía un problema, ya que muchos



empleados no llegaban a involucrarse del todo en las actividades o se negaban a participar. Con Second Life, todos se meten de lleno y ponen mucho más empeño. ¡Muchas veces, ni siquiera quieren dar por terminada la actividad!”



Vínculos de la OU:

- Resumen de las actividades de la OU en Second Life: <http://www.open.ac.uk/colmsct/activities/details/detail.php?itemId=478b5caf2c3f7>
- Open Life: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life/104/37/25>
- Open Life Village: <http://slurl.com/secondlife/Open%20Life%20Village/84/57/30>

Después del taller piloto celebrado en septiembre de 2008, los participantes comentaron que ningún otro método les había hecho “pensar tanto” en su modo de expresarse y abordar situaciones difíciles. Desde entonces, se han organizado otros tres actos de desarrollo para empleados, y ya están planificándose otros.

Nuevas vías de avance para el aprendizaje contextual

La simulación de situaciones también podría facilitar la formación de trabajadores humanitarios. Peachey y Helen Yanacopulos, profesora titular de Desarrollo internacional, han escrito conjuntamente un artículo titulado “Integrating Second Life in Humanitarian and Development Training” (Integración de Second Life en la formación humanitaria y para el desarrollo) donde se analizan las posibilidades que ofrece el aprendizaje en las realidades mixtas de Second Life. El trabajo se centra en los trabajadores que ejercen labores humanitarias o de desarrollo en relación con el curso de la Open University titulado Working with Conflict: Tools, Skills and Dialogue (Resolución de conflictos: herramientas, competencias y diálogo). Las autoras consideran que las simulaciones realizadas en Second Life pueden ayudar a los estudiantes a perfeccionar y mejorar la eficacia de sus técnicas de negociación y colaboración para, de este modo, superar más fácilmente situaciones adversas en la vida real.



Formar a este colectivo para enseñarle a gestionar situaciones provocadas por la guerra o las catástrofes naturales tiene un coste prohibitivo y presenta numerosas dificultades logísticas, una situación que, según Peachey y Yanacopulos, podrían resolver los programas de formación de Second Life, que representan una nueva forma de aprendizaje económico y exhaustivo: “Siempre que se gestione debidamente, la simulación de situaciones permite a los estudiantes dejar a un lado sus actitudes y creencias y explorar otras conductas y acciones que se salgan de lo conocido. Todo ello, en un entorno seguro”.

La OU acaba de empezar su cuarto año en Second Life y, en el futuro, tiene previsto hacer un uso de la plataforma aún más intensivo. Su experiencia pone de manifiesto la enorme efectividad del aprendizaje virtual para los estudiantes, los profesores y el personal de gestión, que se traduce en excelentes resultados en el mundo real.

Acerca de Second Life y Linden Lab

Second Life es el mundo virtual tridimensional más importante del mundo, desarrollado y lanzado por Linden Lab en 2003. Sus usuarios, llamados “residentes”, pueden crear contenidos, relacionarse con otros, hacer negocios, trabajar en colaboración y enseñar. Con una próspera economía interior que alcanzó la cifra de 360 millones de dólares estadounidenses en operaciones realizadas entre usuarios en 2008 y una amplia base de usuarios donde hay espacio para todos (desde consumidores y educadores hasta investigadores médicos y grandes empresas), Second Life se ha convertido en uno de los centros de contenidos generados por los usuarios (UGC) más grandes del mundo.

Linden Lab, una sociedad fundada en 1999 por Philip Rosedale, presidente del Consejo de administración, y con sede en San Francisco, crea tecnologías inmersivas revolucionarias que cambian el modo en que las personas se comunican, se relacionan, aprenden y crean. La empresa está dirigida por su CEO Mark Kingdon y cuenta con más de 300 empleados en Estados Unidos, Europa y Asia.

Más información

Visite nuestro sitio web:

<http://secondlifegrid.net/>

Visite nuestro blog:

[https://blogs.secondlife.com/
community/community/education](https://blogs.secondlife.com/community/community/education)

Síguenos en Twitter:

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

Correo electrónico:

business@lindenlab.com

Linden Lab

945 Battery Street

San Francisco, CA 94111

EE. UU.

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Reservados todos los derechos. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid y los logotipos de Second Life y Linden Lab son marcas registradas de Linden Research, Inc.