8. Encuentros en Second Life

Jordi Sánchez
Instituto Cervantes de Mánchester

NIVEL DE ACTIVIDAD

A1 Inicial - A2 Plataforma - B1 Umbral - B2 Avanzado – C1 Dominio (distintos niveles)

TIPO DE ACTIVIDAD

Reflexionar sobre el uso de nuevas tecnologías, especialmente la virtual y muy específicamente en el mundo virtual de Second Life (SL), donde el Instituto Cervantes tiene representada su institución en una de las islas que componen dicho mundo.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Objetivos:

- Reflexionar sobre el uso de nuevas tecnologías.
- Explicar qué es Second Life y cómo se puede introducir y explotar en el aprendizaje de segundas lenguas.
- Proporcionar una visita guiada por Second Life.
- Desarrollar actividades comunicativas para los niveles A1q, A2, B1, B2 y C1.

Contenidos:

- 🕮 Introducción del mundo virtual, y en especial el de SL.
- 🕮 Actividades para niveles A1.
- 🕮 Actividades para niveles B1.
- 🕮 Actividades para niveles B2 y C1.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

I. Introducción al mundo virtual de Second Life

Second Life es un mundo virtual lanzado en el año 2003, desarrollado por Linden Research Inc. (llamado comúnmente Linden Lab), el cual ha tenido una atención internacional de manera creciente desde el año 2006. Las personas para

hacer uso de este programa, deben crear una cuenta en www.secondlife.com y bajar el programa llamado *Second Life Viewer*. Al registrarse y acceder pasarán a ser llamados «residentes» o, de manera abreviada, AV, que significa *avatars*.

La manera en que los residentes interactúan a través de SL, lo cual a su vez es uno de los principales atractivos de este mundo virtual, es a través de los *avatars* o AV, que son personajes en 3D completamente configurables, lo que le da a los usuarios, la capacidad de convertirse en otra persona y gozar (como el mismo nombre del programa lo indica, de una segunda vida). Esto promueve en el mismo mundo una avanzada interacción virtual que, combinado con los aspectos de un metaverso, los residentes de SL podrán explorar el mundo, conocer a otras personas, socializarse, participar en actividades grupales de acuerdo a sus gustos, tener sexo virtual, entre otras cosas. Además su segundo atractivo más importante, es la posibilidad de crear objetos e intercambiar diversidad de productos virtuales a través de un mercado abierto, que tiene como moneda local, el Linden Dólar ($L).

II. La educación en Second Life

Muchas universidades y empresas están utilizando Second Life para la formación, incluyendo las universidades de Harvard, Oxford y Vigo.

En el 2007 se empezó a usar Second Life para la enseñanza de idiomas. La enseñanza de inglés como un idioma extranjero ha conseguido una presencia a través de varias escuelas, incluyendo el British Council, que ha tenido un enfoque en 'Teen Grid' (la versión de Second Life para adolescentes). Además, el Instituto Cervantes de España tiene también una isla en Second Life. Se encuentra una lista más completa de proyectos educativos en Second Life (incluso unas escuelas de idiomas).

III. SL en español

Desde el 20 de julio de 2007, inaugurada con la retransmisión en directo de la Euskal Encounter existe la primera comunidad española en Second Life Spanish Orientation (http://www.spanishorientation.com/register.php). Esta comunidad oficial de Linden Lab es la más poblada con un 85% del tráfico español en Second Life.

Actividades culturales en SL

Second Life también tiene una agitada vida cultural, por lo que es habitual encontrar exposiciones y asistir a conciertos. Inter-Activa creó una de los primeros performance y galerías de arte en Second Life, en el año 2004 y la mayoría de los primeros machinimas (películas creadas dentro de SL y otros juegos). Suzanne Vega o U2 son algunas de las propuestas musicales que se han dejado ver por

Second Life. Otros grupos más pequeños también son capaces de encontrar un hueco para promocionar su actividad, por ejemplo, el día 17 de marzo de 2007 Esmusssein de Oviedo, se convirtió en el primer grupo español en actuar «en directo» en el universo de Second Life.

SL un mundo imprevisible

Adiós Second Life, adiós

Las empresas que apostaron muy fuerte por ser visibles en el mundo virtual están comenzando a desinvertir, escaldados por los malos resultados.

AITOR RIVEIRO - Madrid - 16/07/2007

Hace poco comentábamos que la revista *Time* había elegido a las cinco peores webs, según el criterio de sus redactores. Entre ellas estaba Second Life: «estamos seguros de que hay gente que disfruta con SL pero, ¿por qué?»

Second Life se ha convertido en una de las páginas que más noticias y expectación crea. Cada cosa que se hace en SL, se replica casi al instante en periódicos, revistas, blogs...

Al calor de esta publicidad constante y gratuita decenas de empresas y entidades han buscado su hueco en este mundo virtual. Sin embargo, parece que no es oro todo lo que reluce y, al grito de «el último que apague la luz», las compañías abandonan Second Life. Algunos, no obstante, parece que la han descubierto ahora.

Ventajas

- Sistema flexible.
- Creatividad.
- Se ajusta a diferentes tipos de aprendizaje.
- Incrementa la motivación y la participación.
- Proporciona oportunidades de aprendizaje nuevas.
- Sensación de presencia social.

Desventajas

- Problemas técnicos: necesita de un equipo sofisticado.
- Falta de tiempo.
- Demasiado complicado de organizar.
- …

- «En 2001 pusimos en marcha Pueblo Inglés. Reunimos en Valdelavilla a 20 personas de habla inglesa y a 20 españoles que deseaban mejorar su nivel de inglés. Ahora hemos querido trasladar esta experiencia a Second Life para que desde el ordenador y de forma gratuita cualquiera pueda practicar su inglés con angloparlantes de todo el mundo».
- «En la enseñanza del inglés hay que evolucionar siempre, buscar nuevas fórmulas, nuevos caminos para que todos aquellos que deseen perfeccionarlo no lo dejen por falta de tiempo o dinero. En Second Life lo que logramos es dar la posibilidad de mantener el contacto con el inglés gratis y en un mundo virtual».

Juan Carlos Medina, socio fundador y dtor. de Pueblo Inglés

BIBLIOGRAFÍA

I. Artículos y libros:

Sarriegui, Josep M. *Aprenda en tres dimensiones: Los videojuegos se preparan para revolucionar el 'e-learning' para empleados*.

II. Webgrafía:

Páginas relacionas con la educación en SL:

Euskal Encounter
(http://www.euskalencounter.org/es/noticias/#noticia262).

SimTeach
(http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions_and_Organizations_in_SL).

SLanguages 2008
(http://www.slanguages.net/home.php) es la segunda conferencia anual para la educación de idiomas utilizando los mundos virtuales como Second Life.

ANEXO: DOSSIER DE ACTIVIDADES

I. Introducción

1. *¿Qué es un Mundo Virtual?*

Ejemplos de mundos virtuales que conozcáis:

1)
2)

3)
4)
5)
…

2. *¿Qué es Second Life?*

¿Qué sabéis u os imagináis que es?

II. Puesta en práctica

¿Qué actividades se te ocurren, con la información que has obtenido hasta ahora, realizar para un

- A1
- A2
- B1
- B2
- C1?