

Ejemplo de Actividad didáctica en Second Life con SLOODLE: creación de un mapa conceptual

Autor: Cesar Pachón
second life avatar: Milo Autopoiesis
email: cesarpachon@gmail.com

Justificación

Una de las funcionalidades que ofrece SLOODLE[1] es un nuevo tipo de tarea para la plataforma MOODLE[2], que permite que objetos creados en Second Life [3] sean entregados como tareas en MOODLE. Al objeto que permite realizar esta función dentro del mundo virtual se le conoce como PrimDrop.

Esta funcionalidad permite llevar al límite los conceptos de pedagogía constructivista, construcción del conocimiento y trabajo cooperativo. En efecto, la plataforma permite que de manera concurrente un grupo de usuarios trabaje creando y modificando el mismo objeto. Las posibilidades pedagógicas quedan limitadas únicamente a la imaginación de los participantes.

Objetivos

En esta actividad, el objetivo es crear un mapa conceptual tridimensional que relacione los principales actores de un sistema educativo y las interrelaciones existentes entre ellos. Al finalizar el trabajo, el objeto será entregado en un primDrop, para su posterior evaluación por parte del tutor.

Metodología

Después de revisar el material de referencia, incluyendo algunas de sus referencias bibliográficas de manera individual, los estudiantes se organizarán en grupos de 3 a 4 integrantes, y utilizando este documento como guía, deberán construir entre todos un mapa conceptual donde reflejen las ideas más importantes del tema.

Evaluación

El tutor evaluará la correcta interpretación de los conceptos de material, así como la creatividad al momento de elegir una forma de representación tridimensional de los mismos. No se hará mucho énfasis en la calidad visual de los elementos, sólo en las competencias de construcción básica dentro del mundo virtual.

Soporte

Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes podrán consultar con los tutores que estén online dentro del mundo virtual ó a través de el servicio de mensajes instantáneos (IM).

Tutorial mapa conceptual

Visitar un sandbox

El primer paso para poder realizar actividades de construcción en Second Life es visitar un terreno en el cual se posean permisos para crear y editar objetos.

Los más populares son los llamados "sandbox" o cajas de arena, pensados para que los usuarios exploren y experimenten.

Para visitar un sandbox, se puede usar los enlaces que se encuentran en la plataforma educativa, ó usar el buscador de secondlife (opción "buscar" en la barra de herramientas) con la palabra clave "sandbox".

Una vez teletransportado al sandbox, se puede verificar si hay permisos de creación haciendo click con el botón derecho sobre el suelo y viendo si la opción "crear" está disponible.

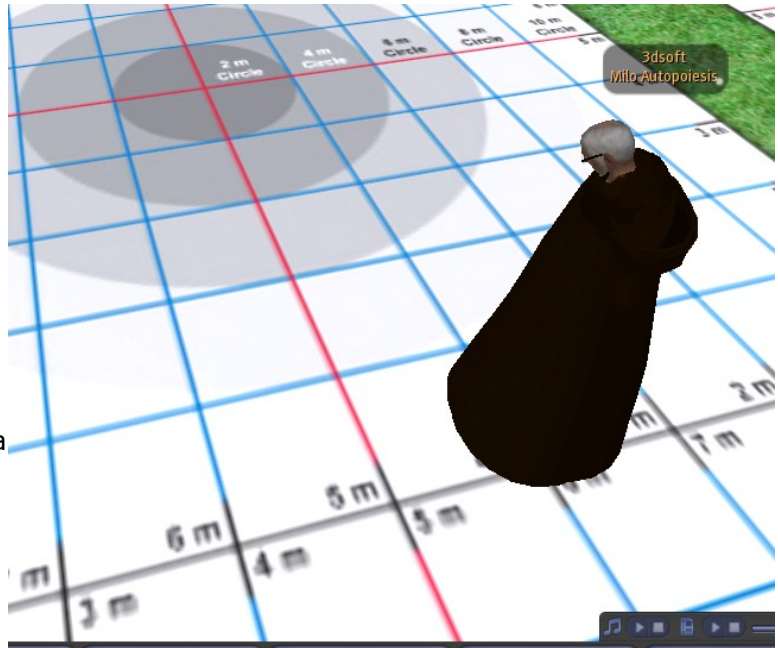


Figura 1: Visitando un sandbox

crear un objeto sencillo

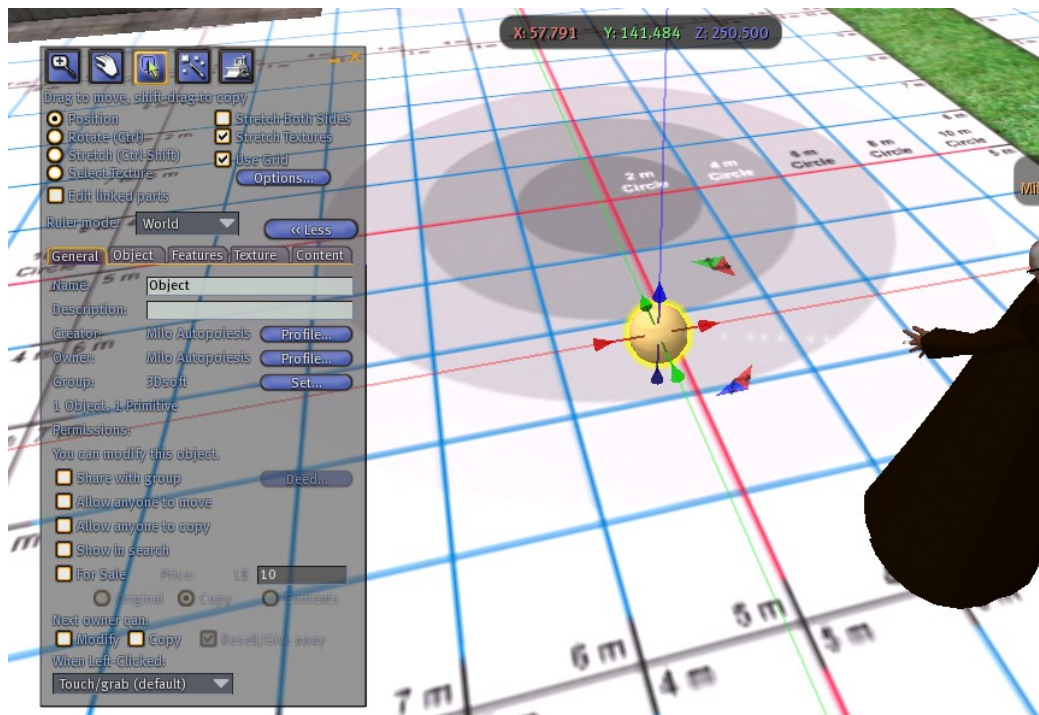


Figura 2: Creación de un objeto sencillo

Al activar el menú "crear", aparece una ventana con opciones para construir y modificar objetos simples, llamados "prims". La figura 2 muestra el resultado de elegir el ícono de "esfera" en la ventana de creación. Tan pronto aparece el nuevo prim en la escena, ya se puede modificar su posición usando las flechas de colores que se muestran en la figura.

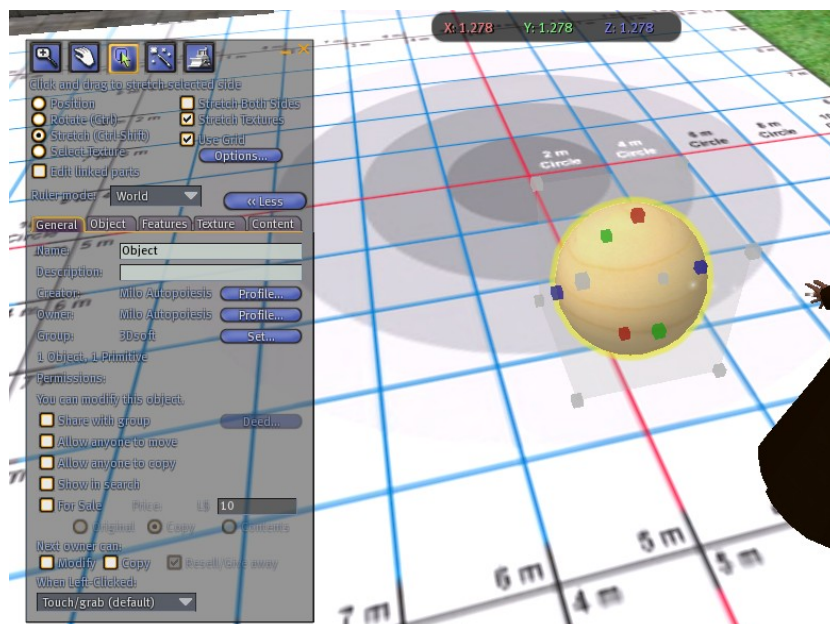


Figura 3: Cambiar el tamaño de un prim

También es posible cambiar la rotación y tamaño del prim, seleccionando la opción adecuada en la ventana de edición. En la figura 3 se puede apreciar que al objeto ahora le aparecen en lugar de las flechas pequeños cubos que sirven para cambiar el tamaño. De manera similar, al elegir

rotación, aparecerán unas guías circulares que permiten ajustar la rotación en cada eje.

Además, es recomendable definir en la pestaña "general" el nombre y descripción de cada objeto creado.

crear un script

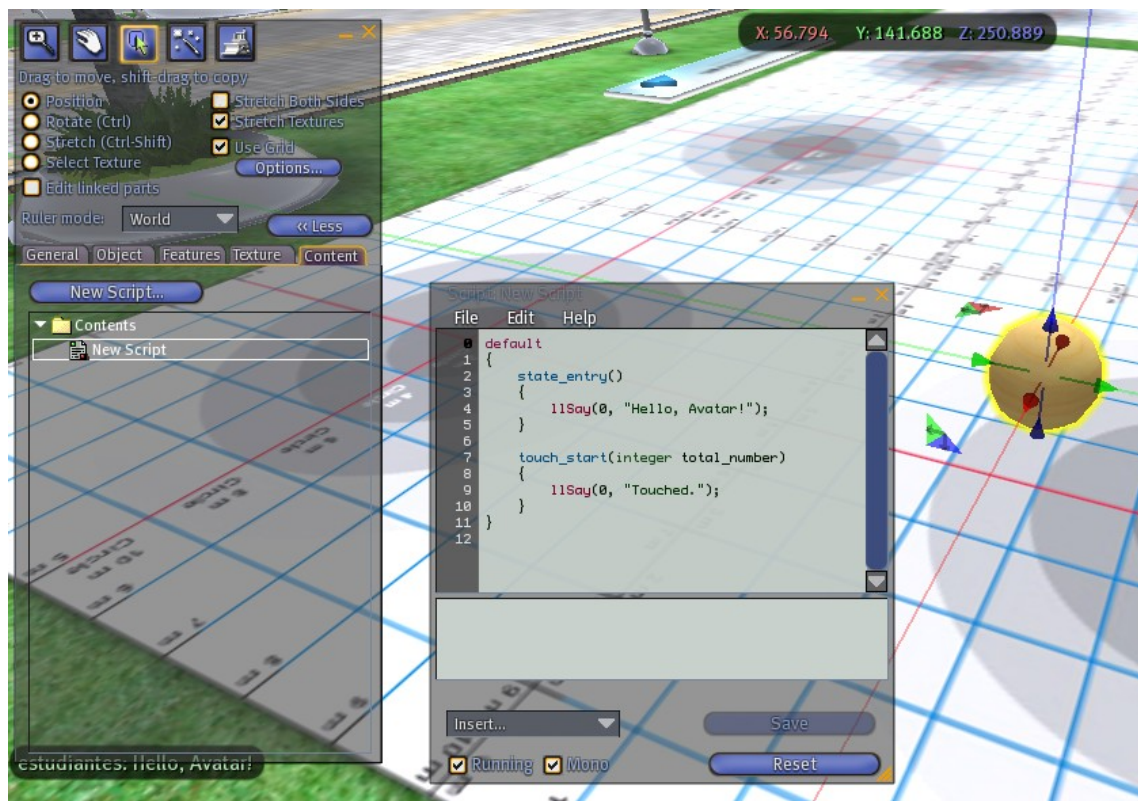


Figura 4: Crear un script

Adicional a la creación y edición de objetos, Second Life también permite programarlos y crearles comportamientos e interacción.

Para ello, se utilizan los scripts, que son pequeños archivos de texto.

En este caso, crearemos un nuevo script y lo modificaremos para que cumpla dos funciones: primero, mostrar un texto descriptivo o etiqueta sobre el objeto.

Y segundo, hacer que cuando el objeto sea tocado, emita un texto explicativo corto.

Para crear un script en un objeto editado, hay que seleccionar la pestaña "contenido" de la ventana de edición. Debe aparecer una carpeta vacía, debajo de un botón "nuevo script". Al hacer click en este botón, se crea un script básico que se abre en una ventana adicional, como muestra la figura 4.

para hacer que el objeto muestre un texto descriptivo, se usa la función `LLSetText`, y para hacer que muestre un texto explicativo al hacer click, se usa la función `llSay`. La figura 5 muestra el script editado.

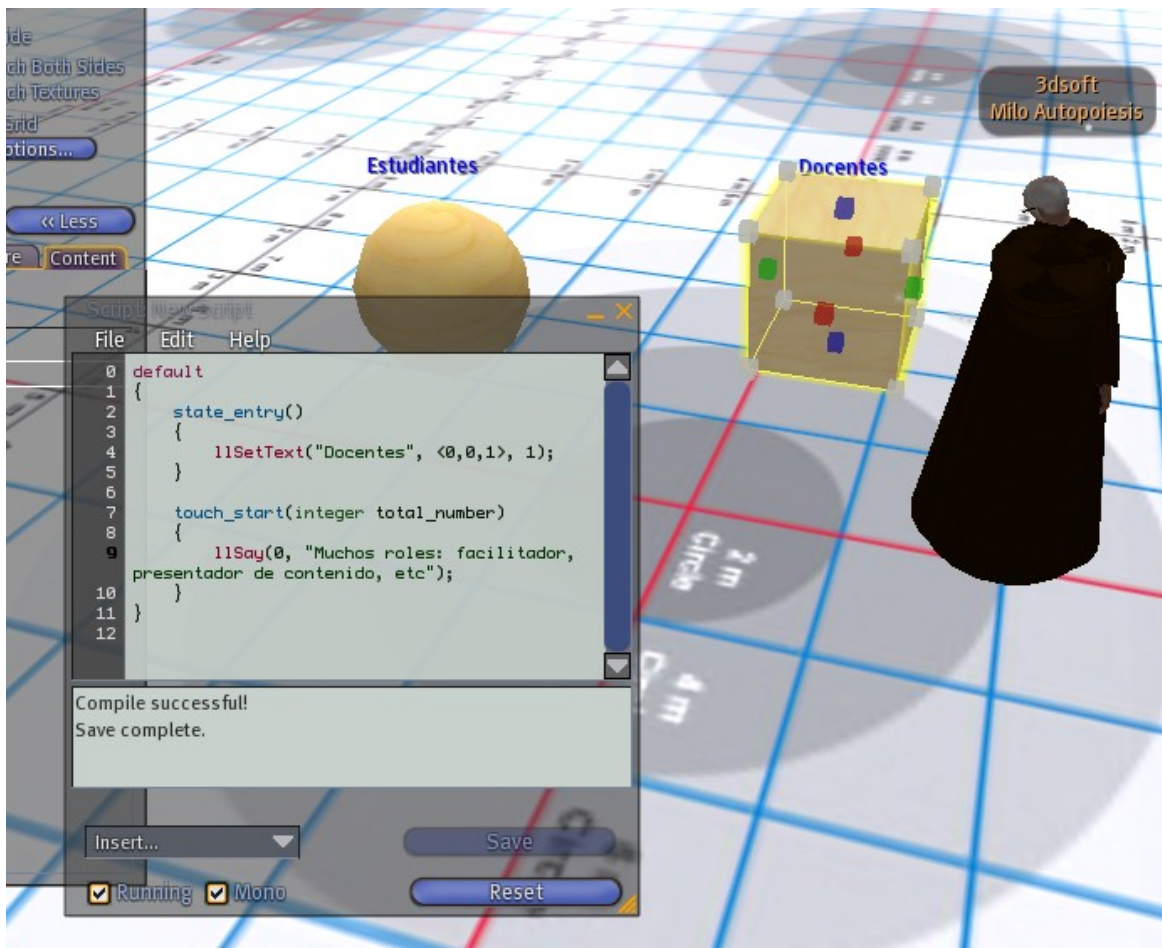


Figura 5: script editado

probar el script

Para probar el script, hay que salir del modo de edición y automáticamente deberá aparecer el texto flotante.

Al hacer click, el texto descriptivo debe aparecer en la parte inferior de la pantalla (figura 5)

Este proceso debe repetirse para crear los otros objetos que formarán parte del mapa conceptual (figura 7). pueden utilizarse diferentes figuras para hacer más interesante el modelo.

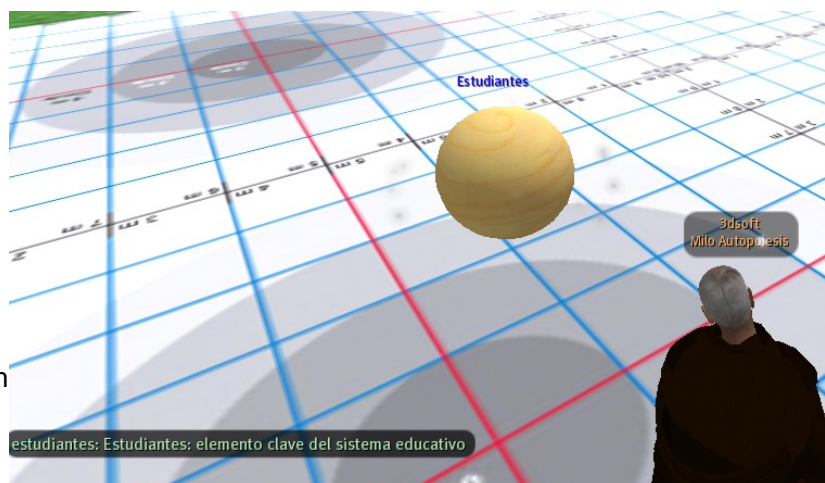


Figura 6: probando el script

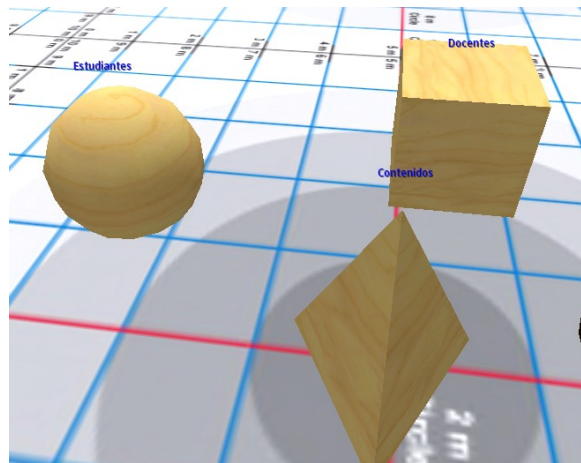


Figura 7: creando objetos adicionales

cambiando materiales

Por defecto, todos los objetos creados hasta ahora tienen una textura de madera. Esta textura puede ser cambiada por otra, o por materiales en colores planos con diferentes características de iluminación y transparencia. La pestaña "textura" permite seleccionar la textura de una librería de materiales y realizar otros ajustes. Las figuras 8 y 9 muestran este proceso par dos objetos.

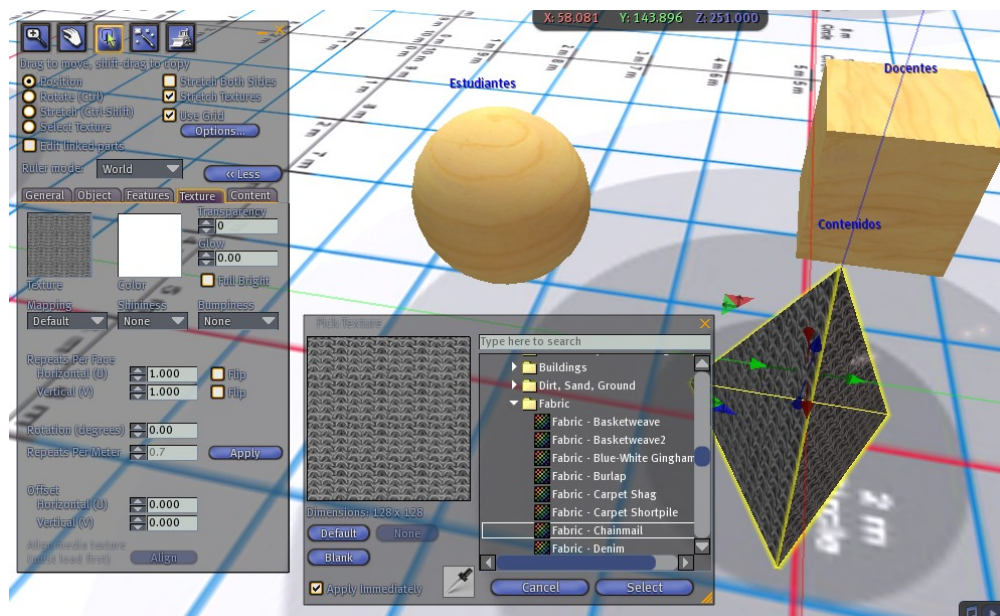


Figura 8: editando materiales

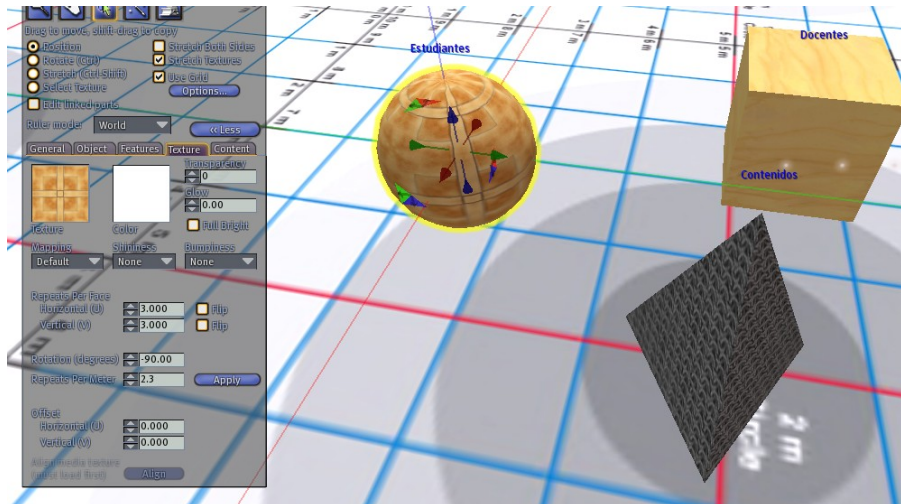


Figura 9: cambiando materiales (2)

Creando conectores

Para completar el mapa conceptual, es necesario que los elementos estén conectados entre sí.

Para ello, haremos uso de la herramienta de crear, esta vez seleccionado la primitiva de cilindro.

Usando las herramientas de escala, rotación y mover, podemos ubicar el tubo a manera de conector entre dos objetos, como muestra la figura 10.

También podemos crear un script para el conector, de manera que al hacer click sobre este, emita un texto corto relativo a la relación de los dos conceptos que está conectado (figura 11)

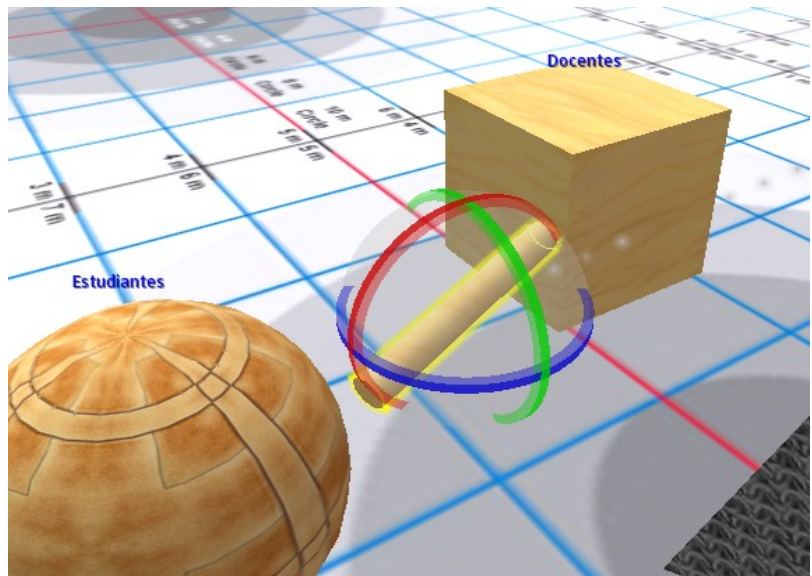


Figura 10: creando un conector

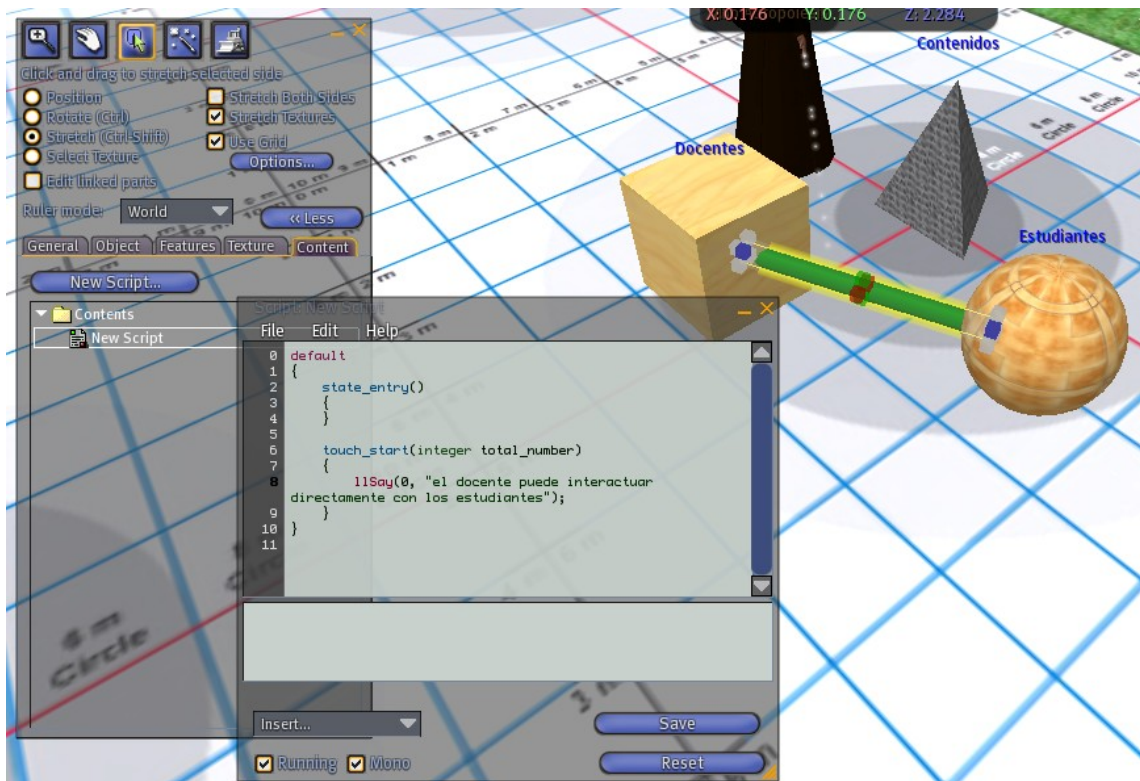


Figura 11: script del conector

Para crear nuevos conectores, se puede usar la opción CTRL + D para duplicar objetos, y ahorrar parte del trabajo.

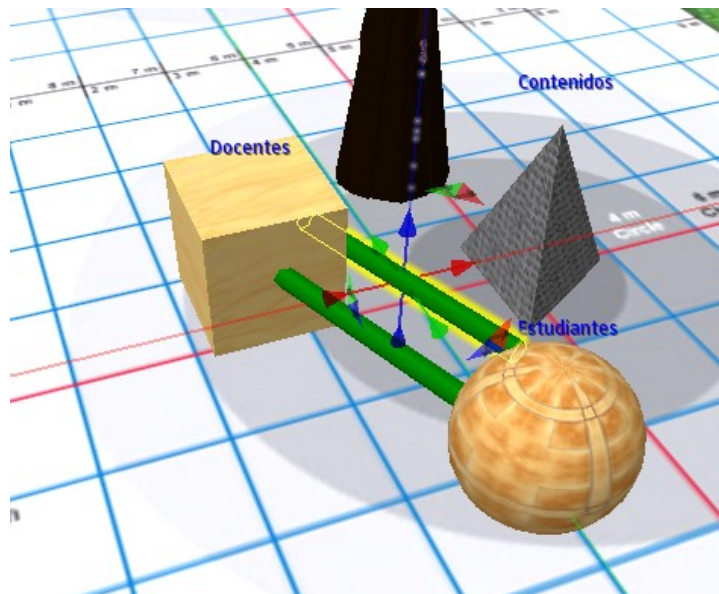


Figura 12: duplicando objetos

Crear una base y unificar los objetos

El último paso consiste en crear una estructura que sirva de base para los objetos, puede servir un disco aplanado o cualquier prim. A este prim también se le puede crear un script con texto explicativo de todo el mapa conceptual (figura 13).

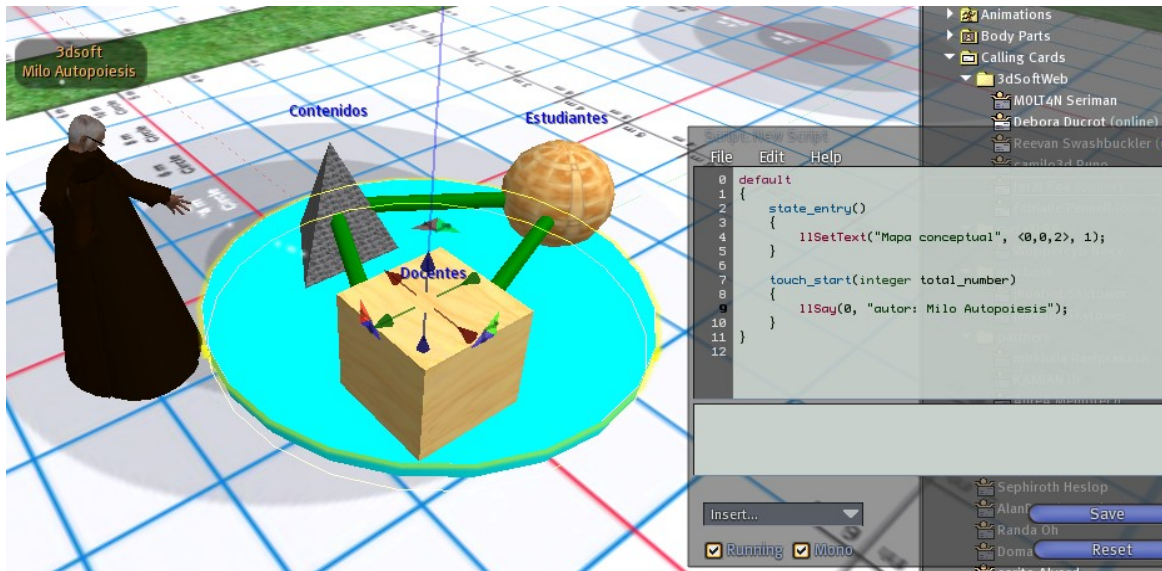


Figura 13: unificando objetos

Finalmente, debemos seleccionar todos los objetos y con el comando CTRL+L quedarán asociados como uno solo. Así, será más fácil manipularlo.

Una vez unificado, se le puede dar botón derecho a todo el objeto y seleccionar la opción "tomar", para que ingrese a nuestro inventario.

Entregando el objeto en el drop-prim

Con el objeto en el inventario, ya podemos teletransportarnos a la ubicación en donde haya sido creado el drop-prim, el objeto que sirve como "buzón" para entregar el trabajo realizado.

Una vez localizado el drop-prim se procede a activarlo haciendo click sobre el mismo, y seleccionando la opción 2 "enviar", como muestra la figura 14.



Figura 14: activando el drop-prim

Al activarlo, el drop-prim mostrará un mensaje donde solicita que el objeto que se va a entregar sea arrastrado desde la ventana de inventario hasta la ranura roja que tiene en la parte superior. Para arrastrar, hay que abrir del inventario, seleccionar el objeto, y presionar CTRL mientras se lleva el cursor del mouse a la ranura del drop-prim.

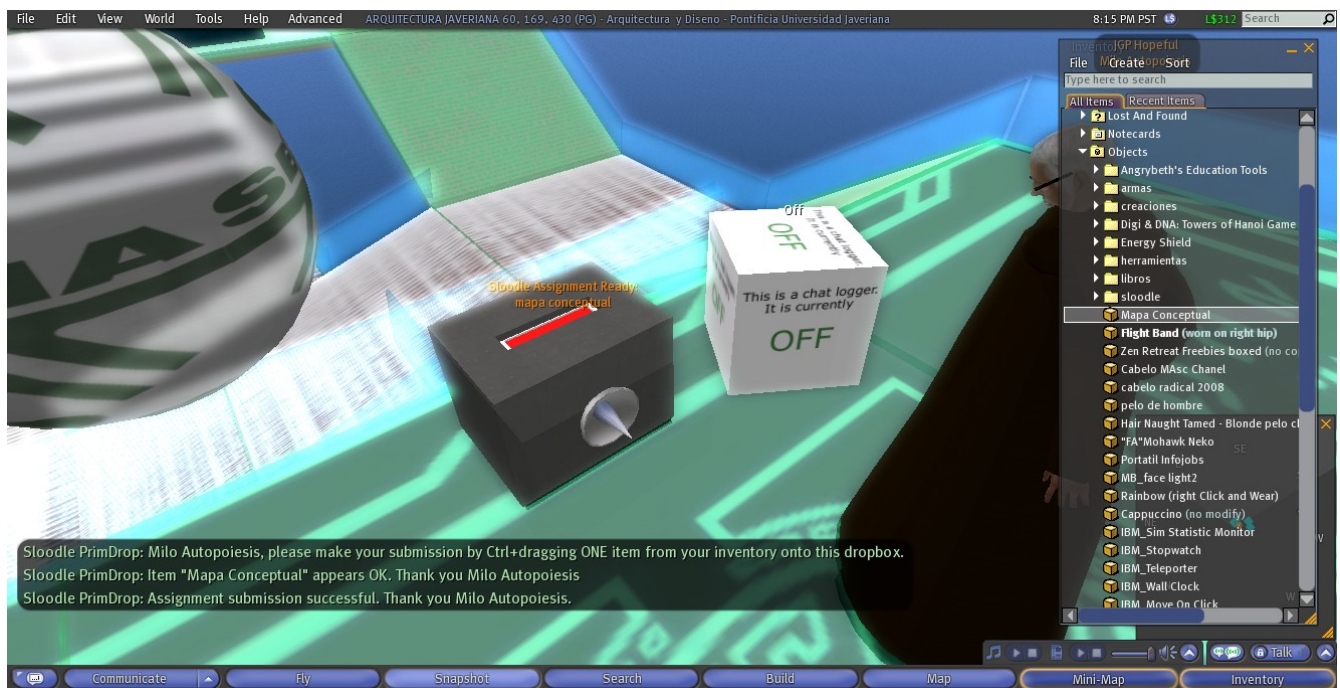


Figura 15: entregando el objeto al drop-prim

si todo sale bien, el drop prim mostrará un mensaje notificando que el objeto fue recibido (figura 15).

Bibliografía y recursos

[1] SLOODLE: www.sloodle.org

[2] MOODLE: www.moodle.org