

Instituto de Investigación en Educación

Second Life como plataforma alterativa en el proceso de enseñanza aprendizaje entre escuelas de comunicación de Iberoamérica

Informe Final

Dra. Vanessa Fonseca

INDICE

1.ANTECEDENTES.....	2
2.METODOLOGIA.....	3
3. RESULTADOS.....	5
4. INFORME FINANCIERO.....	26
5. CONCLUSIONES.....	27
6. REFERENCIAS.....	29
Anexos.....	30

1. ANTECEDENTES

TITULO DEL PROYECTO

Second Life como plataforma alterativa en el proceso de enseñanza aprendizaje entre escuelas de comunicación de Iberoamérica

CODIGO DEL PROYECTO

724 A9 007

VIGENCIA DEL PROYECTO

Enero 2009- Diciembre 2010

INVESTIGADORES PARTICIPANTES (PRINCIPAL Y ASOCIADOS).

Vanessa Fonseca González

Desde la apertura al público de Second Life en el 2003, este metaverso se ha convertido en una plataforma alternativa para procesos e intercambios sociales, políticos, económicos y educativos. El interés de este proyecto es evaluar Second Life como un espacio alternativo para desarrollar dinámicas y espacios de enseñanza – aprendizaje.

Muchas universidades alrededor del mundo tales como Stanford, Harvard, Universidad Argentina de la Empresa, Universidad Católica del Perú usan Second Life para dar clases, desarrollar simulaciones con fines pedagógicos, hacer conferencias, divulgar labores de investigación, certificar en el uso de software, enseñar diferentes idiomas, etc.

En este proyecto se han realizado varias pruebas con estudiantes de licenciatura en publicidad de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, con estudiantes de maestría (maestría en antropología, maestría en literatura) y con estudiantes del doctorado en Estudios de la Sociedad y la Cultura.

La intención a lo largo de estos ya 4 semestres es determinar el funcionamiento de second life como plataforma educativa en cuanto acceso, equipamiento de los estudiantes de la UCR en diferentes niveles, usabilidad, naturaleza de los procesos de enseñanza aprendizaje en metaversos, recursos a los que se puede acceder, establecimientos de espacios de colaboración e investigación así como de las limitaciones y los obstáculos que se derivan de las actividades en el metaverso..

2. METODOLOGIA ¿Cómo se hizo y qué se hizo?

Este proyecto involucra lo que Kozinets (2001) ha denominado como netnografía. Es decir, se trata de un trabajo etnográfico desarrollado en un metaverso o mundo virtual como lo es Second Life.

La metodología se podría resumir en 4 etapas diferentes

2.1 Observación Participante:

La investigadora se ha dado a la tarea de rastrear diferentes prácticas docentes y de investigación en el metaverso. Las actividades son visitas virtuales a diferentes campus universitarios de Estados Unidos, América Latina, Australia y España. Se ha establecido contacto con los avatares encargados de administrar estos sitios, con algunos de los docentes participantes. En algunas ocasiones, la investigadora ha participado como estudiante en cursos de lenguas, cultura judía, software de animación (Qvianimator), diseño de construcción en Second Life, etc.

Esta observación participante me ha permitido familiarizarme con las posibilidades técnicas del metaverso, las plataformas educativas que facilita, las dinámicas que se establecen al igual que de las limitantes y obstáculos que se derivan de su uso. Esta observación si bien constituye un primer paso continúa hasta la fecha ya que el metaverso evoluciona rápidamente y cada día se agregan nuevas aplicaciones y la conectividad con el “mundo real” es cada vez mayor.

2.2 Adquisición del espacio y equipamiento

Si bien Second Life permite el tránsito libre de avatares o usuarios por casi todo el metaverso, consideramos oportuno comprar un terreno para desarrollar las actividades que se programen con estudiantes y otros colaboradores. El primer semestre del 2009 se dedicó a comprar y habilitar un terreno de 16384 metros cuadrados con fondos personales de la investigadora. En el alcance de los objetivos se detalla el trabajo de equipamiento.

2.3 Realización de experimentos con estudiantes

Desde el primer semestre del 2009 hasta el segundo semestre del 2010 se han realizado en el metaverso los siguientes tipos de actividades:

1. Visitas guiadas a diferentes sitios en Second Life para clases de publicidad y antropología
2. Visitas guiadas a diferentes sitios en Second Life para determinar cómo se practica la literatura en SL. (para Maestría en Literatura)
3. Desarrollo de clases en el metaverso en los espacios habilitados por la investigadora para clase de

- CC 5325 Análisis de casos publicitarios (Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva).
- SP 7731 Agonías Literarias. Más allá de la Galaxia Gutenberg (Maestría en Literatura)
- SP 6047 Tópicos de Semiótica y Cultura Material (Maestría en Antropología)
- PF 0818 Coloquio de Investigación (Doctorado en Sociedad y Cultura)
- CC Investigación de Audiencias (Comunicación Colectiva)

2.4. Implementación de Sloodle

Se trató de utilizar Sloodle que es una plataforma de apoyo docente virtual con el Moodle de la Universidad de Costa Rica. Desgaciadamente, el Moddle que utiliza la vicerrectoría de docencia está desactualizado y en español, por eso es imposible establecer la comunicación con la última version de Sloodle.

2.5. Evaluación de los alcances de la investigación

Mediante entrevistas personales con los estudiantes y otros colaboradores se intentará reconstruir la experiencia para evidenciar sus debilidades, oportunidades pros y contras.

3. Resultados

3.1. IDENTIFICAR LOS REQUISITOS TECNICOS Y ADMINISTRATIVOS PARA PODER ACTIVAR EL CAMPUS VIRTUAL UCR-UCA (Universidad Centroamericana José Simeón Cañas) EN SECOND LIFE

Metas planteadas

3.1.1. Diagnóstico de posibes obstáculos, ventajas, fortalezas y debilidades
porcentaje de logro alcanzado

Obstáculos

El primer obstáculo de esta etapa ha sido que los puertos necesarios para acceder Second Life desde el campus UCR no están habilitados por razones de seguridad. Se gestionó la apertura de estos puertos por medio de los técnicos tanto de INIE como de la ECCC Juan Roberto Campos y Josué Rosabal respectivamente. Sin embargo, los esfuerzos para habilitarlos resultaron infructuosos. Se nos indicó en el Centro de Informática que con una autorización de una instancia superior, ya sea Rector, Vicerrector de Docencia o Investigación podrían reconsiderar la apertura de dichos puertos.

El segundo obstáculo que se enfrentó es que, si bien se solicitó presupuesto para comprar un terreno virtual en Second Life, este no fue asignado. Esto

cambió el rumbo ligeramente pues forzó a la investigadora principal a comprar este espacio con sus propios recursos. Si bien es cierto el uso de Second Life es gratuito, el derecho a uso de tierra está regulado. Dependiendo de la cantidad de prims (unidades básicas para la construcción de objetos en Second Life), los precios de los terrenos varían.

La investigadora decidió registrar su cuenta como una cuenta premium a nombre de su avatar personal (Ariadna Dorado), lo que implica una inversión de \$72 anuales (ANEXO 1). El terreno virtual comprado corresponde a 16384 metros cuadrado, lo que corresponde a 1/4 de región por lo que se paga aproximadamente \$116 americanos por mes o un equivalente de \$28500 dólares linden que es la moneda local de Second Life (SL)(ANEXO 1).

Ventajas

El terreno comprado está ubicado en Costa Rica Sims, un conjunto de islas en SL que tiene como tema de paisajismo y turismo virtual inspirado en Costa Rica como lugar de aventura, romance y armonía con la naturaleza. Este sitio está catalogado entre los 25 mejores sitios en SL por su belleza, coherencia, estilo y exclusividad en el tipo de eventos y actividades que se realizan, desde actividades culturales desde su Museo de Arte Contemporáneo, hasta desfiles de los principales diseñadores de moda de SL. La propiedad se ubica a un costado del río Corobicí en la región de Guanacaste



Fortalezas

Esta ubicación es ideal desde el punto de vista estético y financiero. El terreno tiene vista al oeste y frente de mar extenso por lo que su capitalización se incrementa con el tiempo. Terrenos con frente de mar hacia el oeste son más caros y se negocian mejor que otros. Asimismo, la presencia del Mansión Estate, el Museo de Arte y el Templo de la Música le dan valor agregado a la

ubicación el terreno. Si la UCR decide invertir en un campus virtual, este es el sitio ideal para ubicarlo. Las coordenadas para llegar a esta ubicación son Guanacaste 68, 82,37.

Porcentaje del logro alcanzado 100%

Se podría decir que hay voluntad de parte de las autoridades universitarias tanto en Vicerrectoría de Investigación como de docencia de apoyar la apertura o habilitación de los puertos necesarios para acceder a SL. Sin embargo, aún no se ha hecho realidad.



Vista aérea del terreno virtual

Actividades realizadas

Objetivo específico 2 Planificar la construcción del campus virtual

Metas

Definir arquitectura del sitio

Definir oferta académica en un plan piloto

Planificar actividades concretas tendientes a generar tráfico en el campus, interacciones académicas y posibles retroalimentaciones de parte de los estudiantes

Logro alcanzado :100%

La investigadora se dio a la tarea de diseñar espacios de encuentro no formales para desarrollar las clases. La hipótesis de trabajo es que estos espacios son más efectivos que los espacios de clase formales. Para una discusión profunda de esto véase en el anexo el artículo titulado *Second Life: plataforma educativa transmedial* **Desafíos de los metaversos en la enseñanza de la publicidad**. Esta ponencia fue expuesta en el XIII Congreso de la FELAFACS en La Habana, Cuba en Octubre del 2009.

Por razones estéticas y de ahorro de tiempo, se compraron objetos ya hechos que sirven como espacios de encuentro para las clases. El terreno incluye en

este momento 10 espacios de reunión. Ocho de ellos en exteriores incluyen la piscina, tres gazebos, un invernadero, un frente de playa, dos frentes de lago, la terraza de la casa y la sala. Esta labor de construcción requiere no solo de inversión de dinero real, sino de tiempo para buscar los objetos y diseñar los espacios y su distribución.



Gazebo 3



Gazebo 1 y piscina



Frente de playa, invernadero y gazebo 2



Terraza

Con el propósito de hacer un plan piloto para experimentar SL como plataforma pedagógica, el primer semestre del 2009 se experimentó con la clase **CC 5325 Análisis de casos publicitarios**. Esta clase estaba conformada por cinco estudiantes lo que facilitó las dinámicas pedagógicas que se desarrollaron. El Anexo 2 incluye la ponencia *Ponencia Second Life: plataforma educativa transmedial Desafíos de los metaversos en la enseñanza de la publicidad* (Anexo 2) presentada en el XIII Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación en octubre del 2009 en La Habana, Cuba. La ponencia generó mucha polémica en el congreso y mucho

interés además fue escogida para ser publicada. Algunas fotografías de las sesiones de esta clase en SL se encuentran en el anexo 3.

Durante el segundo semestre del 2009, se realizaron varios experimentos con grupos más numerosos de estudiantes de grado y posgrado con el fin de comparar los niveles de usabilidad, integración e inmersión de grupos superiores a 10 personas y menores de 25. Los cursos que se utilizaron son CC 3019 Investigación de Audiencias y el Coloquio de Investigación del Doctorado en Sociedad y Cultura.

Las experiencias preliminares con estos grupos evidenciaron las siguientes limitantes:

1. El acceso a SL desde el campus universitario es imposible porque están bloqueados ciertos puertos necesarios para que funcione el metaverso. Por lo tanto los estudiantes se verían forzados a acceder el metaverso desde su casa o desde un internet café.
2. La primer limitante conlleva a la segunda. Algunos estudiantes no tienen internet en la casa o su conexión es muy lenta lo que hace muy frustrante la navegación con un grupo grande porque no todos los gráficos bajan a la misma velocidad dada la diferencia en la velocidad de las conexiones y en las computadoras usadas.
3. Muchos estudiantes no tienen una tarjeta gráfica suficientemente veloz para poder navegar en el metaverso y aprovechar todas las ventajas que ofrece. Usan computadoras lentas y eso dificulta la dinámica de clase. Hay una reticencia en algunos estudiantes a utilizar este tipo de mundos virtuales. En algunos casos se trata de brecha digital, sobretodo en los estudiantes que son ya adultos y ven este tipo de aplicaciones como un juego de niños o adolescentes. En otros casos, los estudiantes se sintieron en desventaja al tener computadoras y conexiones a la red que les impedían disfrutar de la experiencia y eso los hizo sentirse frustrados.

Ventajas:

1. Una de las ventajas que tiene la utilización de mundos virtuales es la conveniencia de la **telepresencia**. Según los resultados de las experiencias realizadas tanto el primer como el segundo semestre del 2009, algunos estudiantes apreciaron el hecho de poder recibir la clase en un espacio virtual desde su casa. Sin embargo, esta observación es válida para aquellos que sí tenían una computadora cuya velocidad, memoria, tarjeta de video y conexión a internet les permitía disfrutar plenamente del mundo virtual.
2. Otra de las ventajas que se observó al enseñar una clase de casos publicitarios en SL es que la teoría y la práctica logran una amalgama perfecta. Cuando se trata de estudiar los nuevos formatos publicitarios SL ofrece un panorama de posibilidades y de creatividad para los estudiantes de publicidad. Para los estudiantes de investigación de

audiencias y del doctorado en sociedad y cultura, la experiencia de SL se tradujo en abrir su mundo a las nuevas tendencias en desarrollo de audiencias en internet y, en el caso del curso de doctorado, nos permitió discutir las nuevas formas de socialización que permiten las tecnologías de la información y la comunicación.

3. Uno de los hallazgos más fascinantes en la experimentación de espacio docentes es el paso de un modelo de atención focalizada o un modelo de atención múltiple. Hipótesis que pueden surgir en el desarrollo del siguiente proyecto de investigación e cómo impacta el modelo de atención múltiple los procesos cognitivos y de memoria en términos de la evaluación de conceptos en el curso. Se podría plantear un cuasi experimento donde a una clase se le enseñen los conceptos tradicionalmente y a otra se los invite a entrar en SL para que los aprendan. Un pretest determinará conocimientos pre estímulo y un posttest determinará si hay un mayor resultado en el grupo experimental versus el de control. Sin embargo, esto pertenece al proyecto Nuevo por iniciarse a partir de enero del 2011.

Hasta el momento el proyecto ha producido 5 artículos (Anexo 2) que fueron presentados en congresos internacionales en México, La Habana, Estados Unidos y la República Checa y fueron o serán publicados ya sea digitalmente o en forma impresa:

- | | |
|------|--|
| 2008 | IV Congreso Internacional sobre La imaginación lo imaginario y la racionalidad. Imaginarios impulsos de vida. Octubre. Universidad Autónoma Metropolitana. México D.F. Octubre
Ponencia Imaginarios Virtuales: Nuevos Territorios Viejas ansiedades. |
| 2009 | 2nd International Latino Media Conference. The Center for the Study of Latino Media / Markets. Texas State University. Febrero. San Marcos, Texas
Ponencia SecondLife Latino: Assessing the Long Tail of Fractal Capitalism |
| 2010 | Segundo Congreso de Estudios Culturales Centroamericanos. UCR-Universidad Autónoma de Honduras. Julio. UCR.
Ponencia Second Life y el capitalismo Creacionista: El caso de Costa Rica Sims |
| 2009 | XIII Congreso FELAFACS, La Habana, Cuba. Octubre
Ponencia Second Life: plataforma educativa transmedial
Desafíos de los metaversos en la enseñanza de la
publicidad |
| 2010 | Consumer Culture: between aesthetics, social distinction, and |

ecological activism. October 7 – 9, 2010 Art Centre of Palacký University, Olomouc, República Checa.. International interdisciplinary conference.

Ponencia Costa Rica Sims: Between Aesthetics, Distinction, and Environmental Activism.

Dificultades enfrentadas

Durante el segundo semestre del 2010 se ha estado negociando la apertura de los puertos para el acceso de SL a nivel de las vicerreorías de investigación y docencia. Para ello se solicitó una cita con las Dras Libia Herrero y Julieta Carranza queines están anuentes a su apertura y se espera respuesta técnica del centro de informática para enero del 2011.

Se ha venido investigando qué otras plataformas pueden utilizarse para brindar una oferta académica más completa y a partir del primer semestre del 2010 se experimentó usando la plataforma SLOODLE:

“Sloodle es un proyecto Open Source (de código abierto) cuyo objetivo es unir las funciones de un sistema de enseñanza basado en web (LMS del ingles Learning Management System o VLE de Virtual Learning Environment) con la riqueza de interacción de un entorno virtual multi usuario 3D (MUVE de ingles Multi User Virtual Environment). Actualmente todo el desarrollo de Sloodle se basa en la integración entre Moodle y Second Life como ilustra la siguiente imagen”.

<http://www.sloodle.org>

En las pruebas de implementación de la última versión de Sloodle y la versión de Moodle que actualmente administra la vicerreoría de docencia hay incompatibilidad. No hay comunicación entre las dos plataformas ya que :1: pertenecen a versiones diferentes. 2: El Moodle que usa la vicerreoría además de ser una versión anterior está en español por lo que las cosas se dificultan más.

Sin embargo, dada la evolución de otras comunidades virtuales estamos analizando paralelamente las posibilidades de implementar en el futuro Qwaq Telepresence y Virtual Office, así como hacer pruebas en Open Sims, Blue Mars y otras plataformas que ofrecen para el 2011 un reacomodo de las poblaciones virtuales dedicadas a la educación en metaversos. Esto último, es parte de los objetivos del nuevo proyecto de investigación que empezaría en enero del 2011 con el proyecto: *Plan piloto para el diseño del campus virtual de la UCR en el metaverso Second Life.*

Luego de hacer varias consultas independientes, se verificó que era posible implementar Sloodle en inglés, pero usando un servidor ajeno a la Universidad de Costa Rica debido a los problemas que ofrece el firewall en relación con la apertura de ciertos puertos. Esto se pudo realizar con el colega José Luis Arce, de la Escuela de Comunicación Colectiva quien accedió a que profesionales a su disposición realizaran la implementación en su empresa IMAGO. Las pruebas fueron un éxito. Dado este aspecto, se analizó con el señor Arce la posibilidad de

accesar a Second Life usando su servidor como vía de acceso temporal.

Durante el primer y segundo semestre del 2010, se implementó un calendario de actividades en los cursos a mi cargo con algunas experiencias de contactos externos con otros estudiantes y colegas que usan Second Life en otras universidades latinoamericanas y norteamericanas.

Objetivo 3

Estructurar la modalidad y dinámica de las actividades educativas por desarrollar

Metas

Elaborar manuales de inducción para la creación de foros, blogs, clases virtuales y textos (escritos o multimedia) para ser usados como fuentes de información y comunicación en SL.

Actividades

A partir de enero del 2010 la investigadora utiliza Second Life en 3 de sus clases durante el primer semestre del 2010 y dos de sus clases en el II-2010.

Cronograma de encuentros y actividades

Las clases virtuales se realizaron la última semana de cada mes. Los estudiantes se conectaron desde sus casas o desde internet's café. En muchos casos la comunicación no fue de 1 a 1. Es decir. Varios estudiantes tuvieron dificultades en crear sus avatares, otros no disponían de equipo actualizado para accesar el metaverso y otros sí alcanzaron a superar tales limitantes. De ahí que en algunos casos por cada avatar había de 1 a tres estudiantes.

La metodología que se siguió vario un poco de la realizada el año antepasado. Los estudiantes debían llevar un diario personal físico de la experiencia de inmersión en el metaverso e identificar los pros y los contra que consideraran pertinente señalar

A continuación se detallan los resultados de 4 sesiones en Second Life para el curso SP 7736 **Writing Borders Rewriting Identities at traditional Borders** (Programa de Maestría en Literatura).

Este curso es un seminario sobre teoría de la identidad y la frontera que analiza diferentes muestras de literatura denominada poscolonial, políticas e identidades transnacionales, identidad de género y transgénero, debates sobre el posthumanismo y la cibernética entre otros temas.

Un primer acercamiento **tipo encuesta corta en clase** interrogó a los estudiantes sobre su nivel de participación en metaversos y en particular su conocimiento y

participación en Second Life.

En un grupo de 17 personas, los resultados revelaron que al menos un 95% de los estudiantes nunca había oído hablar de este metaverso. Tres de ellos habían oído hablar pero pensaban que era un juego en línea. Otros dos habían creado su avatar en algún momento pero desistieron de su uso por razones de tiempo o porque lo consideraron aburrido.

Una vez determinado este estado inicial- y antes de la primera sesión virtual- la investigadora hizo una introducción general al metaverso haciendo especial énfasis en su relación con los contenidos de la clase, es decir, Second Life como un lugar alternativo para la producción, distribución y consumo de nuevas prácticas ligadas al fenómeno literario como un proceso, más global, democratizado y descentralizado de la producción del conocimiento y de la evolución del formato del libro tradicional asociado a la Galaxia Gutenberg.

En un internet café se les pidió a los estudiantes que diseñaran su avatar para que la sesión siguiente todos o al menos la mayoría pudiera acceder al metaverso. Algunos lo lograron más rápido que otros, otros se lo impusieron como tarea pendiente. Se clarificó la fecha de la próxima reunión virtual y se dieron las coordenadas virtuales para que los avatares llegaran a mi casa virtual situada en Costa Rica Sims (Guanacaste 68, 82,37).



La segunda sesión, un tanto accidentada, fue el encuentro de los avatares en el lugar prefijado. Esta sesión fue de orden más práctico pues se concentró en “entrenar” a los estudiantes a utilizar sus avatares, las funciones que tienen, los modos de comunicación, búsqueda y transporte posible, etc. Se practicó como

chatear con voz y con texto y de esa manera se discutieron las lecturas previstas del día en los jardines exteriores de mi casa virtual. En esta primera es como la primera inmersión de un buzo en el oceano. Los niveles de distracción son muy altos por la cantidad y la novedad de los estímulos pero conforme pasa el tiempo el estudiante parece empezar no solo a acostumbrarse sino a disfrutar de un modelo de atención múltiple que ya se ha mencionado en los anexos de las ponencias presentadas en congresos en el exterior.

La tercera sesión incluyó la discusión virtual de las lecturas y una visita guiada a diferentes lugares relevantes para la temática del curso. Estos lugares se localizan en el metaverso en las siguientes direcciones o slurls.

**a) A Path to World Literature
Cybrary City II 0,0,20**



Esta iniciativa está dirigida por la American Library Association y en su sitio se ofrecen mesas redondas sobre temas multiculturales, étnicos, sobre cultura y literatura gays, lesbiana bisexual y transgénero, bibliotecología y literatura en nuevos medios, etc.

También organiza actividades y conferencias con MLA (Modern Languages Association) y con ACRL American (Association of Colleges and Research Libraries) y otras entidades de renombre internacional en el ámbito académico y de publicaciones y repositorios.

Kent y UCLA están entre las universidades asociadas a este sitio

**b) Stanford University Libraries
Stanford University Libraries 161,227,33**

Una representación virtual e interactiva del sistema de bibliotecas de la Universidad de Stanford, California y sus invaluable recursos.

Se tiene acceso a exhibiciones temporales, descarga de libros e instructivos, charlas, talleres, etc.



Stanford University Libraries

c) Book Island Publishing

Book Island 172, 206,36

Lugar de encuentro, intercambio, compra y descarga de libros, espacio virtual interactivo para lectores, escritores y editores. Ofrece talleres literarios, audiencias y presentaciones de libros, charlas sobre escritores y estilos literarios

d) Jardim Do Pessoa

Quasar 150,10,59

Jardín interactivo con poemas de Fernando Pessoa en el que se puede sentar e interactuar con algunos objetos que al hacerles click descargan poemas en audio del escritor portugués.

e) Emphyrealdreams The Art Anthology Ctrl Shift H 51, 141,22

Sitio donde se visualizan poemas visuales y se reescenifican obras literarias como Los Miserables de Victor Hugo.

Para la cuarta sesión parejas de estudiantes debían presentar un sitio o contacto (avatar) en second life que nos brindara nueva información recursos o posibilidades de colaboración en mundos virtuales para asuntos docentes, de acción social o investigación.

La dinámica fue un tanto parecida en el curso CC 5325 **Análisis de Casos Publicitarios** (Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva) también

durante el primer semestre del 2010.

A diferencia de los estudiantes de posgrado en Literatura, de un total de 8 estudiantes 6 sabían qué era Second Life pero ninguno había ingresado al metaverso. Se hizo el mismo procedimiento de inducción que se describió anteriormente. La investigadora hizo una presentación del metaverso y explicó cuál eran sus objetivos al utilizar esta tecnología para la clase y cómo se relacionaba esto con los contenidos del curso.



Sesión de discusión de lecturas en la casa virtual situada en Costa Rica Sims (Guanacaste 68, 82,37).

Debido a las diferencias del contenido del programa, la dinámica de las sesiones se basó en tres tipos de actividades: 1. Reunirse en la casa virtual situada en Costa Rica Sims (Guanacaste 68, 82,37) con el propósito de discutir las lecturas. 2. Escuchar y analizar los casos que los y las estudiantes tenían que presentar individualmente usando pantallas de presentación en SL que permiten visualizar power points, videos y documentos en pdf. 3. Visitas guiadas a sitios en Second Life donde se estuvieran desarrollando actividades publicitarias mercadológicas, de estrategia de marca o de relaciones públicas novedosas y relevantes para los contenidos de la clase.

De esta manera se visitaron muchos sitios en las dos clases restantes. Entre ellos varios lugares para ejemplificar y discutir el marketing de experiencia,



Sesión de visita a marketing de país (Palo Verde, Costa Rica Sims)

experiencia y la estrategia de marca y de país tales como Coco Island y Palo Verde en Costa Rica Sims, La Ruta Maya en México, La Muralla China, entre otros.

Para explicar y analizar el advertainment y el edutainment se visitó el sitio llamado The Swamp Hotel diseñado por MadPea Production en Orange Island así como la isla de la marca de autos Seat y el sitio de Fiat Latinoamerica entre otros.

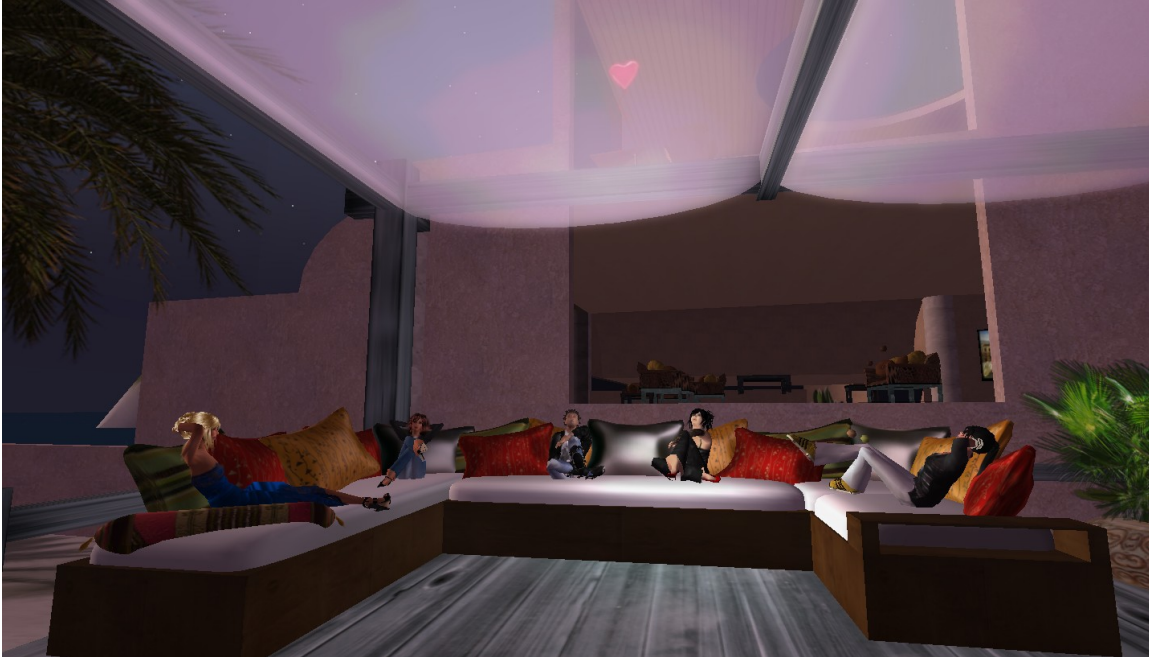
De igual manera se visitó el Paseo Reforma México una agencia de publicidad que usa Second Life para exhibir su portafolio de trabajo. También visitamos Grove Marketing una agencia de publicidad en Second Life que también hace trabajo en la vida real que existe desde 1971 y ahora está en Second Life.



Grove Marketing (Dachstein 63,186,87) RL & SL Advertising Agency

En la última sesión, y con el propósito de dinamizar la clase, se invitó al CEO de Costa Rica Sims, Giancarlo Takacs quien llegó a una de las sesiones y compartió su experiencia de uso del metaverso para promover el turismo en Costa Rica real y explicó cómo su proyecto de Costa Rica Sims ha resultado una estrategia tan exitosa.

También durante el primer semestre del 2010 se realizaron cuatro sesiones en Second Life con el curso **Tópicos de Semiótica y Cultura Material** de Maestría en Antropología. Al igual que con los cursos anteriores, se les preguntó a los estudiantes si sabían qué era Second Life, solamente dos habían oído hablar del metaverso pero pensaban que era un juego y ninguno de los ni las estudiantes había ingresado en el metaverso. De conformidad con la metodología establecida hasta el momento, se procedió a explicar con detalle el funcionamiento del metaverso y cuál era el objetivo de investigación y cómo se relacionaba con los contenidos de clase. Ya que en este caso se trataba de estudiantes de antropología y de arqueología, la naturaleza de los sitios de visita varió. Sin embargo, se mantuvo la dinámica de discutir las lecturas virtualmente durante dos sesiones y se realizó una entrevista grupal a una avatar amiga de la investigadora conocida en Second Life como Love Minx.



Entrevista grupal a Love Minx

En esta entrevista grupal Love Minx explicó qué significaba para ella estar en SL y tener amistades y relaciones sentimentales con otros avatares. Ella también invitó a los y las participantes a ir a su casa y les enseñó cómo bailar. La entrevista se prolongó por una hora en la que los y las estudiantes intercambiaban opiniones y apreciaciones sobre SL con Love Minx.

Las visitas realizadas incluyeron

a) La Ruta Maya

Sitio de Turismo de la Cámara de Turismo de México que reconstruye varias ruinas mayas desde Palenque y Chichen Itza hasta Cozumel.



b) Museo Smithsonian Latino en SL

La visita tenía el propósito de explorar las políticas de curaduría museográfica en espacios virtuales. En particular interesó la presentación de música latinoamericana y su reconstrucción etnográfica.

c) Guadalajara Jalisco (Opera Joven 132, 16, 21)

Sitio etnográfico y arquitectónico que reproduce arquitectura y costumbres de esa región de México. Tiene exposiciones y guías culturales

d) El Presidio California (Van Statten 130, 201, 31)



Museo Virtual del Presidio de Santa Bárbara, California. Sitio etnográfico colonial

Durante el segundo semestre del 2010 se experimenta también con una clase de grado y una clase de posgrado. Con la clase de CC 3016 **Investigación de audiencias** se hicieron dos sesiones de prueba con un total de 17 estudiantes conectados a 7 computadores (de dos a tres estudiantes en cada ordenador). Los estudiantes compartieron las computadoras con un total de encuentro de 6 avatares. Las dos sesiones se dedicaron a discutir los avances de los protocolos de investigación y discusión de las lecturas de clase. La primera sesión fue de inducción en el uso del metaverso. La segunda incluyó las discusiones y visitas a algunos sitios de interés en SL tales como Treettv, Visitec o GCD Club Equipmnet 1001, 95,34 donde se puede conocer e interactuar con nuevas plataformas de visualizar medios digitales, así como la oferta mediática que se desarrolla en el metaverso Second Life.

Cultura Material y el sistema de los Objetos (Doctorado en Estudios de la Sociedad y Cultura)

En el curso de doctorado fue imposible realizar una sesión con el grupo, principalmente por falta de equipamiento. Sin embargo, a mi parecer lo que más negativamente impactó la sesión grupal fue una especie de brecha digital que al menos un 80% de los estudiantes (4/6) experimentó. Esta brecha se sintió como un temor a “entrar” a una realidad paralela. Los estudiantes externaron su temor de entrar en contacto con extraños en el metaverso. A pesar de eso, al menos tres de los estudiantes entraron por su cuenta a SL y experimentaron este espacio de inmersión a un metaverso.

Dos cursos de posgrado en diferentes disciplinas y un curso de grado en comunicación nos dan una variedad de estudiantado que nos permite detectar diferencias en las necesidades, usos y gratificaciones que las diferentes poblaciones pueden tener del uso de las comunidades virtuales o la telepresencia en espacios de enseñanza aprendizaje.

Objetivo 4

Evaluar la oferta académica del campus virtual

Es importante señalar que la alianza UCA-UCR sigue en pie y se afianzó con el Dr. José Luis Benítez y la master Nelly Chévez durante el congreso de la FELAFACS en La Habana. Solo ha sido postergada por criterios técnicos sobre la apertura de los puertos de acceso a SL. Este objetivo se empezará a desarrollar en enero del 2011 con el proyecto nuevo.

En cuanto a la evaluación de la experiencia en Second Life por parte de los estudiantes a continuación vamos a reproducir algunos comentarios externados en sus diarios de visita

Estudiante 1 Análisis de Casos

“Quisiera comentarles lo particular que me pareció la experiencia del día de hoy en SL que me hizo reflexionar sobre la oportunidad y el impacto que pueden tener plataformas de este tipo en actividades de carácter deportivo y recreativo.

Hoy llegamos a una locación en Japón cuando de pronto nos encontramos un instructor dando clases de Tai Chi. Inmediatamente, a varios de nosotros nos llamó la atención una práctica de este tipo en una plataforma tan particular como lo es SL.

Esto me llevó a pensar el impacto y la gran oportunidad que pueden tener marcas de carácter deportivo y recreativo desde diversos ángulos a través de los soportes digitales. Conforme pasaban los minutos más y más personas se acercaban a formar parte del grupo de práctica de Tai Chi.

Creo que esto podría plantearse para marcas de implementos deportivos, ropa deportiva o similar como patrocinadores de grandes eventos deportivos como sucede en la vida real. Ya que esto les permite generar una experiencia de marca a través de un soporte digital que cada día es más fuerte y más común.

Los grupos de interés por la materia deportiva suelen ser muy fuertes en cuanto a su involucramiento en eventos, actividades y otros. Por ello, sería muy bueno considerar este tipo de desarrollos en plataformas virtuales, que si bien no cuentan con el factor de adrenalina que se genera en la vida real, si pueden funcionar como una vía de escape.

De igual manera, empresas como gimnasios y spa's pueden funcionar con muestras de este tipo para ofrecer sus servicios y atraer a usuarios al espacio real.

Creo que contamos con una gran área de oportunidad en este sentido para explotar el impacto de ciertas marcas a través de experiencia virtual con el consumidor que lo acerquen al uso en el Real World.”

Fuente : <http://analisisdecasos.blogspot.com/>

Es importante señalar como el acceso al metaverso no solo le presenta al estudiante un Nuevo escenario de practices de estrategia de marca de un país sino que le hace reflexionar críticamente sobre el uso de nuevos medios y su integración a otras practices mercadológicas. Se compueba así que esta plataforma alternativa también puede generar pensamiento crítico y creativo.

Estudiante 2 Análisis de Casos

“La experiencia vivida en clases con el advergaming de Got Milk y Stella Artois, permite identificar la importancia de estos espacios y de las posibilidades que generan en cuanto a: interacción de los consumidores con la marca

- la recordación del producto
- la posibilidad de crear experiencias que generen lazos con la marca.

En el advergaming no solo basta con la iniciativa de incursionar, si no que es también fundamental que la calidad visual y de contenidos sea congruente con los valores de marca, la racionalidad y la emotividad que la misma transmite a su público.

El caso particular de Stella Artois, es el que rescato porque no solo la ambientación gráfica contextualiza el producto, sino porque los contenidos permiten que el consumidor aprenda la filosofía y valores de marca al mismo tiempo en que interioriza como se debe consumir el producto según su tradición y su historia.

Basicamente es un juego, que para el target de la cerveza resulta atractivo porque permite conocer los orígenes de una historia que resulta creíble y romántica y que exalta los beneficios adquiridos del target (como podrían ser perfección, legado , status).”

Fuente : <http:// analisisdecasos.blogspot.com/>

Esta cita comprueba como los mundos virtuales asociados a prácticas de advertainment se consideran como espacios ideales para analizar cómo se articula la arquitectura de marca con el brand profiling o el perfil de la marca. Metodológicamente la visita no solo beneficia en la adquisición de un conocimiento nuevo de estrategias de marca, sino que impulsa a los y las estudiantes a preguntarse sobre la metodología de las actividades de los mercadólogos en los metaversos.

Fuente : <http:// analisisdecasos.blogspot.com/>

Estudiante 3

“En la visita de esta semana pudimos observar una isla con un concepto complejo en donde muestra la verdadera aplicación del producto en ambientes controlados y con un contenido interesante para el público. En este caso The Weather Channel da la posibilidad de practicar deportes extremos como Surfing,

Mountain Bike, Ski y otros, en escenarios que representan de la mejor manera posible la vida real, en la misma isla se encuentran sistemas de aviso de posibles avalanchas, tornados, tsunamis u otros fenómenos meteorológicos. Se le enseña al usuario a usar las capacidades de The Weather Channel mientras se divierte.

Dentro de esta isla tuvimos el ataque de personas que se encargaban de crear caos y molestar a los demás usuarios con bolas de pintura y pantallas de humo creando un espacio poco ameno para los visitantes. Este ataque puede afectar de manera negativa la imagen de la isla y afectar directamente el tráfico de personas. Habrá necesidad de poner vigilancia para controlar a los antisociales?”

Fuente : <http:// analisisdecasos.blogspot.com/>

Una vez más la visita guiada genera comentarios críticos sobre los límites y desafíos de los metaversos. Ingresar a un mndo virtual conlleva algunas amenazas o peligros que se consideran más allá de la seguridad personal. Se analizan como riesgos de la plataforma en sí para el desarrollo de ciertas estrategias de marca

4. Informe Financiero

Hasta el momento el proyecto solo cuenta con el cuarto de tiempo de la investigadora. No se hizo uso de las horas asistente y estudiante solicitadas. El pago por el uso del terreno en Second Life corresponde a un promedio de \$112 americanos que los paga la investigadora de sus propios recursos. A eso se le suma el monto de \$72 anuales por concepto de tener una cuenta premium que permite un mayor servicio al cliente en caso de problemas de acceso.

A continuación se incluye el ultimo estado de cuenta de diciembre del 2010



Statement

secondlife.com
 Linden Research, Inc.
 Dept. 34108
 PO Box 39000
 San Francisco, CA 94111
 USA
 VAT Registration ID: EU826011179

Issue Date 2011-01-17
Statement # S-ariadna-dorado-2010-12
Statement Period 1 Dec 2010 - 31 Dec 2010

Bill To:
 Vanessa Fonseca

Costa Rica

Summary	Amount (USD)
Starting Balance	0.00
LindeX Transaction	211.62
Payment for LindeX Transaction	(211.62)
Ending Balance	0.00

Date	Detail	Type	Amount (USD)	Balance (USD)
2010-12-01 08:33:42	Starting Balance	Start		0.00
2010-12-01 08:33:42	LXB 21281193 98.43 0.30 0	LindeX Transaction	98.73	98.73
2010-12-01 08:33:42	Payment for LindeX Transaction	Payment	(98.73)	0.00
2010-12-28 09:38:35	LXB 21705470 112.59 0.30 0	LindeX Transaction	112.89	112.89
2010-12-28 09:38:35	Payment for LindeX Transaction	Payment	(112.89)	0.00
2010-12-28 09:38:35	Ending Balance	End		0.00

5. Conclusiones

Después de las experiencias realizadas podemos llegar a las siguientes conclusiones:

1. No hay duda de que los metaversos constituyen plataformas imprescindibles como espacios alternativos de los procesos de enseñanza aprendizaje. Si bien varios niveles de educación lo utilizan, por su complejidad y dinamismo las universidades están llamadas a liderar la investigación y colaboración en metaversos lo que conlleva revisar sus políticas de seguridad en el acceso a Internet y cómo poder descentralizarlo para no quedarse rezagadas con políticas de seguridad centralistas que paralizan a ciertos sectores más progresistas de la insitución.
 2. Aunado al problema de seguridad, los laboratorios de cómputo de la UCR aún no reúnen las condiciones ideales para desarrollar en el día día espacios de docencia o colaboración en SL. Es necesario que este equipamiento se dé a lo interno para no depender de la buena voluntad o el equipo de cómputo de estudiantes y otros colegas
- e) La plataforma se ha utilizado en este proyecto para enseñar literatura,

publicidad, antropología y ha demostrado ser efectiva desde diferentes perspectivas según lo demuestran las ponencias presentadas en diferentes congresos. No cabe duda de que SL es una plataforma versátil y estéticamente agradable para tener espacios de enseñanza y colaboración permanentes.

- f) Se ha comprobado en las diferentes experiencias que el estudiante pasa por un proceso de adaptación al utilizar SL como plataforma de enseñanza aprendizaje. EL tránsito de un modelo de atención focalizada a un modelo de atención múltiple si bien al principio parece desorientar al estudiante, después da más frutos porque lo obliga a ser más activo y observador con los estímulos que lo rodean. De igual manera le exige un mayor grado de discriminación de prioridad de respuesta a estímulos. Esto conlleva a un cambio en la manera de tomar decisiones que supone una mayor participación de parte del estudiante y una mayor tendencia a la iniciativa propia.
- g) En dinámicas educativas tales como la enseñanza de idiomas extranjeros se ha escrito e investigado mucho sobre el efecto positivo que tiene la colaboración en clase entre estudiantes para lograr una mayor comprensión, descenso de los niveles de estrés y hasta una mayor eficacia en el manejo de la lengua. En este proyecto hemos podido comprobar como el proceso docente se distiende a otros miembros de la clase. La naturaleza del metaverso impide la centralización y el control del docente de la clase virtual. La colaboración se hace siempre presente a la hora de seguir comandos o instrucciones. Ciertos alumnos más versados no dudan ayudar a sus compañeros de situaciones difíciles o les enseñan como corregir sus fallas sin la intervención del profesor. Ese fenómeno de horizontalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje favorece los lazos de colaboración y amistad entre los estudiantes, pero, aún más importante constituye una dinámica que beneficia el proceso de aprendizaje reforzando acciones de colaboración.
- h) Vivir el ejemplo es una expresión que resume la pertinencia de usar mundos virtuales para la enseñanza de varias disciplinas desde la literatura y la publicidad hasta la antropología. Prácticas, editoriales, mercadológicas y publicitarias se pueden deconstruir más críticamente cuando se vive el ejemplo como una experiencia inmersiva.

Kozinets Robert (2001) The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities. Disponible en http://kozinets.net/_oneclick_uploads/2009/07/field_behind_round4.pdf. 27 de octubre del 2010