

ENTORNO VIRTUAL COMO CONTEXTO DE CREATIVIDAD

Juana Rosa Suárez Robaina

(Alba Almendros)

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Cristóbal Luis Nuez García

(Cris Ariantho)

IES Teror

RESUMEN

Las TIC como facilitadoras de la producción textual es la línea de esta experiencia realizada en el marco de la ULPGC. En ella ronda un planteamiento: la puesta en común de la creatividad de diversas personas, que podrían haber estado alejadas físicamente, para producir desde una perspectiva cooperativa. En la experiencia que relatamos en este artículo hemos entrado en el mundo virtual de Second Life para escribir, y escribir junto a nuestros compañeros un texto común y además real. Los participantes han disfrutado de la posibilidad de poder estar en dos lugares a la vez: uno físico y otro virtual. Y es que el don de la ubicuidad, algo reservado para los dioses, se ha hecho posible gracias a los entornos virtuales.

Los mundos virtuales así se abren camino como lugar de encuentro puesto que también en el espacio educativo tienen bastante que decir al aprovechar sus virtudes comunicativas, socializadoras, lúdicas y de intercambio, aspectos estos muy propios de nuestra condición humana en la vida real... y ahora también en la virtual.

Palabras claves: *Second Life, práctica docente, innovación, producción textual, virtualidad.*

ABSTRACT

TICS like a way of doing textual production easier is the aim of this experience realized in the context of ULPGC. In this university there is an idea around: Some people's creativity, sharing this one. These people could have been very far from one to each other in a physical aspect, producing from a cooperative point of view. In the experience we are telling about this article, we have got into Second Life virtual world, in order to write, and writing a text not only common, but real, together with our colleagues.

The participants have enjoyed the possibility of being in two places at the same time: the physical and the virtual one. And...thanks to the virtual contexts have been possible to be everywhere at once "something reserved for the gods".

In this way, virtual worlds are opened like a meeting point because they have a lot to report, since they take advantage of their communicative, socializing, sharing and playful qualities. These aspects are very common in our human condition, not only in the real life ...but also, nowadays in the virtual one.

Key words: Second Life, teaching practice, innovation, textual production, virtuality.

1. A MODO DE BREVE PRESENTACIÓN

¿Crear con otros usuarios mediante las nuevas tecnologías? ¿Es necesario el cara a cara para desarrollar un producto creativo? La realidad actual nos da muestras de que esto hoy ya es posible y un ejemplo de ello lo encontramos en los componentes del proyecto musical Tryad: algunos de sus miembros se han relacionado para crear música a través de Internet¹.

Realidad y virtualidad se han querido dar la mano en esta experiencia que aquí traemos y respecto a esa asociación, autores como Coll y Monereo (2008: 28) nos recuerdan que:

El espacio y el tiempo han sido siempre dos condicionantes básicos en los que se han visto confrontados los seres humanos en los intentos por mejorar su capacidad de comunicación. La evolución de las tecnologías y de los medios de comunicación puede ser descrita, en cierta medida, como el resultado de los esfuerzos humanos por superar estos condicionantes: desde la comunicación gestual y oral cara a cara, que exige la coincidencia temporal de los interlocutores en un mismo espacio físico, hasta la comunicación virtual, en la que los interlocutores pueden estar a miles de kilómetros de distancia, e incluso desconocer dónde se encuentran físicamente...

La interacción promovida en un entorno virtual ha sido el hilo conductor que ha permitido llevar a cabo una dinámica concreta de gestación textual, en el marco de nuestra universidad, y desde la asignatura optativa denominada *Producción y Comprensión de textos*.

Describimos aquí por tanto una actividad de escritura en un “espacio” que no existe en el mundo físico pero que ofrece no obstante una realidad paralela en la que hemos podido comunicarnos con otras personas, mediante la red, y desarrollar toda una experiencia creativa y cooperativa con un grupo de alumnos de nuestra universidad.


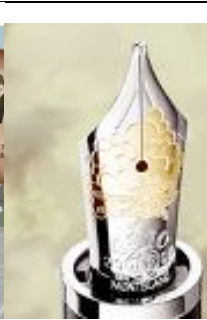
2. ¿CÓMO SURGIÓ Y SE ORGANIZÓ LA EXPERIENCIA?

Sin duda, la denominada WEB 2.0 ha permitido que la información y la comunicación hayan sufrido un enorme cambio que ha posibilitado, entre otros aspectos, el que los tradicionales contenidos ya no viajen en un sólo sentido (del emisor al receptor) sino que todos (en este caso docentes y discentes) podamos ser emisores de los mismos. Blogs, foros, wikis son algunos de los nombres habituales en el día a día y, en especial, en el de la educación. Pero además lo son los mundos virtuales que creemos que se pueden abrir camino como lugar de encuentro y aprendizaje y, por tanto, con importantes repercusiones didácticas.

La dinámica que aquí traemos es pues fruto no sólo de una necesaria reflexión - ante el convencimiento de las enormes posibilidades de las herramientas TIC en el ámbito educativo-, sino también de la indagación y la experimentación en las opciones pedagógicas que el uso, en este caso concreto de los entornos virtuales, puede proporcionar en el terreno de la interacción profesor-alumno y alumno-alumno.

En el marco, como ya se ha adelantado, de una materia dedicada a la reflexión y práctica textual, se le propone al grupo de alumnos (y como propuesta de trabajo final) lo que en principio tomaron como un reto no exento de dificultad: crear textos entre todos, desde la perspectiva por tanto del trabajo cooperativo, pero con el añadido de realizarlo en un entorno “diferente”. Conjugábamos así varios de los propósitos de la materia desarrollados a lo largo de la misma: Entender el lenguaje como un medio de interacción social; reflexionar sobre estrategias favorecedoras de las habilidades lingüísticas y valorar la aportación de las TIC –y concretamente del entorno virtual de Second Life- en los procesos comunicativos.

Así se planteó al grupo la propuesta:

<p>FFP Educación Social y LC <i>Producción y Comprensión de textos</i></p>	 
<p>PROPUESTA DE TRABAJO FINAL (Junio 2009)</p> <p>Creación y comunicación en otros entornos</p>	

Tarea:

Elaboración conjunta de un pequeño relato en un entorno virtual de comunicación: SL

Fases:

1. Indagar en pautas generales sobre la creación de relatos breves: ver modelos. Sugerir un “tema” para el relato.
2. Conocer el entorno virtual de SL, concretamente La casa de Canarias. Crearse el avatar, familiarizarse con el espacio de movimiento del mismo e interactuar con textos. *Para ello:*
 - a) **Acceder al blog** que divulga la Casa de Canarias en SL www.casadecanarias.net
 - b) En el apdo, *¿qué es?* de dicho blog (menú horizontal superior) podemos acceder a un vídeo demo sobre la Casa.
 - c) En la columna lateral derecha del mismo blog (y hacia el final de la misma, antes del reloj) encontraremos **instrucciones** para crearnos el avatar y ser residentes del entorno. Esto es necesario para “movernos” en ese metaverso (apdo. “Créate tu yo virtual”...)
 - d) Propiciar encuentros. Comunicarnos y elaborar conjuntamente el texto que irá pasando de persona a persona, de avatar a avatar para su redacción.

Figura 0: Cabecera adoptada al presentar la Propuesta.

Evidentemente el contexto virtual de desarrollo de esta experiencia (Fase 2) requería la puesta en marcha en el aula de un auténtico *Taller*. El mismo fue organizado

y estructurado en dos intensas sesiones que aunaron un doble carácter: formativo y creativo.

3. MARCO VIRTUAL DE LA ACTIVIDAD Y DESARROLLO DE LA MISMA (FASE 2 PROPIAMENTE DICHA)

Aunque en la experiencia que describimos en este artículo el alumnado se encontraba en la misma sala², la posibilidad de que el mismo pueda coincidir - en un “espacio virtual” específico- desde “espacios físicos” distantes puede abrir unos canales de comunicación y educativos que los hacen interesantes, más en un territorio fragmentado como el canario. Un espacio virtual que, tal y como nos dicen Caro e Islas (2008: 30), se define como “un complejo ambiente integral de comunicación digitales”.



Figura 1: Grupo real



Figura 2: Grupo virtual

El entorno o mundo virtual en 3D en el que hemos desarrollado esta experiencia ha sido Second Life, un entorno del que nos dicen Lalueza, Crepo y Camps (2008:70) que es “como una nueva re-corporeización, con formas de construcción de identidades que utilizan no sólo la narrativa y el texto, sino también la imagen y representaciones icónicas donde el cuerpo se satura de contenidos simbólicos”.

Es sin duda este contexto tridimensional -en el que podemos interactuar con los otros usuarios y con el entorno- un marco que ofrece posibilidades educativas que quisimos pulsar con un alumnado adulto a través del uso de la palabra escrita como vehículo de creación de relatos. Pero, obviamente, la familiarización con dicho entorno constituía un paso imprescindible para llevar a acabo la tarea final de producción textual. Y a ello nos dedicamos en la **primera sesión** de nuestro Taller.

Pero precisemos antes qué es y cómo podemos definir Second Life. Se trata de un espacio digital de interacción social que recrea una sociedad virtual en un entorno inmersivo en el que, en principio, no hay retos ni metas como en los videojuegos habituales. En este espacio multiusuario no hay definida una intención a priori, sino que cada uno de los participantes, conocido como residente y representado por un avatar³, puede desarrollar su actividad según sus intereses. Estas actividades giran en torno a las relaciones sociales: charlamos con otros usuarios-residentes, formamos grupos, visitamos exposiciones, asistimos a eventos sociales (encuentros, fiestas, cursos, manifestaciones, conciertos⁴...). facilitados también por otra característica: la persistencia, que hace que aquellos objetos creados por los usuarios sigan existiendo aunque ellos no estén conectados. Por tanto el universo de Second Life se conserva “ahí” aunque no estemos presentes.

Pero Second Life es a su vez un ámbito inmenso y para el desarrollo de esta experiencia requeríamos de un lugar concreto en el que disponer, al menos, de los asientos y en el que se pudieran llevar a cabo las diferentes actividades. Contamos para ello con un marco virtual específico y acotado llamado la *Casa de Canarias* en Second Life⁵, cuyas coordenadas de localización son Grimes (138, 50, 60). Para acceder al mundo de SL se generan tantas cuentas gratuitas como participantes/alumnos y para fortalecer la sensación de grupo se crea una camiseta con el nombre de la asignatura: *Producción y Comprensión de Textos* con la que todos podemos vestir a nuestro avatar ya en nuestra primera sesión.

El alumnado más aventajado accede al entorno y se hace usuario del mismo incluso días antes de las sesiones puntuales del Taller y ello motiva al resto de los compañeros a crear su cuenta.

Como ya hemos adelantado, los contenidos que conformaron nuestra primera sesión del Taller iban encaminados a conseguir fundamentalmente un dominio aceptable del programa para después centrarnos en el desarrollo de la generación textual. Vestido ya nuestro “alter ego virtual” con la camiseta de la materia, manejamos las herramientas de desplazamiento y el chat para hablar unos con otros.

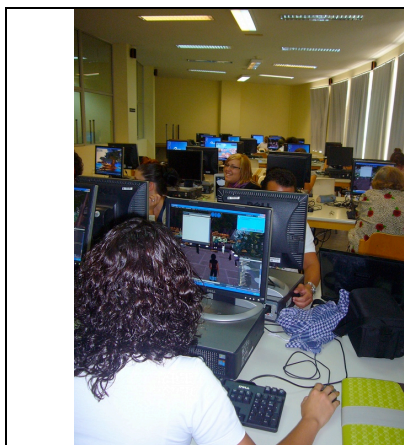


Figura 3: El grupo en el “espacio físico”.
Primera sesión del *Taller*.



Figura 4: El grupo en el “espacio virtual”.
Primera sesión del *Taller*.

A continuación se disponen en el espacio los asientos a modo de gran banco cuadrado. Allí se sientan los avatares y se continúa con otro de los útiles de comunicación de que dispone el sistema: la creación de notas⁶. El aprendizaje de la creación y uso de las notas es importante para la tarea final que pretende nuestra dinámica y tiene una función parecida a la que realizamos en la vida real: en ella escribimos algo para después guardarlo o bien pasar la nota a otra persona. Esta segunda función es la que nos ha interesado: se generan de este modo, para esta primera sesión, relatos a partir de diferentes fragmentos o pie de textos que la profesora facilita y envía aleatoriamente a distintos participantes. Y el relato va conformándose de modo diferente según a quién le llegue el aviso de que debe continuarlo. Para esta primera sesión los fragmentos que se envían son pequeños enunciados elegidos al azar por la profesora.

Para la **segunda sesión** se decide cambiar la dinámica de producción. Distribuimos ahora “físicamente” a los avatares en diferentes grupos y en bancos circulares cada uno identificado con un color.



Figura 5: Distribución de los grupos-colores.

Así podíamos facilitar -a la hora de hablar- la distinción del grupo y además reconocer los productos textuales que genera cada uno de ellos. Se envía ahora a cada grupo-color un texto (de nuevo mediante una nota). De este modo tenemos en circulación cuatro textos diferentes que van a generar sus respectivas expansiones narrativas. La intención del banco circular para cada grupo es invitar a que el texto rote por todos los miembros de cada grupo cuantas veces se desee. La nota enviada contiene un fragmento o pie de texto. Para la dinámica de esta segunda sesión se escogieron relatos pertenecientes a *Por favor, sea breve, Antología de Relatos hiperbreves* edición de Clara Obligado⁷. Aunque son relatos cerrados, a criterio de la profesora se escogen aquellos susceptibles de tener una expansión narrativa y es esta justamente la actividad que se propone a cada uno de los grupos. Se selecciona un total de cuatro textos y se envían a los grupos-colores. Veamos aquí, como ejemplo, la producción textual del grupo amarillo:

(Amarillo)

No olvide usted, señora, la noche en que nuestras almas lucharon cuerpo a cuerpo...pues fue ese día el que marcó nuestro porvenir, nuestro existir, nuestro...(Jacob) ser. Ese día que parecía que nunca iba a llegar, pero que en un abrir y cerrar de ojos... (Vane) pasó. Desde ese momento he intentado luchar, pero no hay nada que haya podido hacer para quitármela a usted, señora, de la cabeza. (Nery) Las noches pasan y mi cuerpo sobrevive, pero mi corazón... mi corazón se resiste al futuro, te sientes (Yurena) tan cercana, tan dentro de mí... que parece que nada haya pasado, que nunca hubiera ocurrido eso que ni puedo, ni quiero recordar (Raquel) todo aquello vivido, en tan remotos lugares que ni mi cabeza da para recordar. Ha sido algo maravilloso, pero sigo sin averiguar qué es lo que ha podido ocurrir para llegar hasta aquí, hasta este sinvivir (Vari). Te tengo tan presente todos los días que aunque hayas partido para no volver mi alma siempre estará contigo y algún día nos reuniremos donde quieras que estés (Jacob). Y si en algún caso no fuese así, sentiría mucha pena, tanta que no sabría cómo responder si en algún momento me llegara alguna noticia tuya que... (Vane) dijera lo inevitable. Por eso hoy te escribo esto, y aquí por fin y para siempre me despido. Diciéndote lo que sabes, lo que siempre has sabido (Nery). Que te amo y que siempre te amaré. (Vari).

4. CARACTERÍSTICAS DE ESTE ENTORNO VIRTUAL APROVECHABLES DESDE LA ÓPTICA EDUCATIVA

Aunque ya hemos sugerido algunas virtudes del entorno virtual de Second Life, nos parece relevante enumerar aquí algunos de los aspectos que hemos aprovechado de esta plataforma virtual para nuestra experiencia.

- a. La persistencia, que hace que aquellos objetos creados por los usuarios sigan existiendo aunque ellos no estén conectados. Por tanto el universo de Second Life se conserva “ahí” aunque no estemos presentes. Ello nos permite poder situar avisos, carteles, enlaces en este espacio 3D.
- b. La simultaneidad, que posibilita que coincidan múltiples usuarios en el mismo espacio virtual. Se socializan de esta manera las actividades que se realizan.
- c. El fácil acceso. Se llega a este universo paralelo desde cualquier punto de acceso a Internet. Para ello sólo necesitamos unos requerimientos técnicos, tener creada una cuenta y descargado el programa cliente de Second Life. La ubicación física en la que nos encontramos es por tanto secundaria.
- d. La inmersión. Aunque nos desplazamos en las dos dimensiones del monitor, el visitante tiene la sensación de hacerlo por un entorno tridimensional. Esto nos permite movernos por la sala de reunión e interactuar con el entorno a modo de web tridimensional.
- e. La interactividad de la que hemos hablado y que facilita que actuemos con respecto a los otros residentes y el entorno. Podremos conversar a través de la palabra escrita y hablada, intercambiar objetos y textos o “tocar” el entorno.
- f. La comunicación sincrónica y asincrónica. Podemos conversar directamente cuando conectamos a la vez o indirectamente con un usuario no conectado.

5. A MODO DE CONCLUSIONES

El desarrollo de la creatividad en los entornos virtuales es un hecho constatable. Son estos últimos una poderosa alternativa al menos en nuestra sociedad, ya plenamente digitalizada. A ello ha de añadirse el aspecto lúdico que genera una alta satisfacción en el alumnado implicado. En este sentido, la actividad realizada ha permitido la producción textual de un modo diferente, si cabe más motivador y desafiante, con el valor añadido de que se podría realizar con usuarios físicamente alejados. Asimismo, la tarea común planteada ahora en un marco novedoso ha incidido positivamente en la cohesión grupal pues ha generado la necesidad de desarrollar nuevas habilidades en equipo al tiempo que ha mejorado sensiblemente las expectativas del grupo como comunicadores.

BIBLIOGRAFÍA

COLL, C. y MONEREO, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades, en C. COLL y C. MONEREO (Eds.) (2008). *Psicología de la educación virtual* (2008). Madrid: Morata.

CARO, A. e ISLAS, O. (2008). *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. Madrid: RA-MA.

NUEZ, C. y SUÁREZ, J. (2008). Profesores sin muros: trabajando en la distancia. (La coordinación del profesorado en la realidad virtual). *I Jornadas Internacionales de Enseñanza Virtual y Teleformación ULPGC. Nuevos Tiempos, Nuevos Modelos de Enseñanza y Aprendizaje*. Las Palmas de Gran Canaria.

GARCÍA, A. y MARTÍNEZ, R. (2008). *Exprime Second Life*. Madrid. Anaya Multimedia.

LALUEZA, L., CRESPO, I. y CAMPS, S. (2008). Las tecnologías de la información y la comunicación y los procesos de desarrollo y socialización, en C. COLL y C. MONEREO (eds.) (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.

FERREIRO, R. y CALDERÓN, M. (2006). *El ABC del aprendizaje colaborativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender*. Sevilla: Ed. Trillas.

OBLIGADO, C (ed.) (2001). *Por favor, sea breve. Antología de relatos hiperbreves*. Madrid: Páginas de espuma.

¹ Vid. el resultado en <http://www.jamendo.com/es/artist/tryad>

² Consideramos esencial generar la sensación de “aula” para que el alumnado participante no se perdiera en la maraña de la virtualidad al tiempo que pudiera localizar y controlar mejor el muñeco (avatar) que lo representaba...

³ “Este alter ego que nos pasea por el mundo paralelo puede adoptar múltiples apariencias según nuestros gustos: desde quien intenta hacer una segunda representación de la propia persona, lo más fiel posible al que mira desde fuera del ordenador, a quien le da un aspecto un tanto surrealista, pasando por el que hace una idealización de lo que le hubiese gustado ser” (Nuez y Suárez, 2008: 5).

⁴ “Uno de los conciertos más sonados fue el que organizaron fans de U2. Reprodujeron escenario, ropa del grupo irlandés y hasta sus guardias de seguridad, que pedían al público que se despojaran de los complementos recargados que llevaran, para no saturar al servidor y desvirtuar la actuación. Para diluir aún más la línea entre real, ficción y virtual, ese concierto es hoy uno de los más vistos en YouTube”. SÁNCHEZ, P. Vida Nueva. EL País. 4 de enero de 2007.

Disponible en:

http://www.elpais.com/articulo/portada/Vida/nueva/elpepateccib/20070104elpepateccibpor_1/Tes

⁵ Acumula este espacio una andadura de más de dos años. Está dedicado al mundo de la cultura y la educación en Canarias. En él se realizan reuniones de profesorado, exposiciones, presentaciones de libros...se ofrecen múltiples enlaces vinculados con la vida cultural y educativa del archipiélago, se puede acceder a la lectura de prensa y revistas diversas y, en definitiva, se puede pasear por unos jardines que evocan algunas de las especies de nuestra flora autóctona...Vid. una muestra de las actividades de esta Canarias Virtual en el Blog www.casadecanarias.net

⁶ En Second Life cuando hablamos de notas nos referimos a una “tarjeta virtual” o breve documento en el que se incluye un texto. Esta nota puede ser entregada a cualquier avatar y la recibirá en su pantalla para ser leída y, en su caso, modificada.

⁷ 2001 (1ª ed.) Madrid: Páginas de espuma.