



## CURS DE FORMACIÓ

### SECOND LIFE I ALTRES METAVERSOS: APLICACIONS EDUCATIVES DELS MONS VIRTUALS



*"Second Life és una revolucionària nova forma d'experiències compartides, en la qual els individus es reuneixen en una terra inhabitada en 3D per construir un món al seu voltant".*

Philip ROSELADE,  
fundador de Linden  
Lab

**Modalitat:** Curs semipresencial

**Places:** Mínim 20 - Màxim 30

**Ho organitzen:**



[Obra Social "Sa Nostra" Caixa de Balears](#). Centre de Cultura de Palma



[Centre de Professorat de Palma](#)

**Ponent:**

Ruth Martínez, consultora d'e-learning i responsable del departament de projectes [d'AVATA](#), *Centro de recursos educativos para tu avatar*. Formació presencial i servei de tutoria a Moodle i Inworld.

**Coordinació:**

Margalida Castells, [ALEA SL](#) i Jaume Cañellas, [Centre de Professorat de Palma](#).

**Adreçat a:**

Professorat d'educació secundària obligatòria i batxillerat, especialment a aquells docents que participen en el projecte Xarxipèlag i/o a aquells que estan interessats en Second Life i en les possibilitats educatives dels entorns virtuals 3D.

Activitat recomanable per a formadors en sistemes d'e-learning, directores de programes de formació online, formadors i tutors online i investigadors en educació virtual.

**Justificació:**

Second Life (SL) no és només una revolucionària experiència immersiva de joc basada en un entorn virtual 3D, en el que la representació virtual d'un individu (el seu avatar) pot relacionar-se amb altres avatars. Aquest i altres mons virtuals són també una via d'accés al coneixement i d'oportunitats de negoci, un fòrum de recerca de feina i una oportunitat per a

la promoció d'empreses i institucions. Les noves tecnologies, en general, estan revolucionant les maneres de relacionar-se, d'aprendre, de fer negocis, de col·laborar, d'accedir a la informació, de presentar-la.

En el pla educatiu, les oportunitats d'aprenentatge online (l'anomenat *e-learning*) ja no es troben només a plataformes d'aprenentatge virtuals tancades sinó que es van traslladant a l'espai obert que suposa Internet, i comencen a sovintejar les experiències en entorns 3D com Second Life, batejades com *e-learning 3.0*. Diverses eines de la web 2.0, com *viquis*, *podcasts*, *videocasts* i *slideshare*, tenen una clara aplicació didàctica en els mons virtuals.

Els participants en noves experiències de formació online ja es poden capbussar en entorns 3D específicament pensats per desenvolupar-hi activitats, individuals i grupals, d'aprenentatge i de resolució de situacions complexes.

### **Objectiu:**

L'objectiu principal d'aquest curs és descobrir Second Life com una eina educativa i les possibilitats educatives de la web 2.0. Els diversos mòduls permeten conèixer l'entorn de Second Life, conèixer les eines necessàries per definir i desenvolupar activitats didàctiques a entorns virtuals, experimentar-les i valorar-les.

### **Temporització:**

20 hores: 12 hores online i 8 hores presencials (2 crèdits de formació).

Les sessions presencials tindran lloc a l'Aula 1 del Centre de Cultura "SA NOSTRA" de Palma, els dies 11 i 25 d'abril, de 16 a 20.30 hores.

<b>CONTINGUTS</b>	<b>ENTORN</b>	<b>DATES</b>
Bloc 1. Educació i mons virtuals 3D	Moodle	De l'1 al 3 d'abril
Bloc 2. Les identitats digitals en els mons virtuals 3D	Moodle i Second Life	Del 4 al 10 d'abril
Bloc 3. Aplicacions educatives amb Second Life	Presencial	11 abril
Bloc 4. Utilització didàctica d'eines web 2.0 a Second Life	Presencial, Moodle i inworld	Del 12 al 25 d'abril
Data límit de lliurament de treballs i participació als fòrums	Moodle	22 d'abril
Data límit de lliurament de qüestionaris d'avaluació i lliurament de qualificacions	Moodle	30 d'abril

*Vegeu el guió extens de continguts al final d'aquest document.*

### **Metodologia:**

El curs es desenvolupa de manera semipresencial, combinant tres entorns d'aprenentatge:

- Presencial: amb sessions al Centre de Cultura "Sa Nostra" de Palma.
- A distància: utilitzant la plataforma virtual Moodle del CEP, per al plantejament i la correcció de casos pràctics, activitats, fòrum de discussió, resolució de dubtes, seguiment de l'aprenentatge i avaluació.
- Inworld: sessions pràctiques, tutories i acompanyament del grup de participants dins de Second Life.

Metodologia constructivista, que combina teoria i pràctiques a Second Life. El curs s'estructura en mòduls i es basa en l'experimentació i el descobriment. La plataforma comptarà amb una secció de documentació, materials online i referències bibliogràfiques que complementen els continguts teòrics.

Es preveu la realització d'activitats pràctiques individuals i en grup, a més d'activitats d'autoavaluació. La plataforma permet el seguiment de la participació de l'alumnat en les activitats, les discussions i les activitats autoavaluables.

Els continguts desenvolupats es completen amb la discussió de temes i l'intercanvi d'opinions i experiències entre els participants, mitjançant les eines de comunicació de les que disposa la plataforma d'e-learning.

### **Requisits tecnològics per seguir el curs:**

- Connexió ADSL a Internet amb cable (és preferible no emprar WIFI)
- Auriculars i micròfon
- Es recomana tenir coneixements d'anglès
- És necessari disposar d'una adreça electrònica que es pugui consultar amb facilitat, on es facilitaran l'adreça del curs i les claus d'accés de forma individual a les persones inscrites. Cal evitar emprar correus electrònics de Yahoo.
- Ordinador PC o Mac amb determinats requisits de sistema operatiu, processador i targeta gràfica
- Sistema operatiu:
  - o Windows XP (Service Pack 2), Windows 2000 (Service Pack 4) o Windows Vista. Processador 800 Mhz Pentium III o Athlon o superior. Memòria 256 MB o superior.
  - o Linux: 32-bit (si s'utilitza 64-bit Linux se necessita 32-bit instal·lats)
  - o MAC: Sistema operatiu Mac OS X 10.3.9 o superior.
- Processador: en cas de PC Windows i Linux, 800 MHz Pentium III o Athlon, o superior. Memòria 512 MB. En cas de Mac, 1 Ghz G4. Memòria 512 MB
- Targeta gràfica/vídeo:
  - o Windows 2000/XP, Nvidia GeForce 2, GeForce 4mx o superior o ATI Radeon 8500, 9250 o superior o Intel 945 chipset.
  - o Windows Vista: NVIDIA GeForce 6600 o superior, ATI Radeon 9500 o superior, o Intel 945 chipset.
  - o MAC: ATI Radeon 9200, ATI Radeon X Series, NVIDIA GeForce 2, GeForce 4 o NVIDIA GeForce 5000 Series.
  - o Linux: NVIDIA GeForce 2, GeForce 4 MX, o superior o ATI Radeon 8500, 9250 o superior.

Les següents targetes gràfiques no són compatibles amb Second Life : NVIDIA (RIVA TNT o TNT2); ATI (RAGE, RAGE PRO, RADEON 320M, 340M, 345M, o números similars); dispositius Intel de menys de 945 inclòs Intel Extreme; i les marques següents: 3DFX, RIVA, TNT, SiS, S3, S3TC, Savage, Twister, Rage, Kyro, MILENNIA, MATROX.

- Es necessari connectar amb els ports 443/TCP, 12043/TCP, 12035/UDP, 12036/UDP i 13000-13050/UDP. El tallafocs s'ha de configurar per permetre trànsit d'entrada i sortida relacionat amb aquests ports.

### **Inscripcions:**

Fins el dia **17 de març de 2008 a les 12h**. Cal emplenar el formulari d'inscripció que hi ha en la secció d'activitats del CEP de Palma (<http://cprpalma.caib.es>) i fer-lo arribar al CEP de Palma, preferentment per Internet.

El **l·listat d'admesos** i la llista d'espera es faran públics al CEP i a Internet el dia **18 de març a les 10h**. Les persones admeses han de **confirmar l'assistència**, per telèfon o per Internet, els dies 18 i 19 de març. Si no es produeix la confirmació en el termini assenyalat, la plaça s'adjudicarà al següent de la llista d'espera.

### **Criteris de selecció:**

Es prioritzarà l'assistència de coordinadors de TIC (s'ha de fer constar a l'apartat d'observacions del full d'inscripció). La selecció entre sol·licituds en igualtat de condicions es farà mitjançant un sorteig.

### **Condicions de participació:**

Per obtenir la certificació d'aquest curs serà obligatori:

1. Una assistència dels participants d'un mínim del 80% de la durada de l'activitat (BOIB núm. 8 - 17/01/02, Ordre del 2 de gener del 2002).
2. Elaborar i lliurar al coordinador (a través de la pàgina web del CEP de Palma) fins el dia 22 d'abril (abans de la segona sessió presencial) una proposta d'aplicació relacionada amb els continguts treballats en el curs i aplicable a l'aula o al centre.

## Guió de Continguts

### **1. Educació i mons virtuals 3D**

Metodologia: Moodle

Temporització: de l'1 al 3 d'abril.

- *Conèixer què són els Entorns Virtuals d'Aprenentatge, quan varen sorgir, quins EVA hi ha i quines aplicacions educatives tenen, tot assolint una perspectiva contextual dels mateixos.*
- *Des d'un punt de vista pràctic, conèixer el potencial educatiu i els projectes més rellevants dels següents EVA: Active Worlds, There, Opencroquet i Second Life.*

**Activitat pràctica:** a partir dels continguts del curs i de les referències incloses a la Plataforma Moodle, se sol·licitarà als participants l'elaboració d'una anàlisi comparativa de, com a mínim, dos mons virtuals 3D.

**Fòrum de discussió** sobre aspectes a considerar en la utilització d'aquests entorns: usabilitat, accessibilitat, etc

**Tutories reactives** de suport en l'elaboració de l'anàlisi d'eines comunicatives de la plataforma.

Data límit de lliurament de l'activitat i de participació en el fòrum: dia 5 d'abril. El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris.

### **2. Les identitats digitals en els mons virtuals 3D**

Metodologia: Moodle i SL

Temporització: del 4 al 10 d'abril.

- *Conèixer les noves formes de relacionar-se als mons virtuals. Oportunitats professionals, laborals, formatives i socials.*
- *Analitzar la construcció de les identitats personals en els mons virtuals.*
- *Aprendre a representar gràficament les identitats a SL: característiques fisiològiques, expressió de sentiments, etc.*
- *Aprendre a registrar-se, crear un avatar i moure's a SL.*
- *Identitats a altres mons virtuals 3D.*
- *Ser o no ser. Traspasant les fronteres del móns virtuals.*
- *Conèixer Teens Second Life.*

**Activitat pràctica obligatòria:** es realitzarà dins Second Life (sessió *inworld* de 90 minuts que consistirà en aprendre a registrar-se, crear un avatar i moure's a Second Life).

S'acompanyarà d'un **fòrum de discussió** obligatori en el qual es comentarà l'experiència i que servirà per identificar els aspectes a considerar en el disseny d'activitats d'aprenentatge dins aquest entorn.

**Activitat pràctica (no obligatòria):** visita a esdeveniments dins SL de manera individual o en grup (sense acompanyament per part de la teletutora) per realitzar una anàlisi d'identitats.

**Fòrum de discussió (no obligatori)** sobre anàlisi d'identitats dins aquest món virtual 3D. Les activitats plantejades en aquest mòdul s'acompanyaran de **tutories** mitjançant eines de comunicació de la plataforma i/o Skype.

S'acordarà amb els participants, mitjançant el fòrum de discussió i el correu electrònic, la data possible de realització de l'activitat pràctica *inworld* obligatòria -s'ha de realitzar entre els dies 5 i 9 d'abril-. En aquest cas hi haurà possibilitat de realitzar l'activitat en grup, cosa que facilitarà l'assistència de tots els participants.

El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris.

### **3. Aplicacions educatives amb Second Life**

Metodologia: presencial i Moodle.

Temporització: 11 d'abril.

- *Conèixer les característiques dels entorns virtuals 3D (com Second Life) com espais d'aprenentatge*
- *Conèixer les variables a tenir en compte per dissenyar activitats formatives en entorns virtuals 3D*
- *Conèixer quines activitats educatives es poden traslladar a un EVA i quines dificultats es presenten*

A la **sessió presencial** es tractaran els aspectes fonamentals d'aquest mòdul, que es complementaran amb les experiències dels participants durant les activitats inworld i amb el disseny per grups d'una activitat educativa.

**Tutories reactives** de suport en l'elaboració del disseny de l'activitat educativa, mitjançant les eines comunicatives de la plataforma Moodle.

### **4. Utilització didàctica d'eines web 2.0 a Second Life**

Metodologia: presencial, Moodle i inworld

Temporització: del 12 al 25 d'abril. Sessió presencial: 25 d'abril

- *El mapa de la web 2.0 i la seva capacitat didàctica (e-learning 3.0)*
- *Conèixer els aspectes a tenir en compte en el disseny i incorporació d'eines 2.0 a activitats formatives :*
  - o *Podcasting. Què és podcast? Com crear podcast?*
  - o *Slideshare. Què és Slideshare? Com crear un Slideshare?*
  - o *Wiki. Què és una wiki? Com crear una wiki?*
  - o *Bloc. Què és un bloc? Com crear un bloc?*
- *Possibilitats d'aplicació d'eines 2.0 a entorns virtuals 3D. Aplicacions pràctiques amb avatars: Crear objectes amb l'editor. Propietat intel·lectual.*
- *Conèixer els aspectes a tenir en compte en el disseny i incorporació d'eines 2.0 a activitats formatives en entorns virtuals*
- *Aprendre a crear materials per a Second Life: Aplicacions pràctiques amb avatars.*
- *Reutilització d'objectes d'aprenentatge (RLO) i propietat intel·lectual*
- *Analitzar situacions i emocions que sorgeixen amb l'experiència*
- *Punts de referència per dissenyar accions formatives online en entorns virtuals 3D*
- *Disseny d'activitat d'aprenentatge en SL*

**Sessió inworld** de dues hores de durada, a Second Life. Activitat pràctica en la qual els participants aprendran a crear un projecte de diapositives amb l'editor i el codi associat. Es tracta d'una sessió bàsica ja que no s'aprendrà a programar en LSL. Després de l'activitat es comentaran aspectes a considerar dins SL, com la propietat intel·lectual dels objectes.

**Fòrum de discussió** a Moodle, per analitzar les situacions i emocions que sorgeixen amb l'experiència.

**Sessió presencial** (25 d'abril) de posada en comú de l'activitat d'aprenentatge dissenyada per grups i treball de conclusions com a punt de referència per dissenyar accions formatives online en entorns virtuals 3D.

S'acordarà amb els participants, mitjançant el fòrum de discussió i el correu electrònic, la data possible de realització de l'activitat pràctica *inworld* obligatòria, que s'ha de realitzar entre els dies 14 i 16 d'abril. Existeix la possibilitat de realitzar l'activitat en grup, cosa que facilitarà l'assistència de tots els participants.

Data límit de lliurament de l'activitat en grup i de participació en el fòrum: dia 22 d'abril. El lliurament de l'activitat pràctica i la participació en el fòrum són obligatoris. Les qualificacions es comunicaran el dimecres 30 d'abril. Aquest dia es considera també la data límit de recepció de qüestionaris d'avaluació per part dels participants.