

## **ORGANIZACIÓN DE REUNIONES EN SECOND LIFE. OCHO HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DEL ESPACIO Y DE LA INTERACCIÓN.**

Gloria Gómez-Diago.<sup>1</sup>

### **Resumen**

Este artículo consiste en la identificación y descripción de ocho herramientas gratuitas que nos ayudarán a gestionar nuestras reuniones, grupos de discusión, presentaciones o actos en Second Life. Hemos agrupado las herramientas en dos categorías que responden a dos de las cuestiones que debemos considerar cuando nos planteamos realizar un evento en Second Life.

1. Gestión del espacio.
2. Gestión de la interacción.

### **Abstract**

This article is focused on the identification and description of eight free tools to help us to manage our meetings and group discussions in Second Life. We have grouped the tools into two categories which correspond to two of the issues we must consider when we plan to hold a meeting in Second Life:

1. Management of space.
2. Management of interaction.

### **Palabras clave**

Mundos virtuales, Entornos 3D, Metaversos, MUVES (Massively Multi-User Virtual Environments), Second Life, Herramientas en Second Life, Reuniones, Grupos de Discusión.

## Introducción

Cada vez es más frecuente que las instituciones educativas, empresas e instituciones desarrollen actividades en entornos virtuales. Gauntlet & Jackson (2008:8) definen un mundo virtual como un espacio *online* en el que puedes moverte, desarrollar un impacto y obtener beneficios gracias a la interacción que se produce con otros usuarios.<sup>2</sup> Dieterle y Clarke identifican siete aplicaciones educativas de los mundos virtuales.

Tabla 1 Siete aplicaciones educativas de los Mundos Virtuales.

Siete aplicaciones educativas de los Mundos Virtuales	
1.	Creación de comunidades <i>online</i> para profesores que les ayuden en la preparación de sus actividades y en el desarrollo de su profesión.
2.	Crear actividades científicas interesantes al mismo tiempo que se promueve una conducta socialmente responsable.
3.	Ayudar a los estudiantes a comprender y experimentar la historia, sumergiéndolos emocional y políticamente en contextos históricos.
4.	Promover un desarrollo social y moral a través del enriquecimiento de las culturas.
5.	Proveer un entorno para la programación y la colaboración.
6.	Explorar creativamente nuevos conceptos matemáticos.
7.	Participar en la investigación científica. <sup>3</sup>

Fuente: Elaboración propia, basado en Dieterle y Clarke.

De los siete posibles usos de los mundos virtuales en la educación identificados, nos centramos, en el número **5: Proveer un entorno para la programación y la colaboración.**

Mundos virtuales como Second Life son un contexto adecuado para la realización de actividades colaborativas debido a que la interacción entre los avatares se produce de manera natural, de forma similar a la “vida real”. Una vez que hemos agregado a un avatar como contacto, cada vez que entremos en Second Life, sabremos si está en el mundo virtual o no y, en ambos casos podremos enviarle mensajes de texto. Si está *online*, nuestro comunicado le llegará instantáneamente. De lo contrario, lo recibirá cuando se conecte.

Book identifica la característica que facilita la socialización en los mundos virtuales y la denomina “persistencia”.<sup>4</sup> La persistencia hace posible que un avatar se ausente durante una reunión sin generar inconvenientes para los demás y permite que las interacciones sociales se desarrollen, sirviendo como base para la educación colaborativa (Bignel).

En los Entornos Virtuales, de igual manera que en “la vida real”, podemos organizar una reunión sin ninguna herramienta especial, pero su uso facilita la realización de diferentes tareas y ayuda en el proceso de adaptar las prácticas educativas al entorno virtual de una manera progresiva, incorporando las posibilidades que nos brinda el entorno.

Smith y Berge (2009)<sup>5</sup> explican que la adaptación a las características de los mundos virtuales suele producirse de manera sencilla a pesar de que las herramientas, la tecnología, el manejo de la identidad de los residentes, las buenas prácticas, los estilos de aprendizaje y las técnicas de enseñanza, etcétera sean diferentes a las utilizadas en cualquier otra plataforma de educación a distancia.

Los recursos que podemos utilizar en Second Life para llevar a alcanzar nuestros objetivos son diversos. En este texto identificamos y describimos ocho herramientas gratuitas que pueden utilizarse para la Organización de Reuniones en este Mundo Virtual. Las agrupamos en dos categorías: 1. Gestión de los Espacios. 2. Gestión de la Interacción.

Tabla 2. “8. Herramientas para Organizar Reuniones en Second Life: 1. Gestión de los espacios. 2. Gestión de la Interacción”.

<b>1.</b>	<b>Gestión de los espacios</b>	<b>2.</b>	<b>Gestión de la interacción</b>
<b>1.1.</b>	MK Designs Red Table Multichair	<b>2.1.</b>	Registration Station
<b>1.2.</b>	Workspace 1.8	<b>2.2.</b>	Chat Box
<b>1.3.</b>	Stadium Rings	<b>2.3.</b>	Name Tag
<b>1.4.</b>	Clever Zebra 60/120 seats Amphitheatre	<b>2.4.</b>	Moderator Tool

Fuente: Elaboración propia.

## 1. Gestión de los Espacios

Gestionar los espacios de los que disponemos para desarrollar nuestras acciones significa crear contextos adecuados para las mismas o seleccionar de entre los espacios ya creados. Contar herramientas que sean en sí mismas espacios de reunión conlleva las siguientes ventajas:

1. Al tenerlas en nuestro inventario, no es necesario disponer de una “tierra” para realizar nuestras reuniones. Podremos celebrarlas en cualquier “sandbox” (lugares en los que podemos ubicar objetos) de los disponibles en Second Life.
2. Su uso posibilita que podamos centrar toda nuestra atención en el desarrollo del evento.
3. Los espacios son fuente de información para los participantes puesto que, a través de ellos, comunicamos el tipo de reunión que vamos a llevar a cabo, motivando diferentes actitudes por parte de los participantes, en función del contexto que hayamos seleccionado. Para seleccionar nuestro espacio proponemos cuatro criterios, que están abiertos a su mejora a través de la experiencia que brinda la celebración de reuniones en Second Life.

Tabla 3 Cuatro criterios para seleccionar nuestro espacio de Reunión en Second Life.

<b>Cuatro criterios para elegir nuestro Espacio de Reunión en Second Life</b>	
<b>1.</b>	Número de participantes
<b>2.</b>	Necesidad de dividir en grupos a los asistentes
<b>3.</b>	Necesidad de un moderador
<b>4.</b>	Método de trabajo que vamos a seguir (charla informal, discusión acerca de un tema, presentación de resultados, brainstorming, etcétera)

Fuente: Elaboración propia.

Las cuatro herramientas que explicamos a continuación responden a diversas necesidades que pueden surgir cuando organizamos una reunión en Second Life. Antes de describir cada una de las herramientas y de explicar su funcionamiento, incluimos una tabla en la que expresamos sus utilidades.

Tabla 4. Adecuación de cuatro herramientas (MK Designs Red Table Multichair, Workspace 1.8, Stadium Rings y Zebra 60/120) a diferentes necesidades que pueden surgir al organizar una reunión en Second Life.

Herramientas	
1.	MK Designs Red Table Multichair
2.	Workspace 1.8
3.	Stadium Rings
4.	Zebra 60/120

	Necesidades			
	1	2	3	4
Reuniones informales	X	X	X	
Necesitamos separar a los participantes.		X		
Discusiones sobre una temática	X		X	
Presentaciones de resultados				X
Tenemos moderador			X	X
Reuniones de menos de 20 participantes	X	X	X	
Reuniones de más de 20 participantes				X

Fuente: Elaboración propia.

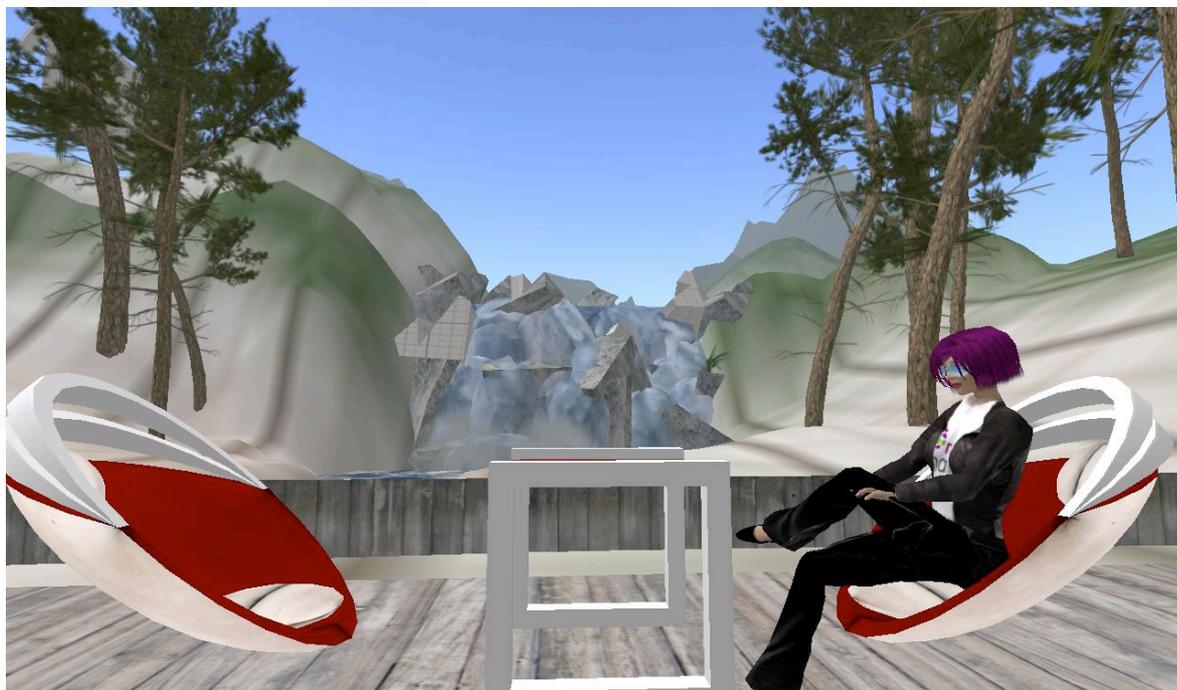
### 1.1. MK Designs Red Table Multichair

MK Designs Red Table Multichair evita tener que habilitar sillas a medida que los participantes aparecen en la reunión, pues las despliega automáticamente en función de los avatares que se van sentando. El funcionamiento de MK Desings Red Table Multichair es muy sencillo. Debemos ubicarla en el suelo desde nuestro inventario y aparecerá la mesa y una silla. La primera persona que acuda a la reunión se sentará en la silla libre y, al instante una nueva silla vacía aparecerá. La mesa despliega hasta 20 sillas como máximo y podemos configurarla para que aparezcan menos, así como para establecer la distancia que queremos que haya entre ellas. Esto lo hacemos abriendo la herramienta y modificando la *notecard* que tiene en su interior.

Mk Designs Red Table Multichair es adecuada para la organización de reuniones informales de hasta veinte personas en las que todas ellas participarán activamente, estando al mismo nivel.

Esta herramienta no podemos copiarla pero es posible modificarla y transferirla a otros avatares.

Imagen 1 MK Designs Red Table Multichair



## 1.2. Worspace 1.8

Workspace 1.8 será muy útil si queremos hacer grupos de personas con el fin de llevar a cabo una tarea, así como para intercambiar ideas o realizar actividades sin ser observados por los demás.

Para utilizar esta herramienta primero debemos colocar en el suelo, desde nuestro inventario, la caja que la contiene. A continuación, su propietario, se sentará en la caja y esta, volará inmediatamente hasta alcanzar una altura de 300 metros. Entonces, aparecerá una habitación de color blanco, quedando el avatar propietario de la herramienta en su interior. Si queremos que los participantes vengan a la habitación, debemos ofrecerles un “teleport”. Para eliminar el workspace, debemos escribir "kill" en el *local chat*. La habitación desaparecerá y todos los avatares que estaban en su interior, descenderán hasta ubicarse en el suelo, en el lugar en el que se ubicó el workspace.

El workspace 1.8 no puede ser copiado pero podemos transferirlo a otros avatares, así como modificarlo.

Imagen 2. Workspace 1.8



### 1.3. Stadium Rings

Stadium Rings es adecuado para una reunión pensada para 20 o menos participantes. Su diseño circular es apropiado para la celebración de grupos de discusión o para encuentros que tengan como finalidad la elaboración de trabajos en equipo. En el centro están disponibles algunos asientos que se pueden utilizar por los avatares que actúan como moderadores. Para utilizar esta herramienta debemos arrastrarla desde nuestro inventario y aparecerá a unos centímetros del suelo. No podemos copiarla pero sí modificarla y transferirla a otros avatares.

Stadium Rings es adecuado para una reunión pensada para 20 o menos participantes. Su diseño circular es apropiado para la celebración de grupos de discusión o para encuentros que tengan como finalidad la elaboración de trabajos en equipo. En el centro están disponibles algunos asientos que se pueden utilizar por los avatares que actúan como moderadores. Para utilizar esta herramienta debemos arrastrarla desde nuestro inventario y aparecerá a unos centímetros del suelo. No podemos copiarla pero sí modificarla y transferirla a otros avatares.

Imagen 3. Stadium Rings



#### 1.4. Clever Zebra 60/120 seats Amphitheatre

Clever Zebra 60/120 seats Amphitheatre se puede utilizar para organizar conferencias, clases o reuniones en las que esperamos un elevado número de participantes. Existen dos versiones de esta herramienta, una con 60 asientos y la otra con 120. La apariencia es la de un verdadero anfiteatro.

Este espacio es apropiado para realizar charlas o congresos, porque toda la atención se centra en la persona que está de pie en el escenario pero también podemos aplicar esta herramienta para la organización de reuniones y discusiones de grupo, utilizando el escenario para que los participantes, en grupos o individualmente, compartan las principales ideas a las que han llegado. Clever Zebra 60/ 120 seats Amphitheatre puede utilizarse también para entrenar a los participantes en la presentación de resultados o de ideas en público con el objeto de mejorar sus habilidades de comunicación y eliminar el miedo a expresarse en público.

Si deseamos mostrar contenidos como una página web, imágenes, un video o textos, podemos ubicar una pantalla en el escenario (que no está incluida en el anfiteatro).

El manejo de esta herramienta es muy intuitivo y sencillo. Debemos ubicar en el suelo, desde

nuestro inventario, la caja que contiene el anfiteatro. A continuación, tocamos en la caja y seleccionamos la opción “build”. El anfiteatro aparecerá sobre la tierra. Si quisiéramos cambiar la posición del Anfiteatro, debemos mover la caja y el anfiteatro cambiará de posición.

Cuando estemos satisfechos con la ubicación de la herramienta, debemos tocar la caja y seleccionar "done". Para eliminar el anfiteatro, tocamos la caja y seleccionamos la opción “clean”. Clever Zebra 60/120 seats Amphiteatre se pueden transferir, copiar y editar.

Imagen 4. Clever Zebra 60/120 seats Amphiteatre



## 2. Gestión de la Interacción

Esta sección se centra en la identificación de recursos que nos ayudarán a gestionar el registro, la identificación de los avatares, así como las intervenciones que realizarán durante la reunión.

Hay varias herramientas disponibles para hacer frente a este tipo de cuestiones. Las cuatro que hemos seleccionado responden a las siguientes necesidades que pueden surgir en la organización de una reunión, una clase o una conferencia en Second Life:

- Obtener una lista de los avatares que asisten a una reunión.
- Identificar a los avatares con sus nombres.

- Dividir a los avatares en grupos.
- Captar y mantener la atención de los avatares.
- Organizar las intervenciones de los avatares.

A continuación, incluimos una tabla en la que representamos las necesidades que acabamos de referir asociadas a las cuatro herramientas que hemos seleccionado.

Tabla 5 Adecuación de las herramientas: 1. Registration Station, 2. Name Tag, 3. Chat Box, 4. Moderator Tool” a posibles necesidades que se pueden plantear al organizar una reunión en Second Life.

Herramientas	
1.	Registration Station
2.	Name Tag
3.	Chat Box
4.	Moderator Tool

	Necesidades			
	1	2	3	4
Obtener una lista de los avatares que asisten a una reunión.	X	X	X	
Identificar a los avatares con sus nombre		X		
Dividir a los avatares en grupos.			X	
Captar y mantener la atención de los avatares.				X
Organizar las intervenciones de los avatares.			X	X

Fuente: Elaboración propia.

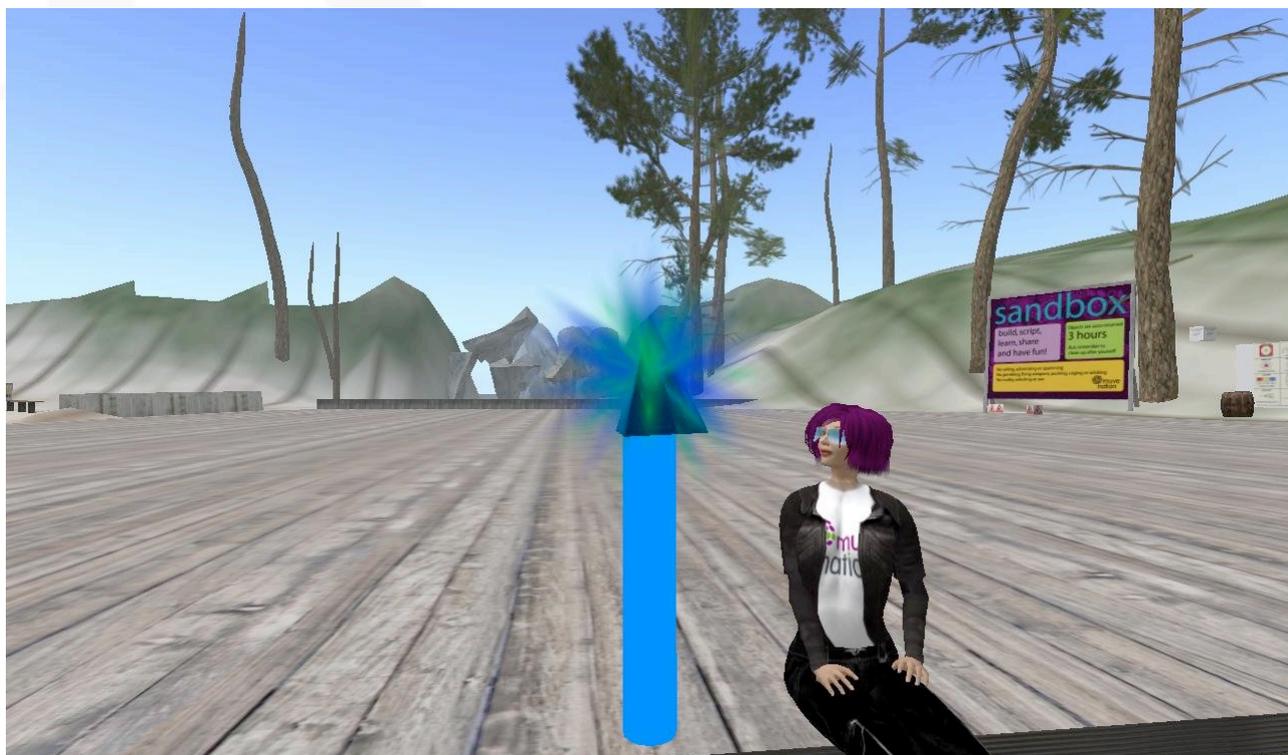
### 2.1. Registration Station

Registration Station permite a los avatares inscribirse en la reunión. Los participantes tocan la herramienta y sus nombres aparecen en el *local chat*, permitiéndonos saber de una manera sencilla los nombres de los avatares participantes. Para utilizarla, debemos ubicarla en el suelo desde nuestro inventario. A continuación, la editamos y elegimos "reset scripts" en la opción Herramientas (menú principal). Esta acción registrará la herramienta a nombre de nuestro avatar.

Para tener una lista de nombres de los avatares que se han registrado con el sistema, debemos escribir la palabra “list” en el *local chat*. Esta lista resulta muy útil pues podemos copiarla y pegarla en una notecard o enviarla por email y así tener un listado con los nombres de los avatares que han asistido a nuestro evento. Si escribimos "clear" en el *local chat*, todos los nombres de la lista serán eliminados y el sistema se reiniciará.

Esta herramienta no se puede copiar, modificar ni transferir.

Imagen 5. Registration Station



## 2.2. Name Tag.

Name Tag es una herramienta muy sencilla pero de gran utilidad cuando organizamos una reunión en Second Life y queremos que los avatares muestren sus nombres reales para poder identificarlos. Además, el Name Tag puede aplicarse para dividir a los participantes en Grupos, indicándoles, por ejemplo, a un grupo que lleven el texto “Grupo A”, y a otro grupo que muestre el texto “Grupo B”.

Para utilizar esta herramienta, debemos seleccionarla en nuestro inventario y elegir la opción “wear”. Una vez hecho esto, el Name Tag aparecerá en el lugar en el que se muestra en la imagen.

Se trata de una tarjeta blanca en la que se puede leer “Hello. My name is”. Una vez, que observamos que la herramienta está sobre nuestro avatar, la tocamos. Entonces, se desplegará un menú azul que nos pedirá que escribamos el texto que queremos que aparezca en la parte superior del torso de nuestro avatar (“Set Title”). Para indicarle a la herramienta cual es el texto que queremos mostrar, debemos escribirlo en el *Local chat*. Una vez, realizado esto, el menú nos ofrecerá la posibilidad de cambiar el color del texto que mostraremos. Podemos seleccionar entre una gran variedad de colores.

Name Tag no se puede copiar ni modificar pero sí la podemos transferir a otros avatares.

Imagen 6. Name Tag.



### 2.3. Chat Box

Cuando tenemos un número amplio de participantes en nuestra reunión, el *local chat* puede generar confusión si todos los avatares escriben al mismo tiempo, provocando que las principales ideas queden solapadas por otros comentarios.

La principal aplicación de esta herramienta consiste en lograr captar la atención de los participantes. El Chat Box posibilita que el texto que escribimos en el *local chat* aparezca en el interior de un

globo, encima de la cabeza de nuestro avatar.

Otra utilidad del Chat Box es la que permite separar las ideas aportadas por los participantes en diferentes contextos en función de su temática o punto de vista. Así, un Grupo puede escribir sobre un tema usando el Chat Box para y otro grupo puede utilizar el *local chat* para expresar sus ideas.

Como ocurre con el resto de las herramientas explicadas en el presente texto, su utilización, nos posibilitará la identificación de más utilidades.

Para usar el Chat Box, debemos seleccionarlo en nuestro inventario y elegir la opción “wear”. Tenemos la posibilidad de ubicarlo más cerca o más lejos de nuestra cabeza. Para ello, debemos editarlo y moverlo.

Esta herramienta no se puede copiar pero sí se puede transferir y modificar.

### Imagen 7. Chat Box.



## 2.4. Moderator Tool

Moderator Tool nos permite establecer turnos en las intervenciones mediante voz de los participantes. Para usar esta herramienta, debemos ubicarla, desde nuestro inventario, sobre el terreno. A continuación la abrimos, y en el *script* que tiene en su interior, añadimos el nombre de la persona que va a moderar la reunión.

Cuando cualquier avatar toca el moderador, la parte superior circular cambia de color verde a color rojo y los nombres de los avatares que han tocado la herramienta, aparecerán en un texto flotante, en el mismo orden en el que la han tocado.

Antes de empezar la reunión, deberemos comunicarles a los participantes que, en cuanto quieran intervenir, deberán tocar la herramienta. De esta manera, esperarán su turno para intervenir y no habrá varias personas hablando al mismo tiempo.

Esta herramienta no se puede transferir pero si la podemos copiar y editar.

Imagen 8. Moderator Tool.



## Conclusiones

Una de las aplicaciones de Second Life consiste usar este entorno virtual como lugar para la organización de encuentros, grupos de discusión y de reuniones orientadas a compartir conocimientos, intercambiar ideas, presentar contenidos o realizar actividades en equipo.

El presente trabajo ha explicado el funcionamiento, y los posibles usos de ocho herramientas que nos servirán de ayuda cuando organizamos reuniones en Second Life. Nos hemos centrado en herramientas que nos solucionan necesidades como la disposición de un espacio, el registro e identificación de los avatares y la gestión de la interacción entre los participantes.

Algunas de las herramientas aquí expuestas fueron explicadas por la autora en dos workshops celebrados en Second Life en el presente año.<sup>6</sup>

## **Directorio de Herramientas**

Nombre de avatar de sus creadores y landmarks para conseguirlas.

### **1. Espacios de reunión**

#### **1.1. MK Designs Red Table Multichair.**

Autor: Michil Kas.

Disponible en: <http://slurl.com/secondlife/Akihabara/52/173/23>

#### **1.2. Workspace 1.8.**

Autor: Doctor Bombay.

Disponible en el Builder's Tools and Resources. Free Gigant Collection.

<http://slurl.com/secondlife/Freedomia/32/220/700>

#### **1.3. Stadium Rings.**

Autor: Jeremy Kabumps.

En Neosome's collection of tools.

Disponible en: <http://slurl.com/secondlife/UoP%25%2020Island/248/14/54>

Disponible en: <http://slurl.com/secondlife/Akihabara/52/173/23>

#### **1.4. Zebra 60 / 120 seats Amphitheater.**

Autor: Lordfly Digerido.

Disponible en <http://slurl.com/secondlife/Zebra%25%2020HQ/97/141/31>

### **2. Registro, Identificación y Gestión de la Interacción.**

#### **2.1. Registration Station.**

Author: Krull OEA

Disponible en <http://slurl.com/secondlife/EdTech/147/209/25>

#### **2.2. Name Tag.**

Author: Nimoramai Hax.

Disponible en:

<https://www.xstreetsl.com/modules.php?name=Marketplace&file=item&ItemID=1369666>

#### **2.3. Chat Box.**

Autor: Jeffrey Gomez.

En el Teacher Kit Bag

Disponible en: <http://slurl.com/secondlife/UoP%25%2020Island/248/14/54>

#### **2.4. Moderator Tool.**

Autor: Robwag Soothsa

Disponible en: [http://slurl.com/secondlife/International% 20Schools/57/13/25](http://slurl.com/secondlife/International%20Schools/57/13/25)

## Referencias

Bignell, S. "Psychology on Second Life? Learning, Support and Research in 3D Online Multi-User Environments". Disponible en <http://www.slideshare.net/Milton.Broome/psychology-on-second-life-learning-support-and-research-in-3d-online-multiuser-virtual-environments>.

Book, B. <http://www.virtualworldsreview.com/>

Edward D. and Clarke, J. (2008) "Multi-User Virtual Environments for Teaching and Learning". En M. Pagani (Ed.), Encyclopedia of multimedia technology and networking (2nd ed). Hershey, PA: Idea Group.

Disponible en: <http://muve.gse.harvard.edu/rivercityproject/documents/MUVE-for-TandL-Dieterle-Clarke.pdf>

Fotos del workshop "Tools for Teaching in Second Life" Disponible en: <http://www.flickr.com/photos/loriaggiado/sets/72157618706849820/>

Gauntlett, D. & Jackson, L. (2008) "New Research on Virtual Worlds for Children". Children in Virtual Worlds Conference. Disponible en: <http://www.childreninvirtualworlds.org.uk/papers.htm>

Smith & Berge (2009) Social Learning Theory in Second Life. Marlot. Journal of Online Learning and Teaching. Vol.5, N0.2, June [http://jolt.merlot.org/vol5no2/berge\\_0609.htm](http://jolt.merlot.org/vol5no2/berge_0609.htm)

---

<sup>1</sup> Gloria Gómez-Diago. Doctoranda en el Departamento Ciencias de la Comunicación II. Universidad Rey Juan Carlos (Madrid). Finalizando Posgrado "Teaching and Learning with MUVES (Massively Multi-User Virtual Environments), financiado por la Unión Europea. Su correo electrónico es: [gloriaggiado@gmail.com](mailto:gloriaggiado@gmail.com) Su principal blog puede ser consultado en: <http://fromcommunication.blogspot.com/>

<sup>2</sup> "An online space where you can move around, you can have an impact on the world and there are benefits from networks effects". (Gauntlet y Jackson. 2008: 8).

<sup>3</sup> 1. Creating online communities for pre-service teacher training and in-service professional development, 2. Engaging science-based activities while promoting socially responsive behavior. Helping students understand and experience history by immersing them emotionally and politically in a historical context. 4. Promoting social and moral development via cultures of enrichment. 5. Providing an environment for programming and collaboration. 6. Creatively exploring new mathematical concepts, 7. Engaging in scientific inquiry". (Dieterle & Clarke).

<sup>4</sup> Definición de persistencia de Book. Disponible en: <http://www.virtualworldsreview.com/>

<sup>5</sup> "It is not too difficult or time intensive to get accustomed to interacting in-world. Although the tools, technology, resident identities, best practices, learning styles, teaching techniques, etc. in-world are different than any other distance education platform, adjustment usually comes fairly quickly" (Smith & Berge, 2009)

<sup>6</sup> Gómez-Diago, G.; Hughes, M.; Serrano García, R.; Ugaz, M. (2009) "Tools for Teaching in Second Life". Workshop en Webheads in Action Online Convergence. Webheads in Action. Lifelong Learning Connecting Facilitators, Transcending Borders, en Second Life. [Página web del evento disponible en: http://wiaoc.org/](http://wiaoc.org/)

Gómez-Diago, G. (2009). "Dialogical Teaching: Controlling Interaction in Group Discussions". Workshop en Virtual World Best Practices in Education (VWBPE). Adobe, FUNGLOBE, Sun Microsystems, Memorial University, Rockcliff University, Iste (International Society for Technology in Education, Kennesaw State University, en Second Life. [Página web del evento disponible en: http://wiki.vwbpe.org/index.php?title=Schedule](http://wiki.vwbpe.org/index.php?title=Schedule)