

ADA-Madrid



Relada

(Revista Electrónica de ADA)

Vol. 4 (2) 2010

ISSN: 1988-5822



Udima. INNOVALab.: Simulación de un juicio en el Campus virtual de Second Life

Concepción Escudero. Esther Monterroso.
Ana Landeta.

Universidad a Distancia de Madrid. Camino de la Fonda, 20. 28400 Collado Villalba. Madrid.
analandeta@udima.es

Resumen: Presentación de una actividad didáctica pedagógicamente innovadora por su diseño instruccional y la tecnología utilizada para su desarrollo. La actividad consta de dos fases, la primera representa el potencial de las herramientas telemáticas existentes en la actualidad que permiten el trabajo colaborativo a través de Moodle, y la segunda se implementa en un metaverso (Second Life). Esta actividad es producto del nuevo potencial tecnológico-pedagógico de la Web 2.0. y de la metodología ideada por la Universidad a Distancia de Madrid para la docencia de sus grados en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior.

Palabras clave: Metaverso. Second Life. Trabajo colaborativo. Moodle. Web 2.0. E-Learning 2.0.

Abstract: Presentation of a didactic activity based on a pedagogically innovative instructional design approach and technology used in its development. The activity has two phases: the first represents the potential of existing telematics tools that allow collaborative work. The second one is implemented in a metaverse (Second Life). This activity is the result of the new technological and pedagogical potential of Web 2.0. and the Madrid Open University methodology for its BA's, which are adapted to the European Higher Education Space.

Key words: Metaverse. Second Life. Collaborative work. Moodle. Web 2.0.. E-Learning 2.0.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

El objetivo de esta actividad es la simulación de un juicio verbal aplicando los conocimientos previamente adquiridos en las asignaturas de Derecho Civil y Derecho Procesal. Se trata de articular una argumentación jurídica expuesta en una demanda y una contestación, así como la exposición oral de aquélla en el acto del juicio.

Como consecuencia de la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), no es suficiente con la adquisición de determinados conocimientos académicos, sino también se requieren una serie de competencias que capacitan al futuro graduado para incorporarse al

mercado laboral. Esta actividad pretende precisamente que el alumno desde el principio del grado comience a redactar escritos jurídicos relacionados con las asignaturas como estímulo de la creatividad personal; maneje tanto el lenguaje técnico jurídico de Derecho Civil y Derecho Procesal, como las bases de datos y sistemas informáticos para la búsqueda de información; ejercite la capacidad de argumentar y debatir acerca de las normas e instituciones civiles en el seno de equipos o grupos de trabajo, y su plasmación práctica en el seno de un proceso, utilizando las normas procesales.

MARCO TEÓRICO Y TECNOLÓGICO

La actividad se desarrolla en dos fases diferenciadas. La primera se desarrolla en un Aula Virtual (denominado Aula Judicial), con los recursos de Moodle, y la segunda en el Capus Virtual de la Udima en Second Life.

A través de Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment), que actualmente es el programa de gestión de contenidos educativos más difundido, resulta posible efectuar distintas actividades de enseñanza-aprendizaje a través de Internet, ya que esta aplicación Web está diseñada sobre la base del constructivismo social como teoría del aprendizaje, en el que el conocimiento se construye de manera activa y participativa. El alumno, por lo tanto, es parte de su propio proceso de aprendizaje.

Second Life es un metaverso lanzado en el año 2003 por Linden Research Inc. (más conocido como Linden Lab) y fundado por Philip Rosedale (Mansfield, 2008). Para utilizar este software, cada usuario debe dar de alta una cuenta registrándose en www.secondlife.com y descargar "Second Life Viewer" (Rymaszewski, 2008). A continuación, es necesario crear el avatar, es decir, la representación virtual en 3D del nuevo usuario. De modo que es preciso que los estudiantes hayan creado, previamente, dicho avatar y tengan descargado el programa y realizado el tutorial de Second Life.

La utilización y adopción de espacios virtuales en el aprendizaje tiene una implicación sobre dónde, qué y cómo aprender. El protagonista es el estudiante que deja de tener una actitud pasiva para interactuar con el profesor.

Desde las instalaciones que posee la UDIMA en Second Life, en la que se recrea una Sala de Juicios real, es donde se desarrolla la actividad (Fig. 1). Los alumnos a través de su avatar verdaderamente podrán experimentar un alto grado de interacción en el juicio, mediante la representación digital de su propia identidad, adoptando en este caso el rol de abogado, en la Sala de Juicios. De esta forma, se ofrece al estudiante una aproximación al ejercicio del derecho lo más similar a la realidad procesal, sin barreras espaciales.

DESARROLLO

El supuesto de hecho objeto del juicio base es una noticia actual en un periódico de difusión nacional, en el que la persona aludida ejercita el derecho de rectificación y ante la negativa del medio de difundir la rectificación, aquélla decidirá interponer una demanda judicial.



Figura 1. Sala de Juicios de la Udim a en el campus virtual Second Life.

En este sentido, la elección del objeto del juicio pretendía favorecer la discusión jurídica, ya que los estudiantes deberán adoptar un papel en función de la posición que debían defender.

Para el desarrollo de este caso, los estudiantes de Sistema de Tutela Judicial Efectiva adoptaron el rol de demandantes. Con el fin de que aquellos intercambien opiniones sobre el supuesto de hecho, se abrió un foro de debate en el Aula Judicial donde los estudiantes pudieron comunicarse.

La realización de esta primera fase, implicó una previa labor de investigación por parte del estudiante ya que, como paso previo, debían realizar un análisis de las cuestiones jurídicas planteadas. Para ello, debían recoger la regulación legal sobre la institución jurídica que es objeto de debate y, seguidamente, analizar los aspectos fundamentales de la doctrina y la jurisprudencia relacionada.

Una vez realizadas las demandas, se enviaron a través del buzón de entrega, habilitado en el sistema Moodle, en el Aula Judicial, con el fin de que pudieran ser objeto de calificación. Con todas las demandas presentadas, se realizó una definitiva, la cual se subió en aquélla, para que los estudiantes de Derecho Civil (que asumieron el rol de demandados) pudieran realizar la contestación a la demanda, que expusieron oralmente en el acto de la vista del juicio verbal.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Dividimos la actividad en algunas etapas, que debían ser realizadas por las partes intervinientes, y que pasamos a indicar seguidamente:


- **Parte demandante**

Etapas I. Estudio y análisis individual.

Análisis del caso, consulta de legislación y doctrina adicional a la incluida en las unidades didácticas.

Etapas II. Investigación en subgrupo a través del foro de discusión. Profundización colectiva.

Etapas III. Elaboración y envío de una demanda individual, que servirá de documento de apoyo durante el juicio.


Etapas IV.  Defensa de la posición de demandantes en el entorno virtual SecondLife.

- **Parte demandanda**

Etapa I. Estudio y análisis individual de la demanda presentada por la parte demandantes.

Etapa II. Investigación en subgrupo a través del foro de discusión. Profundización colectiva.

Etapa III. Elaboración y envío de la contestación a la demanda.

Etapa IV.  Defensa de la posición de demandados en el entorno virtual SecondLife.

VISUALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

A continuación se presentan varias imágenes ilustrativas de la actividad didáctica desarrollada en Second Life.



Figura 2. Estudiantes en el juicio como público y demandantes.



Figura 3. Panorámica de la sala de juicios en un momento del desarrollo de la actividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Landeta Etxeberria, A. (2007). *Buenas Prácticas de E-Learning*. Madrid. Anecd.
- Landeta Etxeberria, A. (2010). *Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras*, CEF.
- Mansfield, R. (2008). *Second Life*. USA. Mc Graw Hill.
- Monterroso Casado, E. (2009). "Los entornos virtuales de aprendizaje: una aplicación práctica". En: *Enseñar Derecho en el siglo XXI*. Madrid. Aranzadi.
- Rymaszewski, M. (2008). *La Guía oficial de Second Life*. Madrid. Ediciones Anaya Multimedia.

Recibido: 19 marzo 2010.
Aceptado: 31 marzo 2010.