**Construyendo el conocimiento desde la virtualidad**

**Prólogo**

¿Qué diría Usted si le propusieran realizar el curso que siempre quiso hacer desde un salón de una de las mejores universidades del mundo, pero sin moverse de su casa? Se reiría yd iría que es un sueño. Pues no, hoy las mejores universidades el mundo le puede brindar el curso o la carrera que usted desee en un salón virtual donde puede concurrir personalmente. ¿Cómo? Pues entrando a un mundo virtual a través de un avatar, que usted mismo puede crear y manejar a su antojo. Así, que vaya pensando, ¿Qué le gustaría estudiar y en qué sitio?

**Los Mundos Virtuales o Metaversos: Una nueva forma de aprender.**

Los Mundos Virtuales (MV) son entornos artificiales semejantes a la vida real en los que podemos interactuar unos con otros a través de la computadora y un avatar. En un mundo virtual, un avatar es un personaje digital que el usuario puede crear y personalizar. Somos nosotros, en 3D. Podemos crear un avatar con nuestras características reales o s e puede elegir una identidad totalmente diferente.

Estos mundos virtuales o meta versos son construcciones ficticias, creados por nosotros mismos tratando de reproducir la participación en vida real sin limitaciones espacio-temporales.

Su utilización desde el punto de vista educativo ha sido planteada desde su aparición ya que pueden ser utilizados como espacios de aprendizaje diferente al que estamos acostumbrados.

A comienzos de los años 90 se empiezan a realizar investigaciones en universidades norteamericanas, especialmente en la universidad de Carolina del Norte y en la Universidad de California en Berkeley, sobre cómo sería la mejor forma de utilizarlos para lograr la superación en materia de competencias y aprendizaje.

En la actualidad se considera que entre todos los metaversos disponibles, Second Life, es el que presenta mayores posibilidades respecto a la creación y la participación en el mismo de entidades y centros educativos.

A continuación veremos la causa.

S.L es una aplicación informática, creada por Linden Lab en el año 2003, que propicia especialmente la interacción social a través de la comunicación de los Avatares creados por los usuarios.

Una vez se instala el programa, el usuario crea gratuitamente su Avatar para participar e interactuar e el mundo virtual. Al integrarse en este mundo virtual, puede crear objetos y estructuras complejas, cambiarse de ropa y comprar cosas, a través de su propia moneda el Linden Dólar. Las conversaciones con otros usuarios puedan darse en a través de conversaciones o chats, utilizando texto plano o comunicación por voz.

**Conozcamos la magia de un mundo virtual**

1-Los usuarios pueden construir nuevos entornos, fuera de los que ya están disponibles.

2-Corporeidad-Los usuarios se representan por Avatares

3-Existen reglas de atribución de propiedad, cuando un usuario compró o creó un producto.

4-Interactividad--La comunicación s e realiza a través de Chat: de texto o de voz. El usuario es capaz de comunicarse con los demás usuarios y d e interactuar con el metaverso.

5-Permiten la realización eventos de la Comunidad: culturales, sociales, académicos.

6-Persistencia-El programa sigue funcionando y desarrollándose a pesar de que algunos o todos sus miembros no están conectados.

Además, las posiciones en los que se encontraban los usuarios cuando termina la conexión siempre son guardadas y los recuperamos cuando nos volvemos a conectar

 Aprendiendo en Second Life

Como ya mencionamos, Second Life es un mundo virtual que nació en el año 2003 y que tiene más de 5 millones de usuarios en todo el mundo.

Sus residentes viven trabajan y estudian en este espacio virtual. En este momento, escuelas y universidades latinoamericanas y españolas, están creando comunidades en S.L comprando tierras y construyendo campus y aulas de clase para dictar sus cursos.

Las competencias mínimas que los usuarios necesitan incorporar en Second Life son la realización de procedimientos que le permitan el movimiento, el vuelo o el tele transporte, usado para viajar dentro del territorio virtual, así como dar y recibir objetos.

S.L no es el único metaverso disponible, pero es el que ha acaparado más atención entre los medios de comunicación, personas y empresas.

También los educadores prefieren este mundo virtual, ya que ofrece una plataforma relativamente estable, barata y habitable, donde los residentes pueden participar sin mayores problemas.

Señalemos algunas ventajas y desventajas de S.L como plataforma educativa:

Ventajas:

1. Reúne a distintos grupos de estudiantes sin desplazarse en un aula física.

2-Permite incorporar contenidos de aprendizaje en distintos formatos (video, textos, fotos, etc.) así como grabar esos contenidos y llevarlos a otra as plataformas web (blogs, video tutoriañles9

3- Es persistente

4-Los contenidos se ofrecen en un formato dominado por la imagen tridimensional. La carga visual es mucho más fuerte que la textual, lo que hace la experiencia educativa más atractiva y novedosa.

5-Es totalmente inmersivo. Podemos ingresar a todos los espacios existentes mediante nuestro Avatar. Por ejemplo, podemos asistir a clases de biología donde se estudia el cuerpo humano desde dentro del cuerpo de un paciente virtual. Nos sumergimos en esta plataforma, y percibimos todos los elementos desde su propio interior.

6-El alumno es el protagonista. El estudiante adopta un rol activo a través de la manipulación de su Avatar. Y más que nunca, el docente aparece como facilitador, organizador o guía, acompañando al alumno en su exploración y no como un simple transmisor del conocimiento.

7-Relación colaborativa entre los alumnos y de los alumnos con el propio entorno formativo.

8-Aprendizaje lúdico- S e aprende jugando-Los estudiantes se desplazan por diferentes lugares del lugar y exploran y aprenden mientras disfrutan de la experiencia.

Desventajas:

1-Problemas tecnológicos-Puede haber fallas del sistema, problemas con la velocidad y algunos alumnos no pueden tener el hardware necesario para un adecuada inmersión en el entorno virtual.

2- Dependencia de la estructura tecnológica, que no se puede respaldar si la infraestructura tecnológica cae.

3-Imposibilidad de recibir información inmediata de los estudiantes, cuando por ejemplo un avatar desaparece.

4-Puede ser frustrante si el estudiante no aprende a familiarizarse con S.L de un amanera correcta, amena y divertida. En palabra, debemos aprender a manejar y mover nuestro avatar.

Es aconsejable que los estudiantes tengan conocimiento técnico que les permita ingresar en la plataforma con comodidad.

5-El lenguaje corporal es limitado, aunque es compensada mediante la creación de gestos. Sin embargo, la posibilidad de introducir gestos digitales durante una conversación digital solo puede ser adquirida a lo largo del tiempo.

**Integrando a Sloodle**

La posibilidad de integrar a S.L como herramienta didáctica a propuestas de E-Learning ha dado lugar al surgimiento del proyecto Sloodle.Este proyecto consiste en la combinación de S.L con la plataforma de software libre Moodle, con lo que s e amplían enormemente sus posibilidades educativas.

Se define como un sistema educativo online en 3D para el mundo virtual de Second Life, basado en la plataforma de software libre Moodle.

Sloodle contiene módulos diseñados específicamente para la comunicación entre objetos utilizados dentro de Second Life, como visualizadores de imágenes, cabina de registro a cursos, objetos que permiten interactuar con los chats en Moodle, sillas que permiten realizar pruebas , como también herramientas de enseñanza que permiten la interacción en clases dictadas directamente en Second Life

Sloodle recién está comenzando a desarrollarse y promete mucho.

**En síntesis Sloodle es Moodle + Second Life.**



Second Life+ Modele, utiliza entonces el sistema de código abierto Moodle y las características de conectividad de Second Life para crear aulas basadas en la Web con espacios virtuales de aprendizaje y objetos interactivos,

**Conclusión:**

Los metaversos suponen hoy en día un paso importane en la creación de espacios educativos, divertidos, particpativos, colaborativos y visualmente atractivos.

Los entornos de simulación estilo video juegos atraen cada vez más a los usuarios, ya que permiten afrontar situaciones de la vida real, generando nuevas experiencias, participación y aprendizaje.

Estos Mundos Virtuales ocupan en la actualidad un lugar central en los nuevos modos de adquisición del aprendizaje generados por la cibercultura permitiendo la formulación, exploración y aprendizaje de nuevos conocimientos de un modo realmente significativo para el estudiante.

El estudiante construye aquí su conocimiento directamente, con la guía de su profesor que lo acompaña.

 Los metaversos ofrecen el ámbito perfecto para que la educación deje de centrarse en contenidos y se convierta definitivamente en un ambiente innovador de aprendizaje, donde el protagonista esencial es el alumno.

Y donde logran cumplirse sin duda, los cuatro pilares básicos de la educación: Aprender a ser, aprender a hacer, aprender a conocer y aprender a vivir juntos e n los espacios virtuales, y en la realidad.

Profesora Sheina Leoni -davidlee@adinet.com.uy-