

Mundos Virtuales: Estrategias didácticas

Resumen: Se presentan las principales ideas de aplicación para implementar mundos virtuales en función de favorecer el aprendizaje en los estudios medios y en la capacitación laboral en la empresa

Palabras Claves: mundos virtuales; moodle; sloodle ;didactica; educacion a distancia, aprendizaje colaborativo, MMORPG

I. INTRODUCCION

El presente trabajo contiene los fundamentos y las ideas para su discusión, surgidos en la elaboración de la tesis de doctorado en Ingeniería de Software basado en componentes reusables con aplicación en interfaz hombre máquina del Ing. Maldonado en la Universidad de Vigo. El tema de tesis es el estudio y uso de nuevas tecnologías para su aplicación en educación.

Se inicia valorando las nuevas ideas existentes acerca de las diferentes aptitudes de los Nativos Digitales [4] reconociendo en ellos los estudiantes de hoy y los futuros, y el uso de la tecnología actual disponible en los Juegos de Roles Masivos en Línea que captan la atención de millones de jóvenes y no tan jóvenes, para así poder definir un novedoso canal de comunicación aplicable a la práctica educativa.

Actualmente se siguen desarrollando los principios Didácticos de aplicación a las situaciones de enseñanza, representado por un grupo conformado por técnicos, psicólogos y estudiosos de las ciencias sociales, que ha permitido enumerar los requerimientos en el aprendizaje también en contextos virtuales, en términos de condiciones en las estrategias, técnicas y herramientas a desarrollar como resultado de la tesis.

II. DESARROLLO

A. Estudio de los fundamentos de didáctica

Para el desarrollo de la tesis se ha avanzado en el estudio de los fundamentos de Didáctica buscando definir los requerimientos que esta disciplina exige cumplir para lograr un aprendizaje significativo y duradero

La didáctica es una disciplina en cuyo marco se construye nuevo conocimiento en constante desarrollo y en relación a diferentes contextos de aplicación, ubicando al profesor en rol de docente-investigador, quien al mismo tiempo que interviene también aporta hacia la construcción de su corpus o marco conceptual [1]. Sin olvidar la intencionalidad del dispositivo didáctico en función de provocar cambios en el sentido de aprendizaje en los jóvenes, que les permita incorporarse activamente en la cultura y la sociedad. Promoviendo desde las situaciones de enseñanza transformaciones en lo cognitivo, afectivo y social siempre orientados hacia la transmisión de saberes.[2]

El grado de avance alcanzado hasta el momento se focalizó en el uso aplicativo de esta tecnología para educación, quedando el uso político para una fase posterior.

Es notable la motivación desarrollada por los juegos en los jóvenes y una de las hipótesis que se busca demostrar en este trabajo es el aprovechamiento de esta atracción a fin de abrir un renovado canal por el cual llegar a la motivación, atención y comprensión genuina de contenidos por parte del estudiante. Esta es la principal hipótesis de trabajo para estudiar el uso de Mundos Virtuales en una instalación pública como Second Life y elaborar así metodologías para su aplicación en participación ciudadana y educación. Referido a esta excelente predisposición cognitiva que generan los video juegos, y la negativa recomendación a luchar contra esta fascinación, sino por el contrario, usarla con fines pedagógicos, es que se ha logrado atraer la atención de autores como Marc Prensky [4].

En sus trabajos el psicólogo se basa en estudios de la estructura mental de los jóvenes educados en un mundo digital, y sostiene que esas estructuras mentales son diferentes a las de los educados en las décadas anteriores. El autor describe que los jóvenes han pasado más horas frente a la televisión y los juegos que las que han dedicado a la lectura y eso, junto con la afirmación acerca de que la experiencia influye en la estructura mental deriva necesariamente en el postulado acerca de que a estructuras mentales de topología diferente, le corresponderían diferentes canales de comunicación a fin de interesarlos como sujetos de aprendizaje [4].

B. Eleccion de los recursos informáticos para el desarrollo de herramientas aplicables

Second Life es un servidor lanzado el 23 de junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, y que es accesible gratuitamente en Internet. Sus usuarios, conocidos como residentes con un inventario de cosas y artefactos para utilizar y que acceden a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* (visores), lo cual les permite interactuar entre ellos mediante un avatar [6]. Es y no es un Juego de Roles masivo en línea multi jugador, o en sus siglas en inglés MMORPG, si bien su interfaz es similar, SL tiene dos características que lo diferencian del resto, la creatividad al ofrecer absoluta libertad a sus residentes para lo que pueden hacer ellos y la segunda característica es la Propiedad que permite ser dueño de tierras para construir, vivir y trabajar en ella pagando un canon fijo anual o mensual, depende la tierra adquirida.[3]

RedDwarf Server es una solución de middleware de código abierto para el desarrollo del lado del servidor de juegos multijugador masivos en línea. En la actualidad se pueden descargar el código fuente e iniciar un desarrollo independiente debiendo seguir con la licencia Open Source [5].

III. CONCLUSIONES PRELIMINARES

En el trabajo de Tesis se ha llegado en forma preliminar a las siguientes conclusiones:

A. *Sobre los requerimientos a cumplir por las estrategias, metodologías y herramientas a desarrollar en la tesis*

- Se debe seleccionar un contenido curricular del prescripto a fin de valorar su metodología más adecuada.
- Desde el formato “juego interactivo” o similar, se plantearían situaciones conflictivas, distintas actividades a ser realizadas en pos de un objetivo dado y así posibilitar distintas estrategias y proveer herramientas para su posible resolución.
- Previo estudio de las características socio etarias de la población de los asistentes se deberá introducir a los mismos mediante un ejemplo corto, sea éste narrado o animado a fin de introducirlo en el efecto sugestivo y predisponerlo del mejor modo para lo que vendrá, el efecto motivacional.
- Es un imperativo que se consideren las consecuencias didácticas y metodológicas del trabajo cooperativo colaborativo, entre grupo de pares. Es decir, es esencial plantear actividades colaborativas desde las herramientas y actividades a desarrollar.
- Debe existir un registro de la elaboración discursiva en los distintos niveles de los contenidos trabajados. Por ejemplo, si se planteara un juego con postas, o desafíos a modo de diálogo es esencial, llegar a construir colaborativamente la síntesis del trabajo. Así se irá chequeando en espiral dialéctico y se ajustarán las variaciones surgidas. Además el juego también podría avanzar dialécticamente, complejizándose cada vez más a partir de contradicciones y nuevas síntesis a medida que se va recrea el contenido.
- Considerar la creación de un espacio dentro de la plataforma donde se plantee un “recreo”, en donde se puedan volcar comentarios, pareceres y opiniones casuales. Ambiente que en general no se considera en la educación a distancia, sin embargo, éste será un

espacio donde podrán surgir cuestiones de importancia, conocido desde la dinámica de grupos, como lo instituyente y adquiriendo valor de verdad frente a lo establecido.

- Todo este despliegue desarrollado en MV, Moodle y demás, debe estar contenido, como un componente de una actividad integral que, se asume, debe estar planificada y articulada con acceso a recursos educativos como textos académicos, debates y todo aquello que forme parte de la planificación en su totalidad.

B. *Sobre las herramientas de MV a utilizar*

- Elegir inicialmente Second Life y en forma paralela avanzar con un equipo de desarrollo y los Fuentes de Proyecto RedDwarf para construir y alojar en un servidor, toda la infraestructura para soportar un mundo virtual propio, y así evitar la dependencia del proveedor existente con Second Life.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos el apoyo recibido para el desarrollo del estudio, cuyos primeros resultados son presentados en este trabajo al Decanato de Investigación de la UESiglo21, Córdoba, Argentina.

REFERENCIAS

- [1] Morin, Edgar (1999) La Inteligencia de la complejidad
- [2] Souto, Marta (1999) Grupos y dispositivos de formación. Colección Formación de Formadores. Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas y Facultad de Filosofía y Letras, UBA.
- [3] Second Life (2007) <http://secondlife.com/whatis/faq.php#02>.
- [4] M. Prensky, Marc (2006) Mom don't bother me, I'm learning <http://www.marcprensky.com/> visitado en enero 2012
- [5] Wikipedia Project RedDwarf Visitado Febrero 2012 http://en.wikipedia.org/wiki/RedDwarf_Server
- [6] Campazzo et al - DE LA PRESENCIALIDAD A LA INTERACCION VIRTUAL 3D Universidad Estatal a Distancia ISSN 1659-4703 C Rica