Publicado en *Coordinación General de Comunicación Social* (https://www.comsoc.udg.mx)

Mundos virtuales y educación, proyecto reconocido en E.U.

Docentes de CUNorte han implantado mundos virtuales en el ámbito académico

Los mundos virtuales y su inclusión en el ámbito educativo han sido tema de investigación en el CUNorte, y en el mes de julio, una ponencia presentada en Florida, Estados Unidos, mereció el reconocimiento como la mejor presentación de la mesa de nuevas tecnologías educativas.

Alejandro López, jefe del Departamento de Productividad y Desarrollo Tecnológico realizó la presentación del trabajo en el que también participó Alberto Becerra, rector del CUNorte, como asesor en un equipo que también integran Ubaldo Macías, Gabriel Solano y Fabricio Trujillo.

El Simposium en Educación, Cibernética e Informática es catalogado como uno de los más grandes en su área, donde se muestran las tecnologías educativas, y lo más relevante acerca de ellas que está sucediendo en el primer mundo.

Alejandro López explicó que el trabajo de los docentes del CUNorte consiste en “la investigación de los mundos virtuales, y lo que está haciendo el CUNorte para desarrollar y entender esas tecnologías que se van a utilizar en el futuro, la conexión que se ha hecho de Second Life con Moodle para poder desarrollar actividades en línea”.

En la ponencia, López explicó las tendencias que siguen estas tecnologías con el fin de sacarles provecho en las universidades, así como los avances de lo que han hecho y los resultados obtenidos en el CUNorte. Con referencia a lo alcanzado en el centro universitario, explicó que se han implementado mundos virtuales de prueba en la parte académica, en tutorías y las aulas como tales.

El trabajo se ha efectuado en tres líneas: la conexión de la plataforma Moodle, con Second Life utilizando Sloodle; el modelado de figuras tridimensionales para utilizarse como espacios de práctica tridimensional, que puedan no sólo leer sino que lo pueden usar para alcanzar un aprendizaje, por ejemplo experiencias en enfermería o el modelado de movimiento de objetos en ingenierías y finalmente, la extensión de las clases presenciales utilizando Second Life, que lo que sucede en las aulas se pueda transmitir a través de cámaras y micrófonos a este programa para que quienes no estén puedan seguir sus actividades utilizando el aula virtual.

Se han hecho algunos grupos de prueba en CUNorte y de acuerdo a los resultados se proyectaría extenderlo, sin embargo, aún se presentan algunos obstáculos como el ancho de banda disponible en la región y las tecnologías de video que tienen las computadoras de los usuarios.

Alejandro López explicó que el trabajo del equipo del CUNorte fue reconocido porque es “difícil combinar la parte tecnológica con la educativa y la mayoría de los que lo hacen se reducen muchas ocasiones a aspectos que ya se han estudiado bastante, como son el uso de plataformas en el diseñado de objetos de aprendizaje, el diseño instruccional en sí, cuestiones que ya forman parte de lo que la mayoría de las

universidades realizan. Sin embargo, me parece que este tema todavía es novedoso y que no ha sido explorado por la mayoría de las universidades”.

A partir de ahora, los integrantes del equipo se enfocarán en revisar los resultados de los avances y a futuro, capacitar docentes y difundir el trabajo en grupos más amplios de alumnos, informó López.

Guadalajara, Jal., 18 de agosto de 2011
Texto y fotografía: CUNorte
Edición de noticias: Lupita Cárdenas Cuevas

Etiquetas:
Alejandro López [1]
mundos virtuales [2]

URL Fuente: https://www.comsoc.udg.mx/noticia/mundos-virtuales-y-educacion-proyecto-reconocido-en-eu

Links
[1] https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/alejandro-lopez
[2] https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/mundos-virtuales