



[Mariana del Carmen Silva Menoni](#)  
virtuales aplicados a la formación profesional.

Pedagoga con especialización en entornos

LR España N° 3

El sector universitario no se queda afuera de esta ascendente ola de los mundos virtuales 3D. En este artículo se resumen los inicios dados por las Universidades en estos entornos y se mencionan proyectos de instituciones españolas y latinoamericanas que ya están desarrollando actividades inworld.

La relación Universidad - Mundos Virtuales comienza casi al tiempo que se inicia la historia de la WWW (World Wide web). Entre 1992 y 1995 se registran al interior de las universidades más destacadas -sobre todo norteamericanas-, las primeras investigaciones con modelización tridimensional (3D) para entornos virtuales.

Mine [\[i\]](#), Brooks (Universidad de Carolina del Norte) y Sequin (Universidad de California en Berkeley) en 1997 [\[ii\]](#) al presentar su investigación conjunta "Objetos que se mueven en el espacio: la explotación de la propiocepción [\[iii\]](#) en el entorno virtual interactivo", mencionan las investigaciones antecedentes exitosas en el terreno de los entornos virtuales y 3D entre 1992 y 1995 -desarrolladas también en el seno universitario-, organizándolas a su vez en cuatro grupos de acuerdo al objeto de cada investigación:

Es de esperar que durante el presente año se inauguren nuevas iniciativas, y sobre todo, se generen -en el contexto del habla hispana-, nuevos procesos de investigación que asuman los mundos virtuales aplicados a la Educación Superior como objetos de estudio prioritarios, teniendo en cuenta su rápida adopción por parte de adolescentes y jóvenes.

- *"Estar ahí"*; aplicaciones de dominios, la experiencia en aras de la experiencia.
- La formación y la práctica de diferentes habilidades.

- Visualización de no realizados o los objetos no capaces.
- Aplicaciones exitosas de mundos virtuales.

En 1994 se crea el lenguaje VRML que permite que estos entornos 3D sean interactivos y manipulados online, lo que abre una nueva etapa para la indagación académica, incorporando un nuevo ambiente: el de los mundos virtuales. Ello, junto con el rápido desarrollo de nuevo software específico, provoca que entre 1995 y 2001, los centros: MIT (Massachusetts Institute of Technology), Universidad de Carolina del Sur, Universidad George Mason, Universidad de Nottingham, Universidad Abierta de Inglaterra, la Escuela Superior de Informática de Georgia, Universidad Virtual (Consortio), Universidad de Ohio, Universidad de Victoria, desarrollen proyectos de investigación y aplicaciones experimentales en los ya por entonces denominados "mundos virtuales". Dichos proyectos se centraron especialmente en la investigación con:

- Modelización científica (especialmente en las áreas de Biología y Química);
- El desarrollo de aplicaciones para aulas virtuales 3D;
- La percepción del sujeto - residente virtual (en relación a sí mismo en el entorno, en relación al entorno y en relación a otros sujetos);
- Los procesos comunicativos;
- Las redes sociales;
- Socio - antropología en los mundos virtuales; y
- Psicología en el ciberespacio.

Para leer este artículo completo{ FacileForms : n03,1,0}

Entre 1996 (año en que comienzan a habilitarse los mundos) y 2000, los entornos accesibles ([WorldsChat](#)

,  
[Black Sun](#)

,  
[The Palace](#)

,  
[OZ](#)

,  
[Gaming Worlds](#)

'  
[VRML](#)

'  
[WorldsAway](#)

'  
[Virtual Places](#)

'  
[Traveler](#)

'  
[Active Worlds](#)

'  
[Comic Chat](#)

'  
[Brave New Worlds](#)

'  
[Digital Space](#)

'  
[Sample the Book Online!](#)

'  
[Build Worlds y Design Avatars](#)

)  
son apenas los primeros proyectos de mundos virtuales que hoy conocemos y aún emergentes.

A partir de 2001 se consolidan mundos como Second Life, Kaneva, There, Moove, Cybertown y Active Worlds, cuando es aún más notoria la incorporación de universidades de todo el mundo (norteamericanas, europeas y asiáticas) especialmente, para la apertura de campus y aulas virtuales 3D, integrando aplicaciones y herramientas de la Internet textual y colaborativa.

---

[i] Mine, Mark, Frederick P. Brooks Jr., and Carlo Sequin (1997). [Moving Objects in Space: Exploiting Proprioception in Virtual-Environment Interaction.](#)

Proceedings of SIGGRAPH 97, Los Angeles, CA.

<http://www.cs.unc.edu/~mine/papers/minecows.pdf>

consultado por última vez el 18 de abril de 2008.

[ii] 1997 es el año de publicación del libro Avatars de Bruce Damer que marca una nueva generación de análisis del fenómeno de las representaciones humanas en 3D en los mundos

virtuales emergentes.

[iii] La **propiocepción** es el sentido que informa al organismo de la posición de los [músculos](#).

Consultado en

<http://es.wikipedia.org/>

por última vez el día 26 de abril de 2008.