



[Ruth Martínez](#) Consultora Estratégica en Innovación Educativa LR España N° 3

Conocer la realidad que se da en el ámbito empresarial respecto a innovación en la capacitación, es una cuestión de interés para todos quienes pertenecemos de alguna forma al mundo del aprendizaje. Ruth Martínez, Asesora Editorial de este Especial, realiza una introducción que nos ayuda a reflexionar sobre las necesidades y posiciones que tienen las empresas frente a los mundos virtuales 3D como herramienta de enseñanza-aprendizaje.

El contexto cambiante en el que profesionalmente nos movemos exige que constantemente nos adaptemos a las nuevas circunstancias, por lo que durante toda la vida necesitamos un aprendizaje permanente.

La diferencia la marcarán -de hecho, ya la están marcando-, empresas e instituciones que están llevando a cabo actividades formativas con herramientas de la Web 2.0, Mundos Virtuales y otros dispositivos, pero que además, están orientadas a la innovación y configuradas en su estructura de forma tal que se favorece el intercambio de conocimiento, la colaboración dentro y fuera de la organización, el reconocimiento del trabajador orientado a un aprendizaje permanente, la valoración de las iniciativas, y el apoyo técnico y tecnológico a éstas.

Y, además, necesitamos aprender de forma inmediata y adaptada a nuestra necesidad de conocimiento real. En el día a día laboral, la mayoría de lo que necesitamos aprender está relacionado con nuestro desempeño. Esta realidad es mucho más palpable entre los trabajadores del conocimiento, que forman parte de un conocimiento colectivo, y que precisan acceder a recursos de información y conocimiento que individualmente se necesite, a través de diferentes herramientas y en colaboración con otras personas dentro y fuera de la organización a la que pertenezcan.

La formación, la gestión y producción del conocimiento, aplicada al ámbito corporativo, no puede ignorar que actualmente nos comunicamos de forma diferente a como lo hacíamos hace una década. Los profesionales del ámbito de la formación necesitamos entender cómo la tecnología está cambiando la sociedad y las relaciones sociales. Cómo estas tecnologías utilizadas en la comunicación pueden resultar útiles en un contexto formativo. Nuestra habilidad

para aprender lo que necesitamos para mañana, es más importante que lo que conocemos hoy (Siemens, 2004). No podemos ni debemos ignorar que utilizamos diferentes herramientas para aprender, y que la gran explosión del conocimiento materializada en diferentes formatos, requiere más que una rápida asimilación. Aprender es más que adquirir información, es nuestra habilidad de establecer conexiones, relaciones, saber dónde encontrar información pertinente, a quién preguntar, cómo y, es también nuestra capacidad para aceptar nueva información, nuestra actitud para aprender, para innovar y para explorar y crear nuevo conocimiento (...).

Organizaciones, instituciones y profesionales del ámbito de la formación, que ofrecen soluciones formativas basadas en nuevas tecnologías, tienen la obligación de estar orientados a las tendencias emergentes y buscar alternativas que mejor se adapten a las necesidades formativas de hoy. Los Mundos Virtuales, son una de ellas.

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

Conocer su potencial, no basta. Desde el ámbito corporativo necesitamos entender su aplicación pedagógica y, esto implica, explorar las características que ofrece en cuanto a aprendizaje inmersivo, los roles que requiere, los requisitos técnicos y, por supuesto, reflexionar sobre ello.