



[Rick Noll](#) Fundador y CEO de Active Worlds

Por María Luján Morfi

La plataforma de mundos virtuales Active Worlds ofrece un espacio dedicado a mundos educativos, con las mismas infinitas posibilidades del universo central sumadas a las ventajas de la exclusividad que permiten al docente controlar el ambiente de enseñanza.

Learning Review: Cada vez más educadores están descubriendo el valor de los mundos virtuales para enriquecer el proceso de aprendizaje. Al respecto de esto, y desde su perspectiva interna, ¿qué beneficios o aplicaciones cree que la tecnología puede ofrecer?

Rick Noll: Si se implementan correctamente, los mundos virtuales pueden tener efectos muy importantes en los procesos de aprendizaje.

Los mundos virtuales le permiten al alumno tomar conceptos que ha leído o le han enseñado y utilizarlos en un ambiente donde ese conocimiento tiene un valor real. Este tipo de aprendizaje, que permite un uso real del conocimiento y la experiencia resultante que uno vive, es muy importante para solidificar conceptos aparentemente abstractos dentro de lecciones concretas. Se ha demostrado que el aprendizaje experiencial mejora la retención de lo aprendido. Lo que sucede en el mundo virtual, especialmente si el alumno fue el responsable de ello, se convierte en una experiencia muy real. Creo que este tipo de lecciones convocan a la imaginación del alumno hacia un lugar en donde los conceptos, previamente abstractos, se convierten en algo considerado como un recuerdo real.

Por ejemplo, si yo intentara enseñarte a atarte los zapatos por medio de un artículo explicativo, eso tendría un cierto valor. Si además vieras fotografías, también agregaría valor. Pero el aprendizaje real se da allí donde el conocimiento tiene el mayor valor, cuando se pone en uso y se practica.

Los docentes pueden aprovechar un mundo que comienza como una pizarra en blanco, donde cualquier cosa real o imaginaria puede ser construida. Se puede viajar a lugares del mundo real, interactuar con eventos históricos, meterse dentro de una pintura, examinar sitios en el universo microscópico, viajar hacia otro planeta. Cualquier lugar que el docente y sus estudiantes puedan crear, puede ser explorado.

Dado que nuestro software permite la interacción entre el mundo y herramientas de manejo de aprendizaje o de contenido online preexistentes, el mundo virtual se convierte en una opción simple y alcanzable.

LR: ¿Cómo funciona el Universo Educativo de Active Worlds (AWEDU) y qué elementos provee a los docentes e instituciones?

RN: El AWEDU se formó como una respuesta a aquellos docentes que percibían el valor de los mundos virtuales, pero consideraban que sus objetivos requerían un ambiente de enseñanza un poco más estricto.

Dado que los mundos pueden tener las características que el usuario elija, nuestro universo central tiene cientos de mundos con todo tipo de contenidos. Hay emprendimientos comerciales, mundos de juegos, mundos para chat, juegos de rol, de todo. Un estudiante puede distraerse muy fácilmente si se lo lleva de paseo por allí. Además, el docente necesita tener cierto control sobre quién está presente en su ambiente. Dado que el AWEDU es exclusivo para instituciones y programas educativos aprobados, se presenta como un ambiente de aprendizaje seguro y enfocado.

LR: ¿Entonces la diferencia entre el Universo Educativo y el universo central tiene que ver con los contenidos?

RN: Exactamente. La diferencia radica en la exclusividad del mundo educacional y el tipo de contenido que promueve. Nunca encontrarás un mundo que no sea educativo en el AWEDU.

Otro tema que el AWEDU tiene en cuenta es el presupuesto. El universo central es un ambiente que se maneja con un sistema de pagar-por-juego, y como los docentes a menudo tienen decenas o hasta cientos de alumnos resultaría muy difícil de sostener. Tener un universo exclusivo para la educación nos permite ofrecer paquetes de mundos que incluyen tanto el hosting como a todo el grupo de estudiantes por poco dinero. El descuento realizado es alrededor del 75%, lo cual lo hace mucho más accesible.

“Lo que sucede en el mundo virtual, especialmente si el alumno fue el responsable de ello, se convierte en una experiencia muy real.”

LR: ¿Han considerado abrir un espacio de este tipo especialmente para capacitación corporativa?

RN: ¡Esa es una muy buena idea! La mayoría de nuestros clientes se acercan buscando una solución educativa o un software de simulación para capacitación corporativa. Estamos armando un mundo para este tipo de entrenamiento corporativo, donde una empresa puede probar su funcionalidad en un ambiente amigable a los negocios.