



De Ruth Martínez López

Editorial UOC

El objetivo del libro **"Mundos Virtuales 3D: Una guía para padres y formadores"** es guiar a los adultos por los nuevos lugares que suelen frecuentar niños y adolescentes: la creación de avatares y mundos virtuales. Asimismo, conceptualiza los mundos virtuales 3D distinguiendo varios tipos; todos ellos enfocados al público infantil y adolescente.

Esta publicación permite acercarse al vocabulario específico de la materia, y conocer sus características y requisitos. La autora cuenta que hay más de 200 mundos virtuales para niños, a lo que le siguen las recomendaciones para padres y formadores, quienes deben estar al tanto de los riesgos potenciales.

Hello Kitty, Club Penguin y Barbie Girl, tienen algo en común, son mundos virtuales en los que los chicos les gusta jugar. Ellos consiguen recrearse: vestir muñecas, comunicarse con otros usuarios, y realizar actividades didácticas, entre algunos de los beneficios que traen estos nuevos espacios.

Aunque se debe tener en cuenta que las actividades que se proponen pueden ser entretenidas, hay que saber que a muchos de estos mundos sólo se puede entrar mediante el pago de cuotas, o que también se puede ganar dinero virtual, o usar accesorios virtuales para mejorar a los personajes. No obstante, la principal preocupación es en relación a la seguridad de los

niños y, en cómo prevenirlos de sus posibles peligros.

Además de los cuidados se incluyen otros aspectos en este libro. Desde el punto de vista formativo, se hace referencia a proyectos educativos realizados, tales como el proyecto ZORA, el proyecto Mundo Estrellas, y QuestAtlantis.

Ruth Martínez López ha escrito una guía muy completa acerca de esta nueva temática y demuestra nuevamente ser una autoridad en la materia. Actualmente es Consultora Estratégica en Innovación Educativa, y recientemente ha escrito otro libro (del cual es co-autora) titulado "eXprime Second Life" de la editorial Anaya Multimedia. Además, imparte formación sobre posibilidades educativas y diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D y Web 2.0 (www.elearning3d.es). Esta profesional tiene su sección fija en las revistas de Learning Review (ver página 16 de la presente edición), así como en los sitios web.