

Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización

Simón Carlos González Flores
simongflores@gmail.com
Universidad de Guadalajara, México

Paola Mercado Lozano
paola@redudg.udg.mx
Universidad de Guadalajara, México

Gerardo Alberto Varela Navarro
gerardo.varela@redudg.udg.mx
Universidad de Guadalajara, México

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "Jóvenes y tecnología: nuevas formas de socialización". Año 3, número 4, octubre 2012-marzo 2013.

Recibido: 28-02-2013

Aceptado para su publicación: 11-03-2013

Simón Carlos González Flores es doctorante en Sistemas y Ambientes Educativos por la Universidad de Guadalajara, Maestro en Tecnologías para el Aprendizaje con especialidad en diseño instruccional en la Universidad de Guadalajara y Universitat Oberta de Catalunya, Licenciado en Desarrollo Educativo Institucional por la Universidad La Salle Guadalajara; es profesor de tiempo completo en el Instituto para la Gestión del Conocimiento y el Aprendizaje en Ambientes Virtuales del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

Paola Mercado Lozano es profesor de tiempo completo y coordina la licenciatura en tecnologías e información en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara; es maestra en tecnologías para el aprendizaje y licenciada en sistemas de información por la Universidad de Guadalajara.

Gerardo Alberto Varela Navarro es doctorante en Sistemas y Ambientes Educativos por la Universidad de Guadalajara, Maestro en Tecnologías de la Información y Licenciado en Informática por la Universidad de Guadalajara; es técnico académico en el Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización

Paola Mercado Lozano

Gerardo Alberto Varela Navarro

Simón Carlos González Flores

Resumen

Las nuevas generaciones cada vez más se apropian de espacios virtuales que producen nuevas formas de socialización. Los Mundos Virtuales cuyo origen parece partir de la ciencia ficción, se convirtieron en una realidad tecnológica en constante avance. El presente artículo busca recuperar dicho origen y avance y denotar los cambios en los modos de comunicación que los Mundos Virtuales tuvieron en los jóvenes y sus posibles aplicaciones educativas.

Palabras clave

Mundos virtuales, Jóvenes, Nuevas generaciones, Socialización.

Abstract

New generations increasingly appropriated virtual spaces that produce new forms of socialization. Virtual spaces became ever-advancing technology. The article seeks to explain its origin and progress, aims to explain the changing forms of communication for young people to access virtual spaces, and possible educational applications the offer.

Keywords

Virtual spaces, Young, New generations, Socialization.

La red, con minúsculas porque nace de la propia acción social en interacción con un contexto tecnológico nuevo. (Fumero, 2006).

Introducción

El presente artículo presenta algunos conceptos sobre los elementos por los cuales los jóvenes interactúan en la actualidad, que van desde los videojuegos, entornos virtuales y mundos de realidad virtual, sin dejar de lado una visión hacia los ambientes de aprendizaje masivos en línea, abarcando con esto diversos ámbitos del desarrollo personal de este sector de la población.

Se recuperan algunos datos de interés de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) respecto a los hábitos de los usuarios de Internet en México, así como del estudio de Yahoo sobre personalización, expresión y comunidad entre los usuarios de Internet entre 13 y 24 años de edad.

Se concluye con la presentación de lo que se ha integrado en UDGVirtual, en un ecosistema tecnológico denominado miSUV donde convergen tanto las plataformas virtuales de aprendizaje, como los espacios personales –y personalizables– de un entorno que

facilita la interacción, construcción y comunicación entre los integrantes de una comunidad educativa.

Antecedentes y prospectiva

Actualmente concurren diversos trabajos tecnológicos y conceptuales, los cuales originaron a los Mundos Virtuales (MV) existentes, en este artículo buscaremos converger dichas líneas para ofrecer una aproximación a este concepto.

Los antiguos pensadores (Senges, 2007) como Platón y Descartes ya tenían una visión acerca de la construcción de una virtualidad presentada como realidad ante nuestra mente; Platón exponía la "alegoría de la cueva" en donde plantea que nuestra interpretación del mundo es una realidad virtual que nuestro pensa-

miento asume como verdadera. También Descartes, precursor de la teoría del "cerebro en la cubeta", se cuestionó si acaso un demonio afectó su percepción de la realidad para engañar a su juicio.

Uno de los principales avances del siglo XX fue el concepto de Realidad Virtual (RV) que nace en 1965 como resultado del trabajo de Ivan Sutherland en su artículo "The ultimate display", siendo en 1968 cuando se creó el primer sistema de realidad virtual que consistía en un casco que permitía al usuario ocupar el mismo espacio entre objetos virtuales (Pausch, Proffitt, & Williams, 1997). Aunque, se considera que el primer acercamiento a la RV se dio con Morton L. Heilig, quien en 1957 creó una máquina llamada Sensorama, la cual le ofrecía al espectador la posibilidad de presenciar una película en tercera dimensión y, simultáneamente, percibir olor, un sonido estereofónico, vibraciones a través del asiento, como viento en el rostro; con lo cual se creaba una ilusión de realidad. Dicha invención nos da una idea de los esfuerzos que se han realizado para generar espacios sensoriales virtuales con la creación de escenarios a voluntad.

En inicios de los setenta (Murillo A, 1996), el desarrollo de sistemas simuladores de vuelo fue la siguiente frontera, el objetivo de no arriesgar las vidas de los aspirantes a pilotos era el principal aliciente.

Hacia la década de los ochenta, la realidad virtual era considerada como una tecnología viable, ya existían guantes y visores como dispositivos para la interacción con los sistemas de RV.

Para los noventa, la industria se encontraba formalizada y distintos actores como Sun, Sense8, Industrias W, Division, Silicon Graphics e IBM lanzaron sus plataformas y sistemas para la creación y ejecución de escenarios de RV.

Los orígenes de los MV en la Internet nacen con VRML (Lenguaje de modelado de realidad virtual por sus siglas en inglés) en 1994, impulsado por VRML Consortium, es un lenguaje cuyo objetivo es la creación de objetos tridimensionales interactivos; su estructura es jerárquica de marcas que utilizan nodos, eventos y campos para construir escenarios virtuales reales estáticos y dinámicos.

La madurez del lenguaje se consolida en su versión VRML97 implementándose en el mercado desde 1997 hasta el 2002. Desde 1998 hasta 2003 a la par se desarrolló el lenguaje X3D (extensible 3D) basado en su precursor VRML pero integrado con el lenguaje XML,

lo cual permitió una correcta integración con los distintos servicios web debido a su flexibilidad en la transmisión de datos a distintas aplicaciones.

No sólo las disertaciones filosóficas o los logros tecnológicos han aportado a la conceptualización de los MV, también lo han hecho las obras literarias. La imaginación de escritores de ciencia ficción ha estimulado la imaginación de los desarrolladores de tecnología desde hace poco más de un siglo. Como ejemplo tenemos la novela del género Cyberpunk *Neuromancer* (1985)¹ de William Gibson y *Snow Crash* (1992)² de Neal Stephenson donde se plantean conceptos como cibertualidad³ y metaverso⁴, ambos términos han servido para dar una visión al imaginario de este tipo de ambientes.

Otro de los principales impulsores del desarrollo de tecnologías que originaron los MV fueron los videojuegos; en 1979 (Senges, 2007) las universidades con acceso a internet empezaron a popularizar los juegos MUD (Multiuser Dungeon) que eran juegos de rol fantásticos en interfaces textuales. A mediados de los noventa, Ultima Online un juego multiusuario online tuvo gran impacto debido a sus gráficos que transportaban al usuario a un ambiente virtual. Fue a fines del año 2004 que el lanzamiento de World of Warcraft un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) cautivó a los usuarios por sus gráficos 3D, interacción y comunidades de usuarios.

En junio del 2003, uno de los principales hitos en cuanto a MV sucedieron, la empresa Linden Lab, lanzó Second Life (SL), un Mundo Virtual 3D multiusuario representados por avatares controlados por seres humanos detrás de una computadora, el mundo posee la característica de tener una economía y moneda propia llamada Linden Dollars (L\$). El MV tuvo buena aceptación pero lento crecimiento, pero fue desde 2005 que tuvo un crecimiento exponencial llegando a un millón de usuarios en 2006⁵, a los 6.16 millones en mayo de 2007⁶ y en Enero de 2010⁷ se reportaron 18 millones de cuentas. La empresa respon-

1 Reseña de la novela *Neuromancer* de 1985 http://www.sfreviews.net/gibson_neuromancer.html

2 Reseña de *Snow Crash* de 1992 <http://www.sfsite.com/09a/sn279.htm>

3 Alatorre (Alatorre, 2005) sintetiza el neologismo Cibertualidad como: "Ámbito artificial creado por medios informáticos, cuya representación de escenas o imágenes de objetos da la sensación de existencia real".

4 "El metaverso es la convergencia de 1) una realidad física virtualmente expandida y 2) un espacio físico virtual persistente. Es una fusión de ambos, mientras que los usuarios la experimenten como tal" (Smart *et al.*, 2007).

5 Dato consultado el 25 de julio de 2010 de http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life

6 Dato consultado el 25 de julio de 2010 de <http://www.betanews.com/article/How-Many-Users-Does-Second-Life-Really-Have/1178573043>

7 Dato consultado el 25 de julio de 2010 de http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life

sable de Second Life reportó en 2011 ganancias por más de 75 millones de dólares⁸. Actualmente cuenta con 32,871,977 residentes y con más de 60,000 usuarios conectados al mismo tiempo⁹.

Los logros desarrollados por los esfuerzos de Linden, llevo a considerar a Second Life como una plataforma de apoyo a actividades académicas online, e incluso la empresa ofrece espacios y contratos específicos para instituciones educativas y empresas comerciales.

Una característica que comparten los mundos virtuales multiusuario como es el caso de Second Life o World of Warcraft, y que se ha extendido con las redes sociales, es la socialización. Lorca y Pujol (2008) indican que las herramientas informáticas ayudan al usuario a desarrollarse en tres ámbitos: comunicación donde se pone en común conocimientos; comunidad o conformación de grupos y cooperación como la realización de acciones conjuntas. Orihuela (2008) retoma estos ámbitos y los explica como niveles donde, para la creación de comunidades, es necesario contar previamente con la comunicación y colaboración.

Este tipo de MV permite el establecimiento de relaciones, ya sea por intereses, amistad, ideas o parentescos donde se puede intercambiar bienes (digitales como la compra de espacios u objetos virtuales) o servicios que permite la interacción entre usuarios como iguales (Lorca y Pujol, 2008).

Desde el punto de vista antropológico las características de una comunidad son el sentido de pertenencia, exclusión, e identidad (Fabiatti, 1999 citado por Valente, 2004). En los nuevos espacios o mundos virtuales, los individuos formulan su propia identidad y fortalecen su idea de pertenencia. Hay quienes consideran este tipo de comunidades como una evolución a las comunidades tradicionales; esta nueva forma de socialización toma los mundos virtuales (y en general el ciberespacio) como lugar de socialización, donde las comunidades son espacios para compartir conocimientos y aprendizajes, cuya permanencia en el tiempo dependerá de la cohesión del grupo y de las características y objetivos del mismo (Valente, 2004).

Para Feri (1999 en Valente, 2004) las nuevas comunidades (virtuales) no son opuestas o sustitutas de las comunidades presenciales, sino una nueva moda-

lidad del actuar comunicativo. Un aspecto crítico es la construcción de la identidad (donde uno puede pasar anónimamente o construir nuevas identidades) que en diversos mundos virtuales se contruyen a partir de la generación de avatares y constituyen un nuevo yo a partir de la interacción social virtual (Valente 2004).

Después del éxito de Second Life, en 2007 surgieron muchos proyectos inspirados en sus logros como Wonderland de Sun Microsystems (actualmente Oracle-Sun), MV de código abierto y basado en tecnologías JAVA que se encuentra al día de la presente publicación en la versión 0.6; Opensimulator otro MV de código abierto desarrollado por programadores voluntarios quienes aplicaron ingeniería inversa de la liberación del cliente de conexión con SL en enero de 2007¹⁰, en julio del mismo año obtuvieron su primera versión funcional que es compatible con SL; por último Lively de Google, desarrollaron micromundos 3D que podían albergar hasta veinte usuarios con la característica de poderlos incrustar (embebidos) en sitios externos al servidor, este proyecto se finalizó el 31 de diciembre de 2008, pero han sido desarrollados proyectos similares, como NewLively (www.newlively.com) o como Vivaty el cual permite integrar un MV en redes sociales como facebook o twitter.

Otra de las evoluciones provenientes de los MV y los más recientes son los MMOLE (Massively Multilearner Online Learning Environment) que podría traducirse como Ambiente de Aprendizaje en línea Masivo para Multiaprendices, su principal objetivo es el aprendizaje a través de salones virtuales para múltiples usuarios. El ejemplo actual más representativo es el software comercial llamado ProtoSphere de la empresa ProtonMedia (<http://protonmedia.com>).

Beloola es otro servicio que provee mundos virtuales donde es posible generar espacios enriquecidos (sin la necesidad de instalar un software), que funciona directamente en el navegador a través de WebGL¹¹.

Para el futuro de los MV, la Acceleration Studies Foundation (ASF <http://www.accelerating.org/>) en conjunto con diversas asociaciones, desarrolló un documento titulado "Metaverse Roadmap" (Smart, Cascio, & Paffendorf, 2007) el cual pretende ser un referente

8 Gabriela Chávez (2012-03-12) Excélsior: SL está de regreso, totalmente renovada

9 Tomado de gridsurvey.com el 25 de febrero de 2013.

10 La ingeniería inversa es el proceso de a través de un producto (en este caso el código fuente del cliente de conexión de SL) dado llegar al origen del diseño para reproducir una tecnología.

11 WebGL es una especificación estándar que se está desarrollando en la actualidad para mostrar gráficos en 3D en navegadores web, es gestionado por el consorcio Khronos group (www.khronos.org).

En los nuevos espacios o mundos virtuales, los individuos formulan su propia identidad y fortalecen su idea de pertenencia

prospectivo del futuro de los MV. En dicho documento toman el concepto de "Metaverso" para referirse al futuro de las tecnologías Virtuales y 3D de la World Wide Web (WWW). El documento visualiza el futuro de los Metaversos a través de escenarios utilizados como herramientas para la exploración de los posibles futuros. Los escenarios fueron construidos mediante la selección de dos ejes continuos de tecnologías y aplicaciones: El primero que va de lo aumentado a la simulación y el segundo de lo íntimo (enfocado a la identidad) a lo externo (enfocado al mundo). El significado de cada extremo de los ejes, según el documento sería:

"Aumentado se refiere a las tecnologías que agregan nuevas capacidades a los sistemas existentes; en el contexto de un metaverso esto significa las tecnologías que envuelven nuevos sistemas de control e información sobre nuestra percepción del mundo real. La simulación se entiende como las tecnologías que modelan la realidad (o realidad paralela), ofreciendo nuevos entornos lo que significan mundos simulados en los cuales interactuar. Lo íntimo (de intimate technologies¹²) son las tecnologías que se enfocan hacia lo interior, hacia la identidad y acciones del individuo u objeto; visto en el contexto de metaverso son las tecnologías donde el usuario (u objeto semi-inteligente) tiene acción sobre el entorno identidad del usuario como agente del medio ambiente, ya sea mediante el uso de un avatar / perfil digital o mediante su apariencia directa como un actor en el sistema. Las tecnologías externas están enfocadas hacia el exterior,

12 La Computación ubicua ha sido asociada con la intimidad. Incrustada en la literatura vemos a la intimidad retratada como: el conocimiento acerca de nosotros que tienen los aparatos y aplicaciones; cercanía física, encarnada en el cuerpo como computación "vestible" y también dentro del cuerpo como los nanobots; y la conexión mediada por computadora con amigos, familiares y compañeros de trabajo. Es como los aparatos y la computación se aleja del escritorio, y como los diseñadores se mueven hacia el diseño de las emoción y la conexión social en lugar de la usabilidad y la utilidad, estamos en el punto de diseñar tecnologías que son explícitamente íntimas y/o promueven la intimidad promoción / o intimidad (Bell, Brooke, Churchill, & Paulos, 2003).

hacia el mundo general, en el contexto de metaverso son las tecnologías que proveen información y control acerca del mundo alrededor del usuario" (Smart et al.,2007:5).

De los dos ejes, que los autores llaman incertidumbres críticas, debido a su importancia para los metaversos por venir y el cumplimiento de los escenarios por las tecnologías por emerger; surgen de su conjunción (Imagen 1), cuatro escenarios que serán los componentes de los metaversos del futuro: Mundos Virtuales, Mundos Espejo, Realidad aumentada y el "Lifelogging".



Imagen 1.- Construcción de escenarios (Smart et al, 2007:5).

En cuanto a las predicciones de los escenarios que convergerán serán:

- En los Mundos Virtuales (intimo/simulación), en un futuro escenario se convertirán en herramientas primarias para el aprendizaje de cuestiones históricas, para la adquisición de nuevas habilidades, para la política, para la evaluación del trabajo y para la mayoría de las actividades de colaboración de la vida profesional y personal. En lo social los MV contendrán una gran gama de interacciones virtuales como la educación, el entretenimiento, el trabajo, los negocios, el e-commerce, las amistades y los romances. Los avatares tendrán interfaces vía webcam para identificar los gestos faciales y los transmitirán a sus avatares y estarán integrados a las redes sociales.
- En los Mundos espejo (Externo/Simulación), este tipo de mundos, como su nombre lo dice, serán reflejos del mundo físico. Principalmente, integraran

tecnologías geo-espaciales para reconocer la ubicación del usuario, el modelado real en 3D, la integración de fotografías reales, así como notas de documentación.

- Con la realidad aumentada (Externo/aumentado), se extenderán los objetos y representaciones virtuales en 3D de los metaversos con información detallada del mundo real convirtiéndolo en un entorno inteligente. Las interfaces de conexión con sensores del mundo exterior serán capaces de detectar ubicación, temperatura e información contextual de todo lo representado en el interior del metaverso.
- Y finalmente, con el "Lifelogging" (Intimo/aumentado), veremos sistemas para el registro de la vida del usuario, llevando notas en texto, voz o incluso gráficas de las experiencias del usuario.

Es entonces que según la integración de estos escenarios (los futuros metaversos), se tendrán mejores y más reales representaciones virtuales aumentando la sensación de inmersión, los sensores conectados con el mundo real permitirán monitorear el exterior, tener información pertinente de la realidad en tiempo real, el usuario se encontrará conectado de una forma más personal con su avatar, se darán interacciones sociales con sistemas de voz y videoconferencia con el registro de experiencias vividas.

Según lo referido en esta sección los MV han evolucionado significativamente en los últimos 10 años, actualmente se están desarrollando las bases que extenderán el uso y las funcionalidades de dichos mundos, que nos traerán tanto beneficios como retos de índole social, cultural, educativos y de negocios.

¿Por qué utilizar los Mundos Virtuales?

Aunque se ha avanzado mucho en las funcionalidades que hacen de los MV entornos atractivos para aplicarse en la educación, aún existen muchas limitaciones y escepticismo para desarrollar proyectos innovadores que realicen aportes para el aprendizaje en los entornos escolares presenciales y virtuales. Principalmente se da el cuestionamiento de si vale la pena el esfuerzo de incursionar, capacitar, diseñar y desarrollar actividades y recursos de aprendizaje en MV. En la presente sección se hablará en lo concerniente a las razones y ventajas para utilizar este tipo de ambientes.

En el contexto de metaverso son las tecnologías que proveen información y control acerca de el mundo alrededor del usuario

Los cambios generacionales

La penetración de innumerables tecnologías asequibles desde los inicios de los ochenta, ha dado paso a una serie de cambios muy significativos que impactaron en la economía, sociedad y cultura de los actuales jóvenes que inundan el mercado laboral y se forman en los sistemas educativos actuales (Ferreiro, 2006).

Ferreiro afirma que la sociedad global ha sufrido cambios dramáticos desde el fin de la segunda guerra mundial, dichos cambios originaron la aparición de ciertas características que determinaron la cultura y comportamiento de generaciones de individuos, primeramente de los baby boomers y posteriormente a la generación X¹³.

La evolución exponencial de los ochentas y noventas en materia de TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), generó condiciones hacia la globalización, siendo las principales: el fácil acceso a la adquisición de computadoras personales y la liberación de la Internet al comercio y público en general. Es entonces, que a las personas que nacieron desde fines de los setentas (1977), se les llama generación Net, milenio, Nintendo o digital y poseen características especiales que han modificado sus procesos de interacción y cognición.

"La generación Net considera a la televisión unidireccional tal como lo que es, que no permite tomar parte en las decisiones de su programación y el contenido. La generación Net da un salto cualitativo al pasar de simple espectadores a usuarios con grandes posibilidades de participar, jugar, entretenerse, buscar, hacer, resolver, establecer relaciones, llevar a cabo proyectos conjuntos a pesar de la distancia y el tiempo" (Ferreiro, 2006).

Dentro de las peculiaridades que hacen que la generación Net sea tan especial y que deben orientar nuestros esfuerzos en la creación de recursos educativos más

¹³ La generación de los baby boomers corresponde a los nacidos entre 1946 y 1963 siendo su principal característica que su principal ventana al mundo fueron la radio y la televisión. La generación X comprende a los nacidos entre 1964 y 1977, en éstos existe un sentimiento generalizado de exclusión social y psicológica, carecen de identidad propia o muy difícil definición con tendencias a lo personal, la diversión, lo natural, sin distinción de sexos y al amor propio (Bong Seo, 2000).

atractivos para un aprovechamiento más efectivo, se encuentran: la tecnología como satisfactora de entretenimiento, comunicación, información y formación (apropiación); gran capacidad de adaptación y uso de las TIC; individuos activos y visuales; tienen tendencia a la multitarea dispersando su atención en varias actividades a la vez. Lo anterior representa uno de los principales retos de la educación con esta generación –que ya inunda las aulas, las modalidades mixtas, virtuales y a distancia– ya que es necesario mantener su atención para lograr un aprendizaje significativo, al ser la tecnología su principal medio de interacción con el mundo, debemos aprovechar su impacto que tienen en su estilo de vida.

De los usos y costumbres de los jóvenes en la red

De acuerdo con el reporte de yahoo “Verdadera, loca y profundamente involucrados. Juventud global, medios y tecnología” se observa que las principales motivaciones para socializar están relacionadas entre sí y tienen que ver con el sentido de comunidad, la expresión y la personalización.

En el caso de México el 91% de los usuarios entrevistados utilizan el teléfono móvil, el 58% las consolas de videojuegos y el 59% las computadoras personales. De entre los jóvenes mexicanos que utilizan el teléfono celular, destaca el uso de la función de los mensajes de texto, siguiéndole los juegos, fotografías y la mensajería instantánea.

Por otro lado, el 84% de los mexicanos dedican su tiempo libre a descargar música, descargar o crear ringtones y esto denota que la música, como lenguaje universal, es uno de los elementos que les permite fortalecer y expresar su identidad.

En cuanto al porcentaje de jóvenes que tienen amigos en latitudes distintas a las suyas gracias al Internet, los jóvenes mexicanos y de la India encabezan la lista de los países participantes en el estudio, con un 62% de su población en esta condición, esto denota la ventaja que representa el encuentro con personas con intereses afines y que en otras condiciones difícilmente podrían coincidir.

Respecto a la cantidad de cosas que hacen mientras navegan por Internet, los jóvenes mexicanos encabezan la lista al indicar que hacen 4.2 cosas mientras navegan por Internet, lo que denota la necesidad de tener a la mano los accesos que le interesan y la información que requiere.

Por su parte, la AMIPCI (asociación mexicana de internet) analiza a todos los usuarios de internet, sin distinción de edades, donde es destacable la búsqueda de información como actividad que los convierte en internautas, con un 29% de los usuarios; las principales actividades que realizan en línea son encabezadas por el envío y recepción de correos electrónicos por el 80% de los usuarios y el acceso a las redes sociales constituye la segunda actividad más importante que el 77% realiza en línea, es decir 9 de cada 10 internautas mexicanos acceden a alguna red social.

Los datos presentados denotan el uso y apropiación de la tecnología entre los jóvenes usuarios de internet y han servido de sustento a proyectos como el de desarrollo tecnológico del Sistema de Universidad Virtual–UDGVirtual (Chan, 2010), en el que se ha incorporado un ecosistema virtual que pone a disposición de la comunidad universitaria la posibilidad de personalizar su espacio, a buscar colegas con los que les interese compartir y generar conocimiento, almacenar información, disponer los elementos que desea tener a la mano dentro de su espacio personal: redes sociales, estaciones de radio, sitios de interés, así como la información personal que desean compartir dentro y fuera de la institución, ya que se cuenta con espacios de publicación interna (solo miembros de UDGVirtual), y externos (cualquier internauta de la red); además del acceso a las plataformas donde se encuentran los cursos que llevan los usuarios de la comunidad académica de UDGVirtual (estudiantes y asesores), a la biblioteca virtual y a la información generada *ex profeso* para cada programa educativo.

Esta iniciativa de desarrollo tecnológico se va consolidando a partir de su implementación en enero de 2012 y viene a sumar esfuerzos de distintas áreas para acercar las estrategias que coadyuvan en el aprendizaje significativo de los estudiantes, quienes se ven inmersos en una plataforma que les permite tener a la mano los elementos para su formación académica, construcción y esparcimiento.

Conclusión en cada programa educativo pueda lograrse de una manera integral, en las mejores condiciones donde el estudiante sea el protagonista de su proceso de aprendizaje.

La búsqueda de estrategias adecuadas para acercarnos a los jóvenes nos permitió sumergirnos en información relacionada con el uso que ellos hacen de las TIC actualmente; identificar que los mundos virtuales se derivan de la realidad virtual y de los videojuegos en todas sus formas (multiusuarios, en línea, de rol, etc.) nos permitió incorporar al imaginario nuevas formas de proponer a los estudiantes de UDGVirtual, mecanismos para atraer su atención, pero sobre todo, para que el desarrollo de las competencias previstas

El reto de asimilar las ventajas que ofrecen los diferentes mecanismos de interacción de los jóvenes en la actualidad y adoptarlos al ecosistema de un Sistema de Universidad Virtual, es el punto de partida que un grupo de usuarios mantiene latente, así como la incorporación de elementos que diversifiquen el desarrollo de actividades que propicien el aprendizaje, como pueden ser los videojuegos, las aplicaciones para dispositivos móviles, el uso de las redes sociales, los simuladores, realidad aumentada, entre otros.

Referencias

- Alatorre Cuevas, I. (2005). *Neuromante: el futuro que llegó. Tramas, Subjetividad y Procesos Sociales*, 41-70.
- Asociación Mexicana de Internet (2012) *Hábitos de los usuarios de Internet en México*. Consultado el 15 de enero de 2013 en: <http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=115&Type=1>
- Bell, G., Brooke, T., Churchill, E., & Paulos, E. (2003). *Intimate Ubiquitous Computing*. Seattle, WA, USA.
- Brito, J. (2006). *Tecnología de Soporte para Simuladores Virtuales Educativos*. Argentina.
- Chávez, Gabriela. (2012). *Second Life está de regreso, totalmente mejora*. Disponible en <http://www.vanguardia.com.mx/secondlifeestaderegresototalmentemejorada-1251631.html>
- Ferreiro, R. F. (2006). *El reto de la educación del siglo XXI: la generación N*. *Revista Apertura*, 72-85.
- Fulton, Scott M. (2007) *How many users does Second Life really have?* Disponible en: <http://betanews.com/2007/05/07/how-many-users-does-second-life-really-have/>
- Fumero, Antonio y Roca, Genís. (2006). *Web 2.0*. Consultado el 31 de enero de 2013 en: http://coit.es/foro/pub/ficheros/web_2.0_2a164262.pdf
- Kapp, K. M. (2007). *Defining and Understanding Virtual Worlds*. Recuperado el 9 de Agosto de 2010, de *Learning Circuits*: http://www.asted.org/LC/2007/0507_kapp.htm
- Morton L. Heilig. (s.f.). Recuperado el 3 de 08 de 2010, de [www.mortonheilig.com](http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html): <http://www.mortonheilig.com/InventorVR.html>
- Murillo A, F. (1996). *INEI, Péru*. Recuperado el 24 de Julio de 2010, de *Colección Cultura Informática Nro.17 - Realidad Virtual*: <http://www1.inei.gob.pe/biblioineipub/bancopub/Inf/Lib5047/c03.HTM>
- Lorca, Julio y Jujol, Laia. (2008). *Redes sociales: descripción del fenómeno, situación actual y perspectivas* Consultado el 25 de febrero de 2013 en: <http://www.revistaesalud.com/index.php/revistaesalud/article/view/248/563>
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). *Educating the Net Generation*. Educause.
- Orihuela, José L. (2008). *Las redes sociales en internet [video]* <http://www.youtube.com/watch?v=rJnOdDPX1FQ>
- Pausch, R., Proffitt, D., & Williams, G. (1997). *Quantifying Immersion in Virtual Reality*. Recuperado el 25 de junio de 2010, de <http://www.cs.cmu.edu/~stage3/publications/97/conferences/siggraph/immersion/>
- Second Life*. (2012). *History of Second Life*. Disponible en http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life
- Senges, M. (2007). *Second Life*. Barcelona: UOC.

- Smart, J., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007). *Metaverse Roadmap Pathways to the 3D Web*. Retrieved Agosto 9, 2010, from www.metaverseroadmap.org: <http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>
- Valente, F. J. (2004). *Comunidades Virtuales en el Ciberespacio*. *Doxa Comunicación* No. 2. Disponible en: http://www.uspceu.com/usp/doxa/doxa_presentacion.pdf
- Varela, G., Paredes, R. G., & Martínez-Teutle, R. (2008). *Experiencias en la integración de OA3D con mundos virtuales para implementar entornos de aprendizaje*. XVII Encuentro Internacional a Distancia: *Virtualizar para Educar*. Guadalajara: UDGVirtual.
- Yahoo. (2005). *Truly, Madly, Deeply Engaged*. *Global youth, media and technology*, 1–30. Consultado el 25 de enero de 2013 en: <http://www.amap.com.mx/download/Estudio%20Yahoo%20y%20OMD%20Verdadera%20loca%20y%20profundamente%20involucrados%20juventud%20global%20medios%20y%20tecnologia.pdf>

¿Cómo citar?

GONZÁLEZ FLORES, S. C; Mercado Lozano, P y Varela Navarro, G. A. (2013, Marzo). Mundos Virtuales, nuevas generaciones y nuevas formas de socialización, en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 3, número 4, octubre 2012-marzo 2013.