

MOSAICO

0

Avatares, más que un juego

TAMARA DEL MORAL
 tdelmoral@prensa.com



APLICACIONES. Se pueden desarrollar clases interactivas y realizar reuniones de negocios mediante avatares. NYT Images

Muchas personas quizás asocien el término “avatar” únicamente con la película de 2009 de James Cameron y los azules na’vi.

Sin embargo, desde hace años, en países como España y Argentina se vienen usando estas representaciones gráficas digitales de personas en entornos virtuales con fines educativos.

Anthony Martínez, investigador del Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicaciones (Ciditic) de la Universidad Tecnológica de Panamá (UTP), explica que

los avatares pueden ser estáticos, o dinámicos, cuando caminan y hablan con la voz real del usuario.

Cada persona puede crear su avatar con los atributos que desee para desempeñar una función particular en un escenario virtual, añade.

Por ejemplo, si se trata de un juego que involucra batallas, el jugador puede convertirse en un fornido personaje, con las características físicas, el vestuario y las armas que más le gusten.

En ambientes educativos, los estudiantes que normalmente son tímidos y no se atreven a preguntar en el aula real, pueden convertirse, a través de un avatar, en individuos seguros y participativos en un entorno virtual.

MUNDO EDUCATIVO

A diferencia del cine y los juegos de rol y video, donde principalmente se han popularizado estas representaciones tridimensionales, en lugar de “mundos” exóticos o futuristas, en el ámbito educativo se recrean ambientes como un salón de clases, un museo o una corte, donde los estudiantes, a través de sus avatares, aplican sus conocimientos e interactúan unos con otros y con el docente.

“En la carrera de Derecho se puede definir un caso de estudio y se ambienta una sala como si los estudiantes estuvieran en una corte. El avatar del profesor guía el caso y cada estudiante interviene y discute sobre las leyes”, indica Martínez. Agrega que también se puede aplicar esta metodología a otras carreras como las ingenierías.

En esa línea, en marzo de este año, en un taller sobre nuevas tendencias de e-learning que se realizó en la UTP, la consultora de innovación y e-learning Ana Landeta Etxeberria, citaba como ejemplo la Universidad a Distancia de Madrid, que cuenta con su espacio propio en el mundo virtual Second Life, donde los estudiantes practican sus conocimientos en una sala de juicios.

Los avatares pueden ser útiles también para entrenar a los profesores, no solo en el uso de las nuevas tecnologías, sino también en el manejo de los estudiantes en el aula.

Al simular que los alumnos son inquietos y no prestan atención, el docente aprende a desarrollar sus habilidades para controlar la clase y captar la atención de los alumnos. “Es importante que el docente esté motivado para usar estas plataformas en la enseñanza”, destaca Martínez.

Otra posibilidad es organizar tours virtuales por un museo o sitios históricos, donde el guía (profesor) y los participantes (estudiantes) son avatares, señala Nadia Lee, también investigadora del Ciditic, que considera que este método sí funciona para la educación.

“Lo que se busca es usar nuevas formas para que la gente quiera aprender. Con los avatares se puede ser más interactivo y creativo, se puede practicar la comunicación y colaboración. La clase se hace más por observación y experimentación, uno puede estar en el mundo virtual tocando objetos y experimentando”.

Martínez añade que esta aplicación tecnológica puede ser más atractiva para los alumnos, que estar sentado varias horas escuchando a un docente.

LIMITANTES

Existen opciones para crear su propio mundo virtual o alquilar un espacio en una plataforma ya existente, como Second Life, para recrear las clases, menciona Nadia Lee.

Ahora, para que los estudiantes puedan usar este tipo de tecnología, requieren tener acceso a una computadora con internet de banda ancha, porque la comunicación debe ser lo más inmediata posible, ya que trabajar con avatares es como si uno estuviera presente junto a los demás en tiempo real. También se necesita contar con tarjetas de video poderosas.

Aparte del sector educativo, los avatares también pueden usarse en las empresas, para realizar conferencias y reuniones virtuales.