

Realidad virtual para popularizar el aprendizaje de idiomas

Mónica Arreola |Escuela de Ingeniería y Ciencias

La educación es un derecho universal declarado por las Naciones Unidas, sin embargo su acceso, sobre todo en lo que no es a nivel básico, aún está reservado para unos cuantos. La **tecnología educativa puede ayudar a poner al alcance de todos la enseñanza de idiomas.**

La tecnología de "Ready Player One" es una realidad en el Tec.



“En el 2016 comenzamos con el proyecto ‘Avalinguo’ que busca que el **aprender y practicar algún idioma no sea excesivamente caro, no se necesite agendar sesiones con anticipación y que el participante no se tenga que preocupar por su apariencia.** A pesar de que ya existen

otras herramientas en el mercado, éstas son costosas e interfieren con la privacidad del usuario al ser a través de videoconferencias o bien, que no tienen interacción real” explicó Ramón Brena, líder del proyecto e profesor investigador del grupo de enfoque Sistemas Inteligentes, Centro de Innovación en Diseño y Tecnología (CIDyT) de la Escuela de Ingeniería y Ciencias (EIC), Tecnológico de Monterrey.

El grupo apoyando al doctor Brena está conformado por Miguel Ángel Bravo, estudiante de Maestría en Ciencias Computacionales (MCC-I), Colette Pawlonka, profesora de francés en la Escuela de Humanidades y Educación (EHE), Alan Preciado, alumno de verano de investigación, y dos egresados de los programas de posgrado de la EIC: Eduardo Ramírez y Luis Canché. En conjunto se dieron cuenta que las herramientas actuales están basadas en computadora y no toman en cuenta que los usuarios deseen cuidar su privacidad como su imagen y su localización geográfica, o que no se sientan cómodos mostrando su imagen a desconocidos.

‘Avalinguo’ tiene como base dos hipótesis: que el video no es una buena solución para la práctica de idiomas, por la **pérdida de privacidad**, y que el audio sin video es demasiado monótono para el usuario, ya que **no hay “engagement”**.

La *app* de realidad virtual requiere un celular conectado a internet, y unos audífonos como requisito mínimo para usarse. Sin embargo, para dar una **experiencia inmersiva e integral** es mejor usarlo con un **casco de Realidad Virtual**, como el *Cardboard*, *GearVR*, o similares, y también es mejor que el celular tenga giroscopio para poder voltear hacia los lados, arriba o abajo.

“Lo que nosotros proponemos es el **uso de avatares** (personajes digitales creados para interactuar en la web) conviviendo en un **cuarto virtual temático** como por ejemplo viajes, deportes u otros y crear la opción para que un usuario pueda construir su propio cuarto de realidad virtual. Además de facilitar la **interacción inter-usuario** al conformar grupos de práctica dependiendo del nivel de idioma (principiante, intermedio y avanzado) y el estilo de participación (activo, tímido) todo esto integrado en un **sistema de inteligencia artificial** que haga preguntas durante los silencios incómodos” agregó Brena mientras mostraba la aplicación.

8 razones para usar Avalinguo:

1. No está atado a horarios fijos
2. No requiere desplazamiento a escuelas
3. Brinda interacción real con personas reales
4. Brinda privacidad al usar avatares en vez de video
5. Tiene mejor identificación de compañeros que en conferencias de audio
6. Hay novedad en cada sesión al conectar con usuarios que pueden ser distintos
7. Favorece una participación relajada y casual
8. Su costo es muy inferior al de las opciones de clases particulares por internet

La meta de los investigadores es **lanzar Avinguo al mercado en el año 2019**. Conoce la versión previa aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=JqtN1i0oJYc>

