

Paper

El Avatar y los usos didácticos en la enseñanza de proyecto

Lemos, Juan Emilio; Greschner, Lorena Alejandra; Speranza, Fernando; Londoño, Roberto; Emiliano Ortiz

juanelemos@gmail.com; lorena.greschner@uba.ar ;

fernandomsperanza@gmail.com; rojolondono@gmail.com;

emilianogortiz@hotmail.com

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Instituto Superior de Urbanismo, Cátedra Unesco Ciudad & Proyecto. Buenos Aires, Argentina.

Línea temática 1. Categorías y enfoques (teoría y praxis)

Palabras clave

Relaciones Digitales, Simulación, Hibridación, Referente proyectual, Intermediación.

Resumen

El trabajo presentado intentará demostrar los propósitos del Avatar como recurso didáctico interdisciplinar y sus transacciones categorizadas por los diferentes roles que surgen en la vinculación pedagógica proyectual.

El objetivo principal de utilizar un avatar es por la invocación a la presencia. Es un modo de simular estar cerca cuando se está en espacios separados. Lo que nos atañe es la experiencia cara a cara simulada y el compromiso del sujeto, en este caso estudiante, y el discernimiento sobre lo auténtico o lo real.

Como explica F. Speranza (2014) en su libro ficciones espaciales “el simulacro, la ficción no tiene

vocación de presentarse como verdad, sino que evidencia su falsedad como diferencia y así pone su acento en lo nuevo, lo distinto en el proyecto como realidad virtual, realidad posible.”

Entendemos entonces al Avatar, como un dibujo identitario digital, un desdoblamiento de la identidad que media como rostro virtual por el que nos conocemos en los entornos digitales y que viene a intentar resolver todas nuestras relaciones digitales. Y en un contexto donde el mundo se vio forzado a la virtualidad por 2 años y en el que los medios tecnológicos son, cada vez más, de fácil acceso, es lo que permitió la mediación de la enseñanza de taller, con un rol virtual. Es la intermediación entre espacios simbólicos lo que vino a colaborar el avatar.

Y fue el mismo avatar el que proporcionaría a la práctica transferencial docente, por ejemplo, comunicaciones asincrónicas con los estudiantes en el espacio aula taller virtual, como si fuera una representación del taller, pero sin perder nunca la presencialidad del rol docente en la didáctica.

Introducción

El presente trabajo intenta demostrar los propósitos del Avatar como recurso didáctico mediador en la educación híbrida que las nuevas tecnologías vinieron a ofrecer. La idea de ponerle cara a las cosas que uno expresa, está cada vez más normalizada en la cultura, desde el uso de Emoticones, emojis, y hasta stickers, y resulta una herramienta de mediación entre lo que se dice con palabras y como lo puede recibir quien lo ve. Por mucho tiempo los emoticonos, la manipulación gráfica de la puntuación normal, fueron el principal uso de los "avatares" en la informática cotidiana.

Como argumenta Florian Cramer¹, los íconos suelen hacer que algo complejo sea más fácil de descifrar. Entonces con los iconos gráficos sumado al interés en hacer algo complejo más simple, también pueden buscar transmitir emoción. Lo icónico y lo gráfico, han logrado hacer más sociales nuestra relación entre nosotros y con los medios. Marcamos nuestras cosas con caras u otras formas de propiedad para personalizarlos de tal manera que se sientan habitables. Según Beth Coleman (2011)², los mundos virtuales describen las expansiones de evocadores, espacio comunicativo que hemos habitado con emoticonos,

¹. Florian Cramer (2005), Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination

². Beth Coleman (2011), Hello Avatar, Rise of th Networked Generation, The MIT press, Cambridge, Massachusetts, USA

íconos e imágenes en el camino hacia la participación generalizada en los medios. Modos de habitar esos medios que se suelen entender como dos mundos incompatibles, el mundo real vs el mundo digital/virtual. Lo que B. Coleman (2011) propone es que el Avatar viene como modo de reconciliar esas dos visiones. Entendiendo que no son visiones que pueden competir, sino que lejos de eso, ambos brindan alternativas que permiten que cada visión tenga sus propias herramientas para poder transicionar entre sí.

Marco Teórico

“Se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación” Tom Dowd (1993).

Aunque en los orígenes el termino avatar era algo muy distinto, proveniente del hindú como tipo de vehículo representacional de Dios con la apariencia de algo que se pueda ver en este mundo y pueda interactuar con los humanos. Este término se empezó a utilizar en la cultura Pop y en un sentido iconográfico por los diseñadores de varios juegos de roles a finales del siglo 20. Fue recién en 1993 cuando se va a empezar a popularizar, gracias al escritor y novelista Neal Stephenson en una novela ciberpunk titulada Snow Crash, donde se utilizaba esta nomenclatura para describir la simulación virtual de la forma humana en algún foro en línea, o realidad virtual. El humano necesita algún tipo de vehículo representacional para encarnar su ser en la realidad virtual. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

En la investigación de Bailenson, Beall, Loomis, Beall y Turk (2003)³, ellos plantean que “a través de un avatar (que se redibuja constantemente en tiempo real), los interactuantes poseen la capacidad de filtrar sistemáticamente su apariencia física y acciones de comportamiento a los ojos de sus compañeros de conversación, amplificando o suprimiendo características y señales no verbales en tiempo real con fines estratégicos. En otras palabras, los interactuantes pueden usar avatares para doblar, torcer o eliminar por completo la verdad de una conversación”.

En este espacio nos interesa abordar el uso del avatar con características similares a la del usuario. La empresa Facebook, actualmente Meta, está volcándole toda la tecnología posible a innovar cada vez más sobre el parecido entre el usuario y el avatar.

De igual manera, en muchos ámbitos veníamos utilizando por años avatares que no tenían características únicas, sino que el usuario seleccionaba un icono genérico para usar como imagen de perfil que por algún motivo lo encontraba personal (por ejemplo: icono de cabeza de caballo, Robot retro, pelota de football, avión u osito teddy) y esos mismos tenían la cualidad de ser comprendidos en un círculo pequeño cercano de usuarios como un elemento

³. Bailenson, Beall, Loomis, Beall y Turk (2003) describen un paradigma llamado Interacción Social Transformada (TSI). En la investigación, AVATAR, de Jeremy N. Bailenson, Departamento de Comunicación, Universidad de Stanford y Jim Blascovich, Centro de Investigación de Entornos Virtuales y Comportamiento, Universidad de California.

que daba identidad en ese espacio. Y luego, con los avances de medios gráficos poder hacer crecer representaciones graficas personales, enriqueciendo al Avatar generando así la posibilidad de “semejanza” con el sujeto. Joly Martine en “la imagen Fija” (2003) nos recuerda lo que dice el filósofo Nelson Goodman (1969) ⁴ que “una imagen, para representar a un objeto, debe ser un símbolo, valer como tal y hacer referencia a él; pero ningún grado de semejanza es de ningún modo necesario para la referencia; casi todo puede valer por casi cualquier otra cosa. Una imagen que representa un objeto, o una página que lo describe, hace referencia a él, o con mayor precisión, lo denota. La denotación es el corazón de la representación y es independiente de la semejanza”. O sea, para N. Goodman, no se trata de copiar sino de “hacer comprender”. Entonces, nos hace entender que una traducción sería lo mejor para comprender más de la cosa. Y Joly Martine ⁵ nos recuerda lo que Peirce dijo que “un signo es icónico cuando puede representar su objeto principalmente por su similaridad”

I. Relaciones Digitales simuladas

¿Es el avatar una percepción del sujeto en otro mundo? ¿Es el avatar el cuerpo por el que atraviesa el usuario el mundo virtual?

Tomando el aporte que hace Merleau Ponty (1975) desde la fenomenología, el cuerpo es una unidad significativa, es decir, el cuerpo es expresión que connota y desborda la noción de continente de sensaciones. Para el filósofo francés el cuerpo es el que hace que existan los objetos. Mi cuerpo no es un objeto cualquiera en el mundo, sino que es un medio de comunicación entre nosotros y el mundo. Si vemos, es gracias a que estamos instalados en un cuerpo y, dado este fenómeno, podemos decir que percibimos objetos. Mi cuerpo es "el centinela que asiste silenciosamente a mis palabras y mis actos". ⁶

“La distinción entre el ser y el tener aparece como correlativa de la distinción entre cuerpo-objeto y cuerpo-sujeto. Mientras el cuerpo-objeto tiene o posee otros objetos o instrumentos, el cuerpo-sujeto no tiene cosas ni es tenido, sino sido” Urabayen (2001) ⁷.

Merleau Ponty se apoya en la psicología Gestalt, pues ese esquema corporal del que estamos hablando “ya no será el simple resultado de unas asociaciones establecidas en el curso de la experiencia, sino una toma de

⁴. Goodman, Nelson (1969) Languages of Art. “An Approach to a Theory of Symbols”, London, Oxford University Press., Op.cit.

⁵. Martine, Joly nos cita a Charles S. Peirce cuando habla de la Iconicidad o la semejanza como efecto de una transformación, en La Imagen Fija, (2003) (pagina 84)

⁶. Merleau Ponty, Maurice, (1986, pag. 11) El ojo y el espíritu, Editorial Paidós, Barcelona.

⁷. Urabayen, P. (2001, Pag.66). El pensamiento antropológico de Gabriel Marcel: un canto al ser humano. Pamplona.

consciencia global de mi postura en el mundo Intersensorial, una forma en el sentido de la Gestaltpsychologie".⁸

En el mundo virtual/ cultural, el otro se hace presente de una manera impersonal y bajo el anonimato, Asier Perez Riobello (2008)⁹ dice algo interesante que "El otro es una figura colectiva. No es el "tu" y tampoco es el "ellos", es el "nosotros" siendo estudiado por un miembro de esa colectividad, que parece separarse en su empresa filosófica, aunque esa separación no sea más que una ilusión". Me atrevo a citar a Hegel que dice "el yo es el contenido de la relación y la relación misma; es él mismo contra otro y sobrepasa al mismo tiempo este otro, que para él es también solo el mismo".¹⁰ Y bajo esta cita, me pregunto ¿a quien le sirve más la existencia del avatar?, ¿al yo?, ¿al otro? ¿Será entonces que lo que hace el avatar es poder poner por delante a la imagen de la palabra a los efectos de buscar ser ni más ni menos que una traducción? La dialéctica de los territorios de la idea y de la imagen que menciona Fernando Speranza (2014) en el libro Ficciones espaciales tomando las palabras de Peter Zumthor (*Pensar la arquitectura*), nos permite observar el ir y venir constante entre esos territorios en los que se desarrolla, él define un proceso de diseño, pero aquí lo tomo para pensar también al avatar, que si bien hay una parte ligada desde el territorio de la idea que implica la parte racional y objetiva, también desde el territorio de la imagen se vincula más con el campo de la percepción, lo visual y lo gráfico, como mediador de la palabra. Sobre esto F. Speranza (2014) dice "en el arco de las relaciones entre el ideario y el imaginario, cruzado por la vinculación entre la percepción, lo gráfico y lo verbal, la palabra se vuelve nuestra experiencia de trabajo y reflexión con los estudiantes". Y es sobre esto lo que viene a trabajar el avatar, sobre la relación docente-estudiante, intentando profundizar tal vez más el proceso de enseñanza-aprendizaje y que tipo de experiencias distintas propias de un mundo distinto viene a aportar.

¿Será el avatar un simulacro de la persona? En efecto, Fernando Speranza nos menciona algo parecido a que el simulacro, no tiene intención de presentarse como verdad, sino que en la diferencia evidencia su falsedad y pone así, "el acento en lo nuevo... en el proyecto como realidad virtual, realidad posible. Esta inversión de los términos nos permite ver al proyecto en términos de simulacro, de ficción, y donde lo que importa es la verosimilitud y no pretender la verdad, la diferencia y no la semejanza, el proceso por sobre el objeto, el devenir a los límites".¹¹

⁸. Merleau Ponty, Maurice, (1999, pag. 116) fenomenología de la percepción, Editorial ALtaya, Barcelona.

⁹. Perez Riobello, Asier, de la Universidad de Oviedo (2008) escribe en la Revista de Filosofía, bajo la mirada de Merleau Ponty: percepción, corporalidad y mundo. Brindando así una mirada sobre el problema de la otredad,

¹⁰. Cf. Hegel, G.W.F, (2004, pag. 107), Fenomenología del espíritu, fondo de cultura económica, México,

¹¹. Speranza, Fernando (2014, pag 48), Ficciones Espaciales, Un estudio de caso en la didáctica de proyecto

Coleman describe las innumerables formas en que la idea del avatar, el rostro virtual por el que nos conocemos en entornos digitales, de hecho, se difumina todas nuestras relaciones digitales, operando en cualquier espacio donde nos reconocemos unos a otros por nuestras huellas digitales, como un perfil en una red social, una foto que usamos al enviar mensajes, o una breve biografía vinculada a una cuenta de mail o Google, todos estos tienen algún aspecto del avatar que las rodea. (Fig. 1)

Citamos a B. Coleman (2011) cuando escribe “Los Avatares son producto de una simulación que toma la forma de lo real mediada por un contexto virtual”.

Fig. 1: Avatares del plantel docente de cátedra



II. El Avatar un Género discursivo

¿El hecho que esté el avatar, es estar físicamente presente?

Tal como escribe el pensador y escritor especialista en redes sociales Clay Shirky en el prólogo del libro *Hello Avatar*, “A pesar de la idea del avatar como una especie de yo alternativo, la identidad no es simplemente algo que nos ponemos y quitamos como un abrigo: nuestros roles en línea están todos informados por nuestras propias identidades persistentes.”

El director de cine, James Cameron en su película *Avatar* (2009) ha popularizado la idea del avatar, como un modo de representación de un cuerpo en otras identidades, en otros mundos posibles. Son los muchos modos de representación que empleamos y que conforman los diferentes roles que desempeñamos en los diferentes espacios en el mundo digital y en red y que ocupamos día a día. Porque así, como uno no se comporta de la misma forma en todos los espacios a los que pertenece, en la virtualidad tampoco hay un único rol. Hoy en día, cada persona que utiliza las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram o whatsapp) por nombrar las más reconocidas, las utilizan también en sus diferentes entornos, asumiendo entonces así un rol acorde a cada contexto. Roles que, en algunos casos, se acompañan de avatares o perfiles acordes a dicho contexto.

El contexto de la pandemia naturalizó el uso de la virtualidad, y con ello la educación híbrida. El modelo híbrido o también llamado semipresencial o mixto, es un modelo educativo formal en el cual el alumno lleva a cabo una parte del aprendizaje a distancia y la otra la realiza en un espacio físico presencial contando con la supervisión del profesor. Este modelo de enseñanza intercala las clases a distancia con las clases presenciales, por lo cual es necesario emplear estrategias y técnicas que puedan ser adaptadas a ambos espacios. Es importante señalar que para que el proceso de enseñanza-aprendizaje resulte favorable es indispensable que exista integración entre las actividades que se realizan a distancia y las presenciales. Y es aquí donde encontramos con el avatar una elemental herramienta para la integración y mejorar las técnicas didácticas que pueden ser adaptadas para implementarse en contextos de aprendizaje híbridos.

Estudio de caso 1- Desdoblamiento Docente

Para que se pueda dar el aprendizaje híbrido es importante que el docente sugiera y facilite materiales y fuentes de consulta confiables y que brinde acompañamiento constante para favorecer el logro de los propósitos planteados. El Aula invertida se adapta perfectamente al modelo de aprendizaje híbrido. Ahora ¿y si fuera el avatar del docente el que facilita esa confianza, orienta y acompaña a los estudiantes? El rol del avatar del docente en el aula invertida consiste en preparar materiales de consulta, proveer consignas y/o instructivos acordes al ejercicio y sugerir fuentes de información, así como brindar acompañamiento, orientar y resolver las dudas.

El rol virtual que posee el docente-avatar desde su desdoblamiento frente a los estudiantes, contextualizado en el modelo de la hibridación, genera una categoría nueva dentro de la relación que se genera en el proceso de interacción. El avatar pasa a ser un referente proyectual que brinda una conexión mucho más dinámica con el material mediando entre textos, apuntes, videos o softwares de diseño y que a su vez lo acompaña con la gestualidad, el discurso pertinente y la imagen que brinda a la clase una vinculación especial con el tema abordado. (Fig. 2)

Fig. 2: Placa de TP de clase híbrida, donde aparece el Avatar-docente explicando los objetivos de la clase.

**ACT. 1
ACÁ ESTAMOS**

TIEMPOS:
Te pedimos que subas tu producción el
Lunes 25/05 en el horario de clase
(aunque **NO** haya clases) al muro del
Grupo.

El TP tiene además que dar cuenta de las 3 instancias que consideramos fundamentales a la hora de proyectar:

ABSTRACCIÓN
capacidad de separar cualidades esenciales.

SIMBOLISMO
búsqueda de nuevas respuestas a los problemas de la cultura.

SÍNTESIS
composición de un todo en relación a sus partes.

Estos son los objetivos que tiene este TP.

Superanza

En un artículo con el título “Avatares como apoyo para la conexión entre estudiantes, docente, contenidos y plataforma Moodle”¹², sus autores plantean que “los avatares tienen características de tal forma que pueden ser parte de los materiales de estudio o del diseño instruccional, pueden ser usados como por ejemplo para definir términos, dar instrucciones sobre una actividad o reforzar un contenido, presentar conclusiones, asumir roles de personajes históricos, presenta un entorno de realidad virtual e incluso podemos integrarlo en otros recursos como pudiera ser una presentación de PowerPoint”. Y que “son representaciones gráficas generalmente humana, que dan la apariencia del docente que está explicando de una manera interactiva, dinámica y motivadora a los estudiantes. Esta interacción permite a los estudiantes recibir la información que se les desea transmitir de forma sencilla, creativa y

¹². LEON, Eric†*, ARRIETA, Juan Alejandro, (et al) (2017) artículo “Avatares como apoyo para la conexión entre estudiantes, docente, contenidos y plataforma Moodle” para Revista de Educación Técnica.

comprensible haciendo uso de los avatares, que hacen el rol del profesor y que puedan interactuar con el usuario.”

La enseñanza proyectual es un proceso de comunicación y comprensión compartida. Puede entenderse como una construcción guiada del conocimiento, donde unas personas ayudan a otras a desarrollar su comprensión. Pensemos, entonces, en las posibilidades que nos brinda el avatar en la transmisión de la enseñanza proyectual como un referente proyectual aportando un género discursivo propio del tema y del enunciante. (Fig. 3)

Fig. 3: Avatares preconfigurados para acompañar las clases, los apuntes de cátedra y las consignas.



Acotamos las posibilidades de reacción de los Avatares a 3 situaciones posibles:

- 1. De indicación (como modo de señalamiento y recordatorio),*
- 2. De Reflexión (donde invita al estudiante a frenar y repensar),*
- 3. De Aceptación (como modo de acompañar e incentivar al estudiante).*

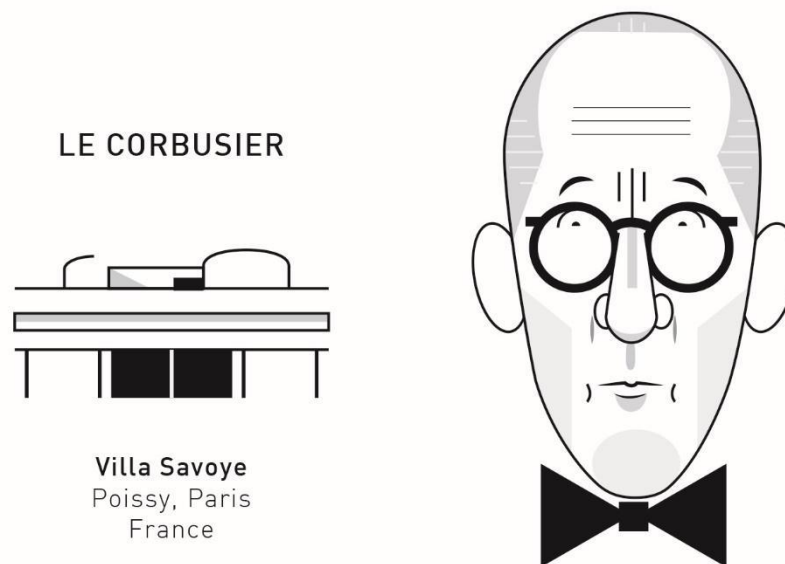
El concepto de géneros discursivos fue propuesto por un filósofo ruso Mijaíl Bajtín y alude a un conjunto de enunciados estables del lenguaje que comparten características determinadas por la cultura y son estructuras que contienen y ordenan, de forma particular, las palabras de un hablante. Son géneros que tienen como función la comunicación entre un hablante o emisor y un destinatario o receptor. El emisor utiliza ciertas herramientas lingüísticas para la elaboración del mensaje y su correcta interpretación por parte del receptor.¹³

Entonces, pensemos un ejemplo, en una clase virtual acerca de arquitectura moderna, no daría igual que los contenidos sean aportados por el avatar del docente, a que sea el avatar de Le Corbusier el que explique a los estudiantes los 5 puntos de la arquitectura. Aun siendo el mismo contenido, sabiendo todos que el material fue preparado por el mismo docente, Pero el hecho de que el avatar sea el del padre de la arquitectura moderna, le brinda a la transferencia una voluntad de verosimilitud mayor por el género discursivo que constituye el propio referente proyectual. Y le otorga a este género discursivo la posibilidad de convertirse en una clase magistral con la expectativa única de convertirse en una exposición universitaria mucho más jerarquizada por la relevancia del avatar con el tema expuesto. (Fig. 4)

En el ejemplo de “Le Corbusier invitando a conceptualizar sobre un trabajo a los estudiantes”, nos demuestra que es por la inducción del avatar lo que nos permite lograr mayor interactividad entre los estudiantes, docentes, materiales de estudio y plataformas de gestión.

¹³. Julia Máxima Uriarte. "Géneros Discursivos". Para: Caracteristicas.co. Última edición: 7 de mayo de 2021. en: <https://www.caracteristicas.co/generos-discursivos/>.

Fig. 4: Avatar del Arquitecto Le Corbusier como ejemplo de referente proyectual.



Entonces nos podemos hacer algunas preguntas que nos ayuden a pensar, ¿Será que el avatar no solo denota, sino que también puede connotar más de lo que suponemos?

¿Por qué necesitara caracterizarse al icono, según el oficio, para garantizar calidad? ¿Será que nos tranquiliza lo que conocemos?

¿Sobre lo conocido es sobre lo que creemos?

¿Son los elementos icónicos referencias útiles para la aceptación?

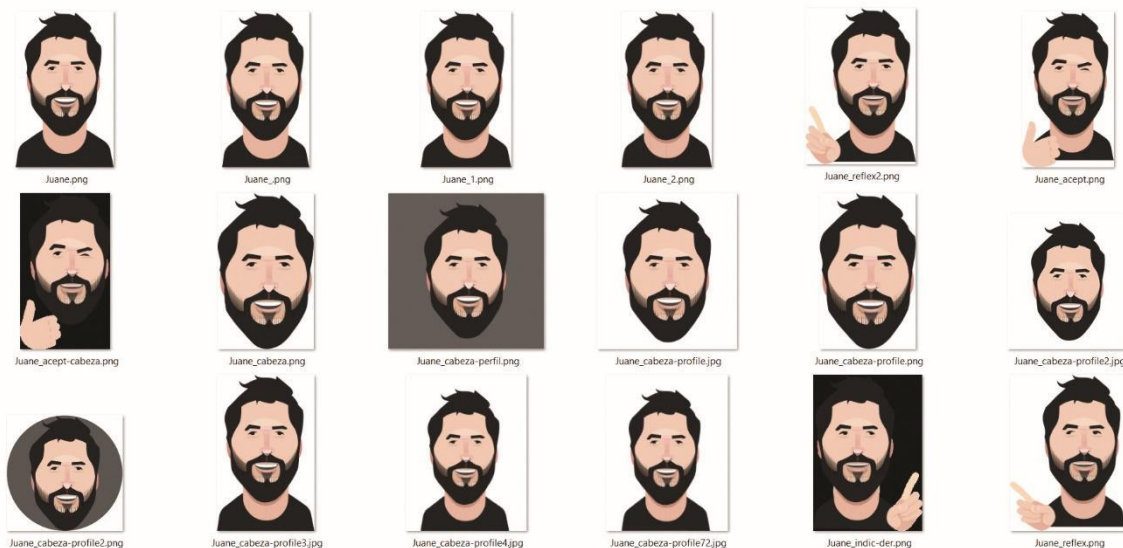
III. El Avatar como Operativa en la didáctica de taller

El estudiante ve en el Avatar al docente de manera asincrónica (modo Alexa) y eso redefine lo que conocemos como clase. La clase es lo que se vive presencialmente, aun estando de manera remota, ¿o clase es lo que queda alojado online y que el avatar avala con imagen?.

De una investigación que hace Bailenson, Beall y otros (2003) tomamos el siguiente ejemplo: “los maestros on-line que dan conferencias a más de un estudiante a la vez pueden adaptar individualmente sus comportamientos no verbales hacia cada uno de los estudiantes simultáneamente. El estudiante A

podría responder bien a un maestro que sonrío, y el estudiante B podría responder bien a un maestro con una expresión neuronal; utilizando un avatar que se representa por separado para cada estudiante, un profesor puede proyectar, simultáneamente, un avatar tanto para el estudiante A como para el B diseñado para funcionar mejor para cada estudiante individual. En la investigación que ha realizado Beall y otros (2003) han utilizado avatares para emplear dicha estrategia utilizando el contacto visual, y ha demostrado una mayor cantidad de atención de los estudiantes al docente utilizando TSI (Interacción Social Transformada)¹⁴ (Fig. 5)

Fig. 5: Ejemplos de variantes gestual de Avatar - docente.



Debido a la pandemia, muchas instituciones se vieron obligadas a pasar sus clases de un aula presencial a una virtual. Esto los ha hecho experimentar con el aprendizaje asíncrono y sincrónico para ver cuál funciona mejor o se adapta más a sus necesidades y sus estudiantes, pero, ¿qué significan estos conceptos? ¿en qué se diferencian?

El aprendizaje en línea se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y asíncrono. El primero se refiere a aquella educación tradicional donde los

¹⁴ Bailenson, Beall, Loomis, Beall y Turk (2003) describen un paradigma llamado Interacción Social Transformada (TSI). En la investigación, AVATAR, de Jeremy N. Bailenson, Departamento de Comunicación, Universidad de Stanford y Jim Blascovich, Centro de Investigación de Entornos Virtuales y Comportamiento, Universidad de California.

alumnos tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento (o “en vivo”) con su profesor y sus compañeros. El sincrónico es un tipo de aprendizaje grupal ya que todos están aprendiendo al mismo tiempo. El aprendizaje asincrónico es aquél que puede suceder en vivo o estando desconectados a través de videos, material o recursos educativos previamente proporcionados por el docente, es decir, la clase aprende lo mismo pero cada estudiante a su ritmo. Los Avatares nos ofrecen una amplia gama de posibilidades en materia de comunicación y es por el acceso a información en internet lo que da la posibilidad de interacción asincrónica.

Es importante aprovechar al máximo las herramientas que brindan las TIC’s (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la creación de materiales didácticos digitales tales como los avatares que permiten enriquecer y validar las vinculaciones y nuestros “modos de hacer-decir y de decir – hacer”¹⁵ con los estudiantes. De esta manera los avatares se convierten en un complemento al resto de los recursos o materiales del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Conclusión

Desde nuestro punto de vista, los avatares resignifican la relación docente estudiante, creando así un portal de conexión virtual por donde ambos mantienen una dialéctica comunicacional que en rigor asumen los mismos compromisos y responsabilidades que de manera presencial.

Comprendiendo que esto solo se puede dar en un momento, como el actual, donde el acercamiento a las tecnologías es global y popular. De manera tal que nadie puede quedarse fuera del alcance de preguntarle o de recibir el asesoramiento necesario para acudir a la consigna que el Avatar le demande. En especial en didácticas de proyecto, donde la posibilidad de crear el aula taller con la masividad en la virtualidad, se podría volver un problema al momento de responder a cada pregunta. Y es ahí donde las aptitudes de un avatar pueden ser mas efectivas para dar respuestas generales como puntuales.

¿Será que la imagen nos importa más de lo que imaginamos y por eso los avatares resultan tan útiles?

Estos últimos años tenemos sobradas pruebas de los objetivos logrados por parte de los avatares en la didáctica, aportando acompañamiento en el aprendizaje, libertades para ambos actores, tanto docentes como estudiantes en cuanto a los roles, los tiempos, resaltando con gestos aspectos destacables de los textos para reafirmar contenidos.

¿Sería posible una educación íntegramente por avatares?

Evidenciar que los estudiantes se comuniquen remotamente con los avatares de sus docentes, esperando que cada docente les responda asincrónicamente, nos demuestra que los propósitos de esta investigación fueron cumplidos.

¹⁵. Terminología tomada del estudio de caso desde la hipertextualidad de la vinculación en la extensión universitaria, en la didáctica de proyecto, que escribe Fernando Speranza en su libro Ficciones Espaciales (2014).

Bibliografía

Bailenson, J. N. (2004) Avatars. *Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction/* Stanford (pag.64- pag. 68)

Bailenson, J. N., Blascovich, J. (2004) Avatars. *A Viability Standard for Embodied Agents* (pag.1- pag. 15)

Coleman B. (2011), *Hello Avatar, Rise of th Networked Generation*, Cambridge, Massachusetts, USA, The MIT press.

León, E., (et al) (2017) Avatares como apoyo para la conexión entre estudiante, docente, contenidos y plataforma Moodle. *Revista de Educación Técnica*. 1-1:1-9

Luévano Belmonte, L. E. (2017) , Tecnologías de telepresencia para humanizar la educación a distancia/ Instituto para el Futuro de la Educación. Tecnológico de Monterrey <https://observatorio.tec.mx>

Martine, J (2003), *La imagen fija*, Buenos Aires, La Marca editora

Merleau Ponty, M. (1985) *Fenomenología de la Percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Ospina, L. E. (2013) *Cuerpo-objeto-escolarizado vs. Cuerpo-sujeto-educado* Universidad Libre, Bogotá, Colombia.
<https://www.cuerposelocuentes.blog/single-post/>

Perez Riobello, A. (2008) "Merleau Ponty: percepción, corporalidad y mundo". *Eikasía. Revista de Filosofía*, año IV.
<https://revistadefilosofia.org/>

Speranza, F. (2014) *Ficciones Espaciales, Un estudio de caso en la didáctica de proyecto*. En: https://issuu.com/catedrasperanza/docs/original_ficc_v23

Uriarte, J. M. (2021) "Géneros Discursivos". Para: *Características.co*. Última edición: 7 de mayo de 2021. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/generos-discursivos/>