



Elaboración de ambientes interactivos virtuales-multimedia mediante el uso de software libre: **Blender**.

En la actualidad los medios visuales son de gran importancia para la representación de información de una manera rápida y agradable al usuario, de éste modo también son relevantes en una enseñanza dominada por los códigos verbales y lógicomatemáticos; podemos pasar desde la iconografía a los programas multimedios utilizados con mayor frecuencia gracias a la utilización de Internet y otros medios de comunicación.

Al tratar de integrar diferentes medios visuales se pueden obtener mejores productos de enseñanza – recreación, desde una simple animación en flash hasta los más complejos juegos de entretenimiento. Una de las pocas herramientas que pueden integrar estas dos partes es **Blender**.

Blender es una suite completamente integrada multi-plataformas para la creación de gráficos 3D, permitiendo el modelado, animación, presentación, 3D interactivo en tiempo real, además de la creación y reproducción de juegos; todo esto en un paquete fácil de descargar y gratis. Es open source, completamente libre para utilizar y distribuir en ambientes educativos, profesionales o comerciales, y está disponible para las plataformas: Windows, Linux, Irix, Sun Solaris, FreeBSD o Mac OS X bajo la licencia GNU.

En esta ponencia de nuevas aplicaciones se explicará y mostrará la utilización de Blender como herramienta importante para la creación de ambientes interactivos virtuales-multimedia con fines educativos a través de Internet, así como también la utilización de diferentes herramientas para el enriquecimiento de estos ambientes virtuales.

