

Iniciativa de la U. San Sebastián: Una sala de la corte en el metaverso permite que alumnos de Derecho ganen experiencia

ALEXIS IBARRA O.

La Tercera Sala de la Corte Suprema fue recreada fielmente en el metaverso. Inmersos en el mundo virtual, los alumnos de Derecho de la U. San Sebastián (USS) podrán comenzar a ejercitar y vivir una experiencia muy cercana a la real, asumiendo distintos roles que a un abogado le toca ejercitar en su vida laboral: desde la defensa hasta las funciones de un fiscal.

“Este proyecto busca contribuir a la transformación de la enseñanza del derecho, centrándonos en mejorar el aprendizaje práctico de los futuros abogados”, dice Marion Soto Vivar, directora de la carrera de Derecho Vespertino en la USS, cuyos alumnos podrán usar esta herramienta formativa.

La Tercera Sala, dice Soto, es una sala en donde se alegan los recursos de protección y sus apelaciones, “se han visto acá casos emblemáticos como el de las isapres”, agrega. “Contar con esta herramienta permitirá que nuestros alumnos se ejerciten en un escenario muy realista”.

El desarrollo de esta experiencia en el metaverso estuvo a cargo de la empresa chilena Minverso, que escaneó la sala real y diseñó su gemelo digital.

“Los alumnos deben asumir

- Pueden asumir el rol de un fiscal o ser parte de la defensa en un escenario virtual. Así trabajan en equipo y se enfrentan a un entorno real que antes solo veían hasta realizar sus prácticas.



Así luce la Tercera Sala de la Corte Suprema en el metaverso. Allí, los alumnos podrán asumir distintos roles.

roles dentro de esta inmersión al mundo virtual. Es una experiencia compartida: al metaverso pueden entrar el magistrado, el recurrido, el recurrente, entre otros, y se traspasan los ritos propios de estas actividades. Así, desde el primer año los alumnos pueden acceder a este espacio para ensayar audien-

cias, dándoles la solemnidad propia de estas instancias”, dice Rodrigo González, CEO de Minverso.

Proceso de formación

En la práctica, agrega Soto, los estudiantes asumen un rol específico ya sea en la defensa,

la fiscalía o como recurrente o recurrido. “El alumno, junto a sus profesores, prepara un caso y lo trabajan en este entorno inmersivo”.

Además, dice la académica, se desarrolló una sala de Tribunal Oral en lo Penal para que los alumnos puedan ejercitar en una instancia distinta. “Es la

misma que se vio en el juicio a los funcionarios de la Municipalidad de Maipú”, aclara. En esta arista participó la compañía Multivérsica, que implementó la inteligencia artificial para materias de proceso penal.

“Los alumnos van ganando horas de práctica y cuando les toque el momento de llegar a estas instancias, sentirán que ya tienen experiencia. Esto es crucial ya que los alumnos no pueden acceder a algo similar hasta que son abogados o realizan su práctica profesional”, aclara Soto.

A su juicio, la aplicación de esta metodología “incentiva la participación, investigación y actuación en los estudiantes, enfocándose en el desarrollo de sus habilidades y competencias, tales como resolución de problemas, trabajo colaborativo, creatividad, innovación y pensamiento crítico.

Ya se han realizado talleres con esta herramienta, pero a partir de marzo de este año los alumnos lo tendrán incorporado como parte de su formación con el desarrollo de 10 escenarios realistas. “Al ser aplicado en Derecho Vespertino, tiene el valor de que se trata de un estudiante que estudia y trabaja y, por tanto, tiene menos posibilidades de asistir a audiencias”.