

Un guía a través del túnel

José Manuel Álvarez Cabán se dedica a buscar maneras en que la tecnología “mainstream” sea accesible a personas con impedimentos.

CazaNoticias | [Participa enviándonos tus noticias](#)

SMS: 78700 | EMAIL: 78700@elnuevodia.com



José Rodríguez

Por Mariana Reyes Angleró / El Nuevo Día

La orientadora de su escuela le recomendó que estudiara algo que no fuese muy visual. José Manuel Álvarez es ciego y estaba acostumbrado a que la gente se enfocara en lo que no podía hacer. “Yo, por llevarle la contraria, le dije que quería estudiar algo relacionado a las computadoras”, afirma con una sonrisa frente a la PC con la que trabaja todos los días. “Sabía que se podía y que si no, ya me inventaría algo”.

Desde entonces Manolo, como le conocen todos, no ha dejado de inventar. Se internó en el mundo de la programación y la creación de “software”. Comenzó a estudiar un bachillerato en la Universidad de Puerto Rico que concluyó luego en la Universidad del Estado de Nueva York en Albany.

Ahora Álvarez trabaja en el Departamento de Accesibilidad Electrónica de la Universidad de Puerto Rico. Se dedica a buscar maneras en que la tecnología “mainstream” sea accesible a personas con impedimentos.

Uno de los proyectos más abarcadores fue uno cuyo resultado fue que muchas de las máquinas ATH de Puerto Rico tengan un sistema parlante que permite que las personas ciegas puedan hacer transacciones en estos cajeros automáticos. “Es tan sencillo como conectar el audífono a la máquina y te va explicando lo que aparece en pantalla”, explica Álvarez. Estos cajeros automáticos, parlantes y bilingües, sólo se encuentran en Puerto Rico. En Estados Unidos también existe el sistema, pero sólo en inglés. Y en el resto de América Latina no se ha desarrollado un concepto similar.

Álvarez no nació ciego. Una condición, conocida como retinitis pigmentosa, fue acabando con su visión poco a poco. “Es una condición que no permite que las células del ojo se regeneren”, explica. “Fue un proceso lento y progresivo, hasta cierto punto cruel”.

Lejos de desalentarlo el agravamiento fortaleció al pequeño, que en aquel momento tenía unos 7 años. “Parto de la premisa de que estoy en desventaja”, dice, “esa es mi mentalidad y me ha llevado a convertirme en un 'trouble solver', siempre estoy buscando soluciones”.

Divide su tiempo entre un trabajo que evidentemente le apasiona y devorar todos los “audiolibros” que pueda. Pero confiesa que en realidad lo más que le gusta hacer en el mundo es estar con su hija, Ámbar, de dos años.

Desafiando el concepto de “no se puede”, Álvarez se enfrentó al cálculo y a otras matemáticas intimidantes para cualquiera. “Son materias bien visuales”, asegura.

Una vez llegó a su oficina una madre de tres niños. Se acercaba la Navidad y dos de sus tres hijos amanecerían con juegos de video debajo del árbol. El otro niño, el más pequeño, era ciego y por lo general se dedicaba a sentarse junto a sus hermanos sin poder participar. La madre buscaba una alternativa para su benjamín. “Primero no le presté mucha atención al asunto”, dice Álvarez. “Pero después me quedé pensando en el mensaje que se le está enviando a ese niño de que él no puede hacer lo que hacen los demás. Si de chiquito te dicen que no puedes, te quedas con eso”. Tras esta inspiración al poco tiempo se le ocurrieron tres juegos de vídeo creados por él mismo.

“Hay uno que es de baseball. Te va narrando lo que hace el pitcher, por dónde va a tirar la bola y cuándo”, explica. “Los que ven, tienen las gráficas; los que no, pueden jugar siguiendo la narración”. Además del juego de pelota el experto en computadoras creó otro de cartas y otro de carreras de carros, ambos con narraciones que permiten que se pueda jugar escuchando lo que está pasando en pantalla.

“Los videojuegos tienen jugadores reales de las Grandes Ligas, Carlos Delgado ha venido aquí a probar el juego”. Los juegos todavía no se consiguen en el mercado regular, pero esa es su meta. “Lo más emocionante es saber que niños ciegos pueden coger el 'game pad' porque es una barrera que se rompe”, explica. Pese a todo, los juegos se usan en los campamentos de verano de distintas organizaciones en el País.

Además, Álvarez es el creador de un programa de mapas parlantes de huracanes. El sistema indica la latitud y longitud por donde va el fenómeno atmosférico mientras lo muestra en pantalla. El proyecto pasó a convertirse en una herramienta de enseñanza geográfica. “Me di cuenta de que muchas personas ciegas no sabían mucho de geografía. Son conceptos muy visuales que no son fáciles de aprender”, explica.

Entonces, abre el programa en la pantalla y pone el cursor encima de una de las imágenes, inmediatamente el narrador indica en qué punto del mapa está el cursor. "Puedes obtener otra información pulsando algunas letras en el teclado, si estás sobre Puerto Rico y pulsas la C indica la capital: San Juan", explica Álvarez desde su penumbra de su oficina, donde no suele encender la luz. “Le ahorro ese gasto a la Universidad”, indica.