

APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS MNEMOTÉCNICAS CON REALIDAD AUMENTADA (RA) DEL MAGNICIDIO DEL LÍDER POLÍTICO LUIS CARLOS GALÁN SARMIENTO EN EL PARQUE PRINCIPAL DEL MUNICIPIO DE SOACHA.

Ignacio Antonio Méndez Valenzuela¹

Andrés Felipe Tapiero Suarez²

Juan Carlos Contreras Gómez³

Palabras claves

- Educación para el post-conflicto, situación hermenéutica, tecné, realidad aumentada, memoria histórica.

Problema de investigación

Uno de los desafíos para la educación en una Colombia del post-conflicto tiene que ver con la relación entre tecnologías y memoria histórica. El parque principal del municipio de Soacha puede ser un pretexto para lograr dicha relación. Este lugar ha sido clave en el desarrollo de acontecimientos que cambiaron la historia, la sociedad, la política y la economía del país. Por ejemplo, el suceso del 18 de agosto de 1989, el asesinato del líder político candidato a la presidencia de la república de Colombia: Luis Carlos Galán Sarmiento. Los avances tecnológicos pueden representar un apoyo en la comprensión y el rescate de la memoria de estos

¹ Tecnología en informática, Semillero Kerverux. Uniminuto Centro regional Soacha, email imendezvale@uniminuto.edu.co Teléfono: 3046316105

² Tecnología en informática, Semillero Kerverux. Uniminuto Centro regional Soacha, Correo: atapierosua@uniminuto.edu.co Teléfono: 3182127182

³ Docente Programa Tecnología Informática, Líder Semillero de Investigación Kerverux Uniminuto Centro Regional Soacha, Correo: juan.contreras@uniminuto.edu Teléfono 3106283394

acontecimientos.

La pregunta por la relación entre tecnología y memoria establece varios retos, entre ellos, la manera en que puede ser recreado el suceso en realidad aumentada (RA), guardando fidelidad con la historia, pero a la vez haciendo que las personas del presente logren interactuar con aquella realidad evocada. El asunto es fundamental ya que apela a lo propio del vivir humano, es decir, el desarrollo de distintas formas de realidad (Tecnología de la RA), para forjar un mejor vivir que no olvida el pasado, y que constantemente construye un futuro mejor mediante la comprensión presente. Esto recibe el nombre de situación hermenéutica fundamental: Vinculación entre la tecné y la vida humana; entre recursos de innovación y vida pública, en el caso del contexto descrito en el parque de Soacha.

A partir de lo anterior cabe preguntar ¿Cómo se puede incidir en la educación de una Colombia del posconflicto mediante la investigación en la relación entre tecnología y memoria histórica, en el caso del suceso del 18 de agosto de 1989 en el parque de Soacha, haciendo que el recurso de la RA ayude a una mejor comprensión en función de un mejor vivir de un pueblo que no pierde su memoria?

Hipótesis: Los recursos mnemotécnicos, el modelo de imágenes en tercera dimensión, permiten la interacción entre ciudadanía, memoria histórica y tecnología para motivar la reflexión cívica, de esta manera la tecnología se muestra vinculada con el vivir humano.

Objetivo General:

Modelar imágenes del parque principal de Soacha, permitiendo la interacción del usuario con el acontecimiento del 18 de agosto de 1989 (asesinato de Luis Carlos Galán Sarmiento), a fin de recrear la memoria histórica de cara a la educación para el post-conflicto, en una relación entre tecnología y memoria, mediante los recursos tecnológicos de la realidad aumentada (Augmented Reality).

Objetivos Específicos:

- Elaboración de técnicas mnemotécnicas del magnicidio de Luis Carlos Galán Sarmiento que permita la interacción con el usuario.

- Reconocer las herramientas propias de Hardware y Software de la Realidad Aumentada (RA) necesarias para la ejecución del proyecto, al igual que la debida capacitación en el manejo de estas herramientas.
- Desarrollar e implementar el modelado en tercera dimensión integrando la información recopilada con la realidad física del parque de Soacha.

Marco teórico

Realidad aumentada: “La realidad aumentada es una nueva ventana a través del cual se puede ver el mundo enriquecido” (Fundación telefónica, 2011, p7). Sobre el mundo real se logran recrear espacios virtuales, formas, personajes, e interactuar con los sentidos del usuario. Para aumentar la realidad se necesita “Un elemento que capture las imágenes de la realidad, un elemento sobre el que proyectar la mezcla de las imágenes reales con las imágenes sintetizadas, un elemento de procesamiento y un elemento al que podríamos denominar activador de realidad aumentada”(Fundación telefónica, 2011, p11).

Software: Es la herramienta que nos permite diseñar y modelar los acontecimientos que se encuentran en la realidad aumentada.

Memoria histórica: “El recuerdo y la memoria son asuntos públicos e inciden en la vida de un pueblo: Es recuerdo de un qué y memoria de un quién, que en el caso de un contexto concreto (la vida política en la plaza de Soacha), es un qué y un quién colectivos.” (Ricoeur, 2000, p19). No consiste en ir al pasado por el pasado mismo, sino, en hacer del recuerdo una herramienta para comprender mejor el presente y construir con más acierto el porvenir. Esta manera hermenéutica de proceder significa que el ser humano siempre está construyendo su vida a partir de recursos como la tecnología y del conocimiento de su propia historia a fin de dotar su existencia de sentido e incidir en lo social, político y económico.

Educación para el post-conflicto: En Colombia, a propósito de las negociaciones entre gobierno y guerrilla, y la necesidad de crear la paz, se hace oportuno pensar la educación sin perder de vista la memoria histórica. La educación exige como eje transversal el estado de cosas sociales, económicas y políticas que atañen al pueblo y su progreso. Cuidar la memoria en las aulas de clase, es una herramienta constructora de paz.

Situación hermenéutica: Hermenéutica significa el arte de interpretar. En el contexto de esta investigación trata de la relación entre la vida humana y las herramientas de la tecnología, estrictamente, entre la recuperación de la memoria a través de recursos tecnológicos. De esta manera hermenéutica comienza a significar el saber vivir incidiendo en la vida pública. Hablar de situación hermenéutica expresa que el saber afecta la vida de los seres humanos y su quehacer en el mundo. En el caso del diseño de una App de realidad aumentada, el asunto hermenéutico consiste en aprender a relacionar la realidad física, el pasado de acontecimientos de que sucedieron en un lugar determinado, y cuya sea la educación para el post-conflicto.

Metodología

Los pasos a seguir para realizar la investigación son, de manera general tres:

1. Trabajo investigativo en recopilar información por medio de bases de datos, archivos municipales, bibliotecas. Se buscará archivos digitales, videos, bibliográficos y testimonios, basados en la vida Luis Carlos Galán y el suceso de su muerte ocurrido en el parque principal de Soacha, todo lo anterior para la elaboración de técnicas mnemotécnicas. Esto respondería al objetivo específico 1.
2. Análisis y organización de los software necesarios para el desarrollo de (RA) junto al hardware. Para poder realizar el modelado 3D de manera óptima, se capacitará al personal en el manejo de la herramienta seleccionada para el desarrollo. Esto responde al objetivo específico 2.
3. El desarrollo e implementación de la realidad aumentada (RA) se requiere modelar figuras 3D en dos software los cuales son: Unity y Maya, también requiriendo técnicas en animación, el modelado de figuras 3D e incorporación de sonido. Esto responde al objetivo específico 3.

Considerando lo anterior nuestra investigación científica realizará estudios de tipo:

- Exploratoria: buscando una visión general de tipo aproximativo respecto a la realidad dada en un determinado espacio y tiempo.
- Documental: para analizar la información registrada sobre nuestro tema objeto de estudio.
- Descriptiva: Para reseñar cualidades o atributos de nuestra población objeto de estudio.

Para analizar y organizar los datos, se implementará un fichero electrónico que consiste en lo siguiente:

Para citas bibliográficas:

Referencia bibliográfica	Cita directa o indirecta	Comentarios
Aquí se anotará la procedencia del recurso bibliográfico, autor, nombre, editorial, página.	Aquí se registrará la cita tomada del texto. Si es directa irá entre comillas; si es indirecta no las llevará.	Aquí se escribirá el análisis e interpretación de la cita registrada.

Para fotografías y archivos digitales:

Nombre de documento	Ubicación	Copia de formatos	Comentarios
Aquí se consignará la referencia del documento	Aquí se escribirá el lugar donde está archivado el documento.	Se conservará la copia del documento o el link si este existe.	Aquí se escribirá el análisis e interpretación de la cita registrada.

Para el análisis de software:

Nombre del software	Requerimiento	Herramientas y Licencia
Aquí se escribirá el nombre del programa.	Aquí se consignará todos los requisitos referentes al software y hardware que son necesarios para el correcto funcionamiento.	Aquí se escribirá el tipo de licencia que posee el software al igual que sus herramientas de animación y modelado.

Contribuciones

La investigación se postula como innovadora en el campo de la relación entre tecnología y memoria histórica de cara al post-conflicto.

La investigación llevada a cabo dentro del grupo Kerverux aporta a pensar el post-conflicto desde la tecnología, mostrando que el estudio tecnológico no está desconectado de la realidad del país.

La investigación incide en la pertinencia que tiene la Uniminuto en medio de otras instituciones sobre la calidad y producción del saber.

Con la producción del modelado 3D se da facilidad de acceso a otras carreras en los recursos tecnológicos y de historia, promoviendo así un encuentro interdisciplinar.

El modelado 3D aporta en la investigación llevada a cabo en la universidad y se sitúa como una herramienta pertinente para ser comunicada en otros ámbitos propios de la Uniminuto y también de otros lugares.

El eje transversal de su proyecto educativo es pensando en el post-conflicto, por tanto, la App se hace oportuna para personas que quieran interactuar con la historia.

Esta herramienta tecnológica y el conocimiento aportado en ella puede ser de gran interés, como experiencia e información.

Conclusión

Es un proyecto de investigación el cual se elaboró con la intención de resaltar la memoria histórica y patrimonial del parque principal de Soacha, Colombia. La herramienta dispuesta para lograr lo mencionado es crear un modelado de Luis Carlos Galán, que con ayuda de recursos mnemotécnicos, la cámara de un móvil, tecnología de realidad aumentada y una construcción en tercera dimensión de esta zona, se logre recrear una imagen de los sucesos del magnicidio del 18 de agosto de 1989. Con la ayuda de la Realidad aumentada podemos recrear mediante un modelado en tercera dimensión estos lugares y que las personas interactúen de manera virtual en tiempo real con este entorno. El impacto que tendrá este proyecto será enriquecer a los estudiantes y adultos con el patrimonio histórico de este lugar de una manera interactiva, facilitando el aprendizaje pensando en el post-conflicto y a su vez generando una conciencia social de la importancia histórica que posee este municipio.

Bibliografía

Carracedo, J. & Martínez, C. (2012) Realidad Aumentada: Una Alternativa Metodológica en la Educación Primaria Nicaragüense, Recuperado de: http://www.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/TECNOLOGICAS_20/Ingenieria%20Sistemas/35.pdf

Callejas, Quiroga & Alarcón. (2011) Ambiente interactivo para visualizar sitios turísticos, mediante la realidad aumentada implementando LAYAR. Recuperado el 28 de julio de <http://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/rcin/article/view/261/71>

Fundación telefónica (2011). Realidad aumentada: una nueva lente para ver el mundo. Madrid: editorial Ariel.

Fombona, J., Pascual, M.A. & Madeira, M. F. (2012) Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles. Recuperado de: https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/22659/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ricoeur, Paul. (2000) La memoria, la historia, el olvido. Buenos Aires: fondo de cultura económica.