

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Diaz-Bernal-Carlos-y-Chicaiza-Oñata-Boris (2).docx (D42581239)
Submitted: 10/15/2018 5:36:00 PM
Submitted By: gtovara@unemi.edu.ec
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0

INTRODUCCIÓN

La identidad cultural de la ciudad de Milagro, se ha notado afectada por los constantes cambios y avances tecnológicos por los cuales se ha dejado atrás los conocimientos acerca de la cultura, en especial de los juegos tradicionales. En la actualidad la población milagreña ha perdido sus rasgos culturales a causa del desinterés por conservar sus raíces. La importancia de la implementación de la holografía en la cultura es el deficiente uso tecnológico para el proceso de enseñanza y aprendizaje en temas culturales en la sociedad ya que estos son problemas cotidianos que ocurren en el presente, pudiendo estos ser utilizados como instrumentos de soporte, y así logrando la excelente formación de los pobladores. La identificación de los motivos por los que se ha perdido el interés en los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro; mediante la holografía se busca crear herramientas innovadoras, las cuales benefician a la población milagreña ah incentivar de manera creativa el aprendizaje o conocimiento cultural de los juegos tradicionales. Por ende, los hologramas ayudarían a mejorar la comprensión y práctica de los mismos. El aporte principal de la investigación es brindar a la ciudadanía una forma de aprendizaje cultural distinto, mediante el uso de la tecnología como soporte a los juegos tradicionales, para que los mismos se mantengan vigentes en la ciudad y sean reconocidos y por los ciudadanos. Con base a una muestra de originalidad en nuestro proyecto es utilizar la tecnología; en este caso proyectando una similitud de imágenes relacionadas con juegos tradicionales para que estas sean proyectadas y de esta manera la creación de hologramas para obtener un nuevo método de enseñanza en lo habitantes de esta ciudad. La metodología utilizada fue la cualitativa en la que describimos las características de por qué se han perdido los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro y como aporte adicional la realización de encuestas a 100 ciudadanos, los cuales respondieron una serie de preguntas acerca de la identidad cultural de la localidad.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA La falta de interés en los juegos tradicionales como el trompo, el vale, la bolilla, entre otros; los cuales no son practicados por los habitantes de la ciudad de Milagro es decir, su identidad cultural está desapareciendo con el paso del tiempo.

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN • ¿Por qué los juegos tradicionales se han perdido en la ciudad de Milagro? • ¿Cuáles son los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro? • ¿La creación de un holograma ayudara a dar a conocer los juegos tradicionales de Milagro?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN Objetivo general Identificar los motivos por los que se ha perdido el interés en los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro. Objetivos específicos • Establecer el impacto que tiene en los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades y destrezas. • Determinar el porcentaje de personas que poseen el conocimiento de los juegos tradicionales mediante una encuesta a la población de la ciudad de Milagro • Evidenciar mediante un proceso holográfico los juegos tradicionales para hacerle conocer a la niñez y juventud. • Diseñar un prototipo de hologramas de los juegos tradicionales con hechos de la cultura milagreña.

JUSTIFICACIÓN En el siglo XXI la innovación de la tecnología ha obtenido una relevancia e incidencia importante en los adolescentes, por ende, es preciso dar a conocer por medios

digitales los juegos tradicionales de la identidad cultural milagreña. El problema surge con la pérdida de identidad cultural en la ciudad de Milagro. En la actualidad la población y las unidades educativas no desarrollan conciencia cultural en las nuevas generaciones, como los juegos tradicionales los cuales eran parte de las costumbres de la ciudad. La utilidad de los hologramas es mostrar a la población milagreña que mediante los avances tecnológicos se pueden re crear los juegos tradicionales con el fin de que los ciudadanos conozcan un poco más sobre su cultura y rasgos de la misma. Los recursos tecnológicos son incentivos para llamar la atención de la juventud, y así tener un proceso de formación y aprendizaje sobre los juegos tradicionales de su ciudad, esta investigación es importante porque destaca la identidad cultural de la ciudad de Milagro, transformando la costumbre con nuevos métodos de instrucción a la ciudadanía. Los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro, son la representación cultural de la identidad cultural del Ecuador; los cuales se pueden destacar en los ancestros ya que hoy en día los pueblos y ciudades se destacan por sus conocimientos culturales, científicos y tecnológicos los cuales son indispensable en la en la vida diaria de los ciudadanos.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN Se realizaron algunos estudios a nivel nacional e internacional que muestran la incidencia de los juegos tradicionales mediante el diseño holográfico para potenciar la identidad cultural. Entre los estudios consultados tenemos la tesis: "Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje", realizada por PERALTA CAMPOVERDE & ZAMORA FAREZ (2012); tiene como objetivo identificar los juegos tradicionales que aplican los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante una investigación apropiada para contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes. Otro de los contenidos encontrados es: "Diversidad Cultural, materiales para la formación docente y en el trabajo del aula"; Kaluf F. (2005), Publicado por la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe OREALC/UNESCO Santiago, Chile. El libro tiene como objetivo Conocer, analizar y reflexionar acerca de los distintos usos del término cultura. "Incidencia de los juegos tradicionales en el rescate de nuestra identidad cultural en los niños de 5 a 6 años"; realizado por RENDON GUERRERO & REASCO CABEZAS (2017); la tesis de licenciatura tiene como objetivo, determinar la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el rescate de nuestra identidad cultural mediante un estudio inductivo, deductivo y bibliográfico. Para diseñar guía didáctica con enfoque lúdico para docentes. "Análisis de la identidad milagreña en el contexto comunitario desde los códigos visuales, Andrade Sánchez", Edison David; Escobar Miranda, Yomira Selena; Peña Domínguez, Jonathan Ernesto, en el año 2018; la tesis tiene como objetivo analizar la identidad milagreña en el contexto comunitario desde la perspectiva de la evolución de los códigos visuales; en donde se encuentran fundamentos teóricos que aportan el tema es decir, rescatar un patrimonio cultural intangible de Milagro, para fortalecer la identidad y sentido de pertenencia de los milagreños.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS Diferencia entre autóctonos y tradicional Desde la perspectiva cultural concebimos dos condiciones en las cuales es posible examinar el significado de

autóctono y tradicional, términos que suelen ser confundidos, por ende, es necesario definir cada uno de ellos. Según el CITATION Min10 \l 12298 (Ministerio del deporte republica del Ecuador, 2010) "autóctono es aquello que se relaciona con lo originario, con lo que es propio de un lugar, que nació y se desarrolló en una comunidad particular, en virtud de determinadas condiciones históricas, geógrafas, sociales y culturales".(Pág. 3) A diferencia de lo autóctono lo tradicional "se vincula con aquello que es usual, de uso común, e involucra la repetición de una práctica hasta que se convierte en una costumbre, que se transmite de generación en generación". Cabe recalcar que los juegos o deportes tradicionales pueden ser o no autóctonos, estos son originarios de distintas ciudades, pero se los puede practicar en cualquier lugar, dando a conocer así la identidad cultural de distintas regiones y rescatando los juegos tradicionales en el país que están desapareciendo de manera rápida por la falta de práctica de los juegos tradicionales. Juegos tradicionales A nivel latinoamericano los juegos tradicionales son parte de una cultura, corren el riesgo de extinguirse, principalmente en ciudades y zonas más industrializadas. Esto es producto de los avances tecnológicos, los cuales tienen a los jóvenes sumergidos en sus redes estos sistemas no permiten un desarrollo de la cultura en la que habitan debido que solo ocupan su tiempo a la tecnología que los rodea. "Los juegos tradicionales son aquellos que, desde mucho tiempo siguen perdurando, pasando en varias descendencias, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente" CITATION Reg99 \l 12298 (Regina Öfele, 1999)

Juegos tradicionales en Ecuador Normalmente los juegos en períodos de diversión o entretenimiento son asociados con la infancia, la Real Academia De La Lengua Española (RAE) lo define como "la acción y efecto de jugar". Por ende, los juegos tradicionales son recreaciones culturales de un pueblo o ciudad. Entre los objetivos del CITATION Min10 \l 12298 (Ministerio del deporte republica del Ecuador, 2010) menciona, que "El mantenimiento, desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural, son tradiciones ancestrales y formas de organización social, que a través del deporte y la recreación; se consiguen distintas comunidades, pueblos y nacionalidades del Ecuador". (Pág. 1) Realizar una actividad física por medio de practicar juegos tradicionales es ejercer una pequeña parte de la cultura de un lugar del país y de esta manera damos vida a los juegos tradicionales del Ecuador. Dichos juegos en Ecuador han dejado de ser practicados por falta de conocimiento o por alguna razón que tenga que ver con la tecnología; es decir, se debería crear una estrategia digital involucrando a los juegos tradicionales y culturas para que estos sigan en vigencia. Juegos tradicionales en la ciudad de Milagro Al discutir sobre los juegos tradicionales y la identidad cultural milagreña, investigamos un tema alarmante, ya que los jóvenes están desinteresada por estos temas, la nueva generación es atraídos por la tecnología. Dichos juegos están desapareciendo por la falta de su práctica. Milagro cuenta con una identidad y rasgos culturales variados, los cuales se van perdiendo con el paso del tiempo. Identidad cultural La Cultura es la identidad que es representada por sus habitantes, es decir cada uno de sus pobladores debe ser identificado por los rasgos de la misma. La cultura es patrimonio no solo de los mestizos de descendencia indígena sino del resto de estratos mestizos; lo que se ha visto impelido a adoptar muchos de sus elementos, en tanto estos constituyen mecanismos óptimos de adaptación al entorno natural y sociocultural de la nación.CITATION Esp00 \p 16 \l 12298 (Espinosa Apolo, 2000, pág. 16) La cultura o identidad cultural se encuentra en cada población o sector de un país, el mantener los hechos y rasgos culturales de cada ciudad debe ser responsabilidad de las

nuevas generaciones; para mantener vigentes todas estas costumbres, y es necesario mantenerlas en prácticas para la adaptación de las nuevas dependencias se debería acoplar las bases culturales por medio de la tecnología ya que estas llaman la atención de los jóvenes en la actualidad. "El mestizaje es un elemento principal de la identificación nacional. La historia de la población indígena en el lapso colonial por medio del gobierno Ecuatoriano de representaciones contemporáneas de identidad étnica significa la cultura de los pueblos" CITATION Eri10 \p 184 \l 12298 (Eric Bauer, 2010, pág. 184). Examinar las culturas de las poblaciones sería una estrategia fundamental para poder exponer a la sociedad sobre los atributos de estas y crear una fuente conciencia cultural por medio de dichas investigaciones, como desenlace sería mostrar a muchos adolescentes que practicando estos juegos tradicionales se puede crear perfiles de la cultura donde habitan. Hologramas La holografía inventada por el Ingeniero Húngaro Denis Gabo; es el proceso de reflexión de una imagen tratada ya sea con movimiento de tipo GIF o estática en JPG.

Según (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & .Magalhaes, 2009, P. 1) "

La holografía es un método de recuperación integral de la información relativa al campo de irradiación difundido por un objeto real, por lo que permite obtener imágenes ópticas tridimensionales de distintos tipos de objetos".

Los hologramas son útiles para la proyección de ideas mediante imágenes las cuales pueden ser usadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los hologramas son un recurso que se pueden utilizar hoy en día para mostrar hechos o culturas mediante un efecto tridimensional, el motivo de utilizar estos es para captar la atención los ciudadanos de Milagro y dar a conocer los juegos tradicionales. Otra de las citas de hologramas se menciona que son técnicas destacadas de la fotografía "en la placa fotográfica se impresionan las interferencias causadas por la luz reflejada de un objeto con la luz indirecta. Iluminada (después de revelada) la placa fotográfica con la luz del láser, se forma la imagen tridimensional del objeto original" CITATION RAE00 \l 12298 (RAE, 2000). Además en nuestra investigación nos sirven para dar a conocer los juegos tradicionales de la ciudad de Milagro, proyectándolos mediante efectos tridimensionales para captar la atención de los jóvenes y así lograr que no desaparezcan las tradiciones y la cultura de

la ciudad. "Al mirar un holograma el espectador tiene la impresión de ver, a través de una placa de vidrio, un objeto realmente existente y puede observarlo desde diferentes ángulos" (

Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & .Magalhaes, 2009, P. 1)

Según CITATION SER05 \l 12298 (SERRA TOLEDO, 2005) "La técnica de obtención de diferentes colores en hologramas de reflexión se basa en que la distancia entre capas de interferencia dentro de la emulsión determinan el color. Esta distancia puede modificarse con la utilización de varios métodos de procesamiento". Para que un holograma mantenga sus colores mientras se produce el efecto, es necesario que las capas que establecen los colores en una distancia apropiada para que estas interfieran de la manera correcta para la visualización del holograma.

Holografías como proceso de enseñanza La holografía como método de enseñanza tiene el objetivo de persuadir a las personas que usan la tecnología como instrumento de aprendizaje, ya que los jóvenes de hoy en día, utilizan sus celulares, tablets y computadoras en todo momento, con estos medios se lograra incentivar a la población a mantener su identidad cultural; en especial los juegos tradicionales por medio de los instrumentos tecnológicos. El holograma por sus particularidades, constituye una de las reproducciones visuales más icónica de las existentes, lo que constituye su principal cualidad en su utilización como un medio de enseñanza. Teniendo en cuenta las características particulares de los hologramas, estos poseen fundamentalmente las siguientes funciones didácticas: cognoscitiva, comunicativa, informativa, motivadora e integradora. (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & .Magalhaes, 2009, P. 3) Su utilidad es de fácil acceso debido a que en la actualidad la gran parte de la población utiliza un software que posee un tipo de tecnología del momento, es decir cualquier persona con creatividad y los recursos necesarios puede crear un holograma teniendo en consideración los parámetros para la creación del soporte en donde se reproducirá en holograma para su mejor atracción visual y por medio de esto crear un método de enseñanza a los ciudadanos.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

En la realización de nuestra investigación, se ha implementados métodos y técnicas de investigación, por ende, el desarrollaron del mismo ayudara a profundizar más acerca de nuestro tema, dándole un enfoque cualitativo a nuestra investigación. TIPO DE INVESTIGACIÓN La investigación se fundamenta en la recopilación y análisis de archivos; referentes al tema similares en los cuales se desarrollan los temas sobre los juegos tradicionales y la identidad cultural milagreña. METODOLOGÍA O ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN Investigación cualitativa

Tiene enfoque cualitativo, porque se pretende relatar específicamente los elementos, que definen la identidad cultural de la ciudad de Milagro, en especial de los juegos tradicionales, esta información nos facilita indagar las principales cualidades de la cultura milagreña y aspectos por el cual se están perdiendo.

Según Bonilla, E. & Rodríguez, P. (Como se cita en Guerrero Bejarano, 2016) concreta que el método cualitativo es capaz de "Cualifica y describe el fenómeno social a partir de los rasgos determinantes, según sean percibidos por los elementos principales de la investigación mismos que están dentro de la situación estudiada".

Método deductivo inductivo

El método deductivo expone la investigación desde la perspectiva general hasta llegar a lo específico y concreto.

"El método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad".CITATION Abr14 \p 200 \l 3082 (Abreu, 2014, pág. 200)

Y por lo consiguiente inductivo, que proviene de lo particular a lo general en la cual se lograra demostrar cómo esta investigación puede generar cambios en la sociedad, incluyendo los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural la cual beneficiara a los pobladores de la ciudad de Milagro.

“Se razona que la premisa inductiva es una reflexión enfocada en el fin. Puede observarse que la inducción es un resultado lógico y metodológico de la aplicación del método comparativo”.
CITATION Abr14 \p 200 \l 3082 (Abreu, 2014, pág. 200)

Mediante la metodología aplicada, se busca obtener un resultado relevante en la investigación, el cual sea de manera comparativa la cual demuestre las mejorías constatables en los ciudadanos de Milagro, y su identidad cultural.

POBLACIÓN Y MUESTRA

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS Pregunta N° 1: ¿Conoce usted los juegos tradicionales? Análisis: La mayoría de los encuestados no tienen conocimientos sobre la los juegos tradicionales. Pregunta N° 2: ¿Usted piensa que los juegos tradicionales están desapareciendo? Análisis: La población de encuestados considera que los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro en la actualidad están desapareciendo. Pregunta N° 3: ¿Considera usted que los hologramas pueden ser útiles para dar a conocer los juegos tradicionales? Análisis: Los ciudadanos de Milagro consideran que mediante el uso de hologramas se pueden dar a conocer los juegos tradicionales que hoy en día se han perdido. Pregunta N° 4: ¿La identidad cultural se fortalecía mediante la creación de un holograma? Análisis: La gran mayoría de los encuestados, considera que la identidad cultural de la ciudadanía se fortalecería mediante la utilización de la holografía. Pregunta N° 5: ¿Le gustaría a usted que los jóvenes practiquen un juego tradicional al menos una vez por semana? . Análisis: Los ciudadanos Milagreños están de acuerdo con que los jóvenes practiquen los juegos tradicionales de manera continua para así poder fortalecer su identidad cultural.

CAPÍTULO IV DESARROLLO DEL TEMA

IMPORTANCIA DE LA HOLOGRAFÍA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA IDENTIDAD CULTURAL MILAGREÑA La holografía

La holografía ha despertado el interés de la juventud en la actualidad, se lo puede usar como método de enseñanza y aprendizaje por lo cual CITATION Wil08 \l 12298 (Wilber, 2008) conceptualiza la holografía como: Un método de fotografía sin lente en donde el campo de onda de luz esparcido por un objeto se recoge una placa como patrón de interferencia. Cuando el registro fotográfico -el holograma- se coloca en haz de luz coherente como el láser se regenera el patrón de onda original. Aparece entonces una imagen tridimensional. (Pag.14) Cuando se termina de colocar los efectos fotográficos se obtiene un patrón de luz que interfiere en el láser y genera un orden original con las luces entonces forma el efecto tridimensional que ocupa en el campo del holograma. Un problema importante de la holografía reside en la dificultad que existe para obtener una onda de referencia capaz de producir unas interferencias con la onda objeto que seas contrastadas y al mismo tiempo

estable, al menos durante el tiempo que dura el proceso de registro. Si esto no es así, la imagen será de calidad deficiente y de pobre luminosidad. CITATION Bel \p 42 \l 12298 (Beléndez, Pascual, & Fimia, 1991, pág. 42) La dificultad para que se puede observar de manera nítida el holograma es el obtener una onda de referencia, la misma que no puede contener una calidad de imagen con la mayor resolución posible esto hace que la imágenes sean de baja calidad por lo tanto no produce el efecto deseado en el holograma.

La luz de los hologramas Se puede deducir que en un holograma es preciso que los haces de luces interfieran, para registrar la actividad que van ejecutar las luces del holograma mostrando de esta manera un resultado positivo respecto a la estética en el aspecto de luces del holograma. En holografía, se hacen interferir dos haces de luz, uno de ellos porta información del objeto a registrar y el otro es un haz de referencia que permite hacer la comparación entre las fases de ambos haces y como resultado se obtiene una distribución de franjas brillantes y oscuras, que guardan la información de las variaciones. CITATION GIR12 \p 16 \l 12298 (GIRALDO CASTAÑO , 2012, pág. 16) Según las distribuciones de los haces se obtiene un resultado que almacenan los registros de todas las fases y características de los haces que se realizaran al momento de ejecutarse en el holograma.

Elementos de la holografía Entre los elementos más utilizados para la proyección holográfica tenemos los siguientes: Lentes simples: Se emplean lentes positivas y negativas para hacer converger y divergir los haces. Recordar que los haces de los láseres no es homocéntricos por lo que las leyes de la óptica geométrica no se aplican directamente a ellos. Las lentes pueden o no tener capas anti-reflejantes. CITATION Alt10 \p 35 \l 12298 (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 35)

Se ejecutan lentes simples según las leyes de la óptica negativas y positivas, para dirigir de manera correcta los reflejos de la luz y así obtener la imagen reflejada de forma nítida, para dar forma al elemento tridimensional.

Sistemas de lentes como expansores de haz: Se emplean diversas combinaciones de lentes con el fin de compensar aberraciones y/o conseguir haces de determinadas características. Además de diversos objetivos microscópicos y fotográficos se emplean los expansores de haz. Los expansores de haz son similares en su construcción a un telescopio de Kepler pero invertido, de tal manera que el haz entra delgado por un extremo y sale ancho y con menor divergencia por el otro. CITATION Alt10 \p 35 \l 12298 (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 35)

La manera de proyección de expansor de un holograma, se da por medio dos extremos, el primero es muy delgado en el cual atraviesa la luz y alcanza el según extremo el que es ancho, con dichas características se crea una forma de aspecto tridimensional que es proyectado por medio de un celular o pantalla de luz, con el que se aplica un formato gif o mp4. Filtro espacial:

Posiblemente este es uno de los elementos ópticos más usados en holografía. Consiste en una microlente (objetivo de microscopio) que tiene situado en su plano focal una lámina opaca con un pequeño orificio. Cuando el filtro espacial está bien colocado, el haz del láser

después de pasar por la microlente, converge al foco de ésta y pasa por el orificio de la lámina opaca. Todos los demás haces, producto de reflexiones indeseable. CITATION Alt10 \p 36 \l 12298 (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 36).

Existe la posibilidad de que un filtro sea primordial para elaborar un holograma; debido a que por este debe pasar la luz y deberá estar en una ubicación precisa para que la ilustración reflejada obtenga su mayor resolución al momento de mostrarse entre las paredes que se encuentre el holograma.

Espejos: Se emplean espejos de primera reflexión con diferentes valores de los coeficientes de reflexión y transmisión. Muchas veces son depositados sobre sustratos en forma de cuña o muy anchos. Ello se hace para poder eliminar reflexiones parásitas. Estas reflexiones parásitas se eliminan mediante filtros espaciales o con tarjetas y obstáculos opacos. CITATION Alt10 \p 37 \l 12298 (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 37)

Los espejos colocados de forma lateral y frontal se encuentran ubicados a 45° los cuales al reflejarse la ilustración logran mantener en un equilibrio al holograma en ejecución logrando enfocar una imagen precisa de lo que se quiere proyectar y dar un efecto tridimensional, como podemos observar en la ilustración.

Prisma: Se emplean para reflejar la luz mediante reflexión total o para cambiar la dirección de propagación. También se emplean como divisores de haz. En muchas aplicaciones es mejor emplear prismas para reflejar los haces que los espejos. Esto se explica porque los prismas son más fáciles de fijar, son menos sensibles a arañazos. CITATION Alt10 \p 38 \l 12298 (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 38)

El prisma es ejecutado de manera en que la luz se refleja por medio de un filtro, este ayudara al sistema de lentes para mantener sus características y mantener que se pueda dar los colores al holograma que se está reproduciendo, de dicha manera en que la luces se dividen ayuda al nivel de nitidez al reflejarse en la pirámide.

Reflexión: Según CITATION MALSF \l 12298 (MALACARA, sf) "Tienen la enorme ventaja de que puede ser observada con una lámpara de tungsteno común y corriente. Este tipo de holograma tiene mucho en común con el método de fotografía a color por medio de capas de interferencia". Por medio de otras características este método de reproducción fotográfica se puede establecer de una manera más simple, sin embargo su ejecución sigue siendo el mismo al momento de reproducirse el holograma.

Funciones didácticas del holograma como medio de enseñanza social Por medio de nuestra investigación sobre los hologramas, buscamos obtener que los ciudadanos aprendan o reconozcan los juegos tradicionales, formando y fortaleciendo su identidad cultural y mejorando sus conocimientos empíricos. Según CITATION Ser08 \t \l 12298 (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & Lunazzi, 2008) "Los hologramas como medio de enseñanza y educación social, tienen el papel de establecer vínculos entre el nivel sensorial y racional del conocimiento, entre lo concreto y el pensamiento abstracto; es así como pueden ayudar al aprendizaje de manera perdurable". (Pág. 297) La formación de los ciudadanos es importante

para mantener los rasgos culturales y a la educación de los pueblos, los cuales deben de enraizar la identidad cultural de generación en generación para que la misma no se pierda; por medio de la tecnología se implementan un medio de enseñanza para la ciudadanía, tomando como tema principal los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro.

Como realizar un proyector de hologramas El proyector holográfico hecho a escala, basada en una pirámide de vidrio de cuatro lados con un ángulo de 45 grados de inclinación; para tener una mejor recepción de la imagen a proyectarse, cada lado mide 17 centímetros en su parte más ancha, 11 de altura y 2 en tu parte más angosta. Cada lado recepta una imagen dando la impresión de una imagen en 3D. La estructura que sostiene la pirámide está hecha de cartón prensado y de madera. La base mide 8.5 cm² cuadrados con una altura de 11 cm².

Para la proyección de un holograma es necesario la creación de un soporte. En la parte superior de la imagen mostramos el soporte el cual sostendrá la tablet fija sin movimiento a una altura adecuada y de forma alineada, para dar una mejor proyección al holograma de esta manera los observadores pondrán concebir una mejor calidad de imagen.

Como podemos apreciar en la siguiente imagen al colocar la tablet y realizar la proyección de las imágenes se visualizara en la parte frontal de la maqueta, el holograma que podrá ser observado a través de sus 4 dimensiones en las cuales, la pirámide de vidrio ayuda a que la imagen tratada obtenga su efecto tridimensional, esta da la sensación de realismo a las personas que lo observan. La proyección holográfica realizara mediante el soporte colocando la tablet en la parte superior y reproduciendo la imagen tratada en gif o videos, los cuales se visualizara en la pirámide. Esto servirá como método de enseñanza para los ciudadanos y de esta manera mejorar sus conocimientos sobre la cultura de la ciudad de Milagro.

Utilidad de los hologramas

En el presente trabajo realizamos la utilización de los hologramas como método de enseñanza. Por medio de la holografía intentamos dar a conocer a los jóvenes los juegos tradicionales, que a medida del paso del tiempo se han perdido. La utilidad de las nuevas tecnologías favorecen el proceso de aprendizaje ya sea individual o colectivo en el cual según CITATION Mej12 \1 12298 (Mejía Luna, 2012) "El aprendizaje del beneficiario se facilita mediante la captura de las acciones del usuario, el tratamiento de la acción a través de la simulación y la producción de una respuesta y la emisión de la respuesta para el usuario" (Pág. 38).

Mediante dichos pasos los pobladores de la ciudad de Milagro captaran la información mediante la cual se enriquezcan sus conocimientos culturales. El uso de la tecnología como los hologramas produce el conocimiento de manera visual e interactiva con el usuario.

En la ilustración observamos el proceso de aprendizaje del usuario al momento de la proyección holográfica en la cual la acción es la interacción que realiza el usuario con el holograma para luego asimilar la información y como respuesta su aprendizaje definitivo del tema que deseamos sea conocido como lo son los juegos tradicionales.

Proceso de la creación de imágenes para los hologramas Para la realización de un holograma es necesario una serie de pasos los cuales, los que cuales se inicia con: La construcción de la imagen del objeto congelada en un holograma, se expone el holograma a un haz óptico coherente, formándose entonces una imagen en una posición que dependerá del tipo de holograma de que se trate. Durante la reconstrucción, los dos primeros términos, generalmente describen una imagen irreconocible de distribuciones centrada en el eje óptico, mientras que los términos con productos cruzados describen imágenes conjugadas (consideraremos tanto reales cuanto virtuales) los que son fácilmente reconocibles. CITATION SED \p 13 \l 12298 (Patow, Aguirret, Bourimborde, Zerbino, & Garavaglia, 1900, pág. 13)

En el proceso de creación de los hologramas, se inicia realizando los bocetos realizados, según el juego tradicional que se desea presentar como lo veremos en las siguientes imágenes.

El juego de las escondidas es unos de los tantos juegos tradicionales que existen pero lastimosamente están desapareciendo por su falta de practica el juego consiste en que unos de los integrantes que esté jugando debe taparse los ojos y contar hasta un delimitado número, mientras pasa esto los demás buscan un sitio donde esconderse, el juego concluye cuando el que lo esté buscando logra visualizar a una de las personas que estaba escondida.

La bolilla es un juego tradicional en el cual se basa en que se realiza un círculo de un determinado perímetro y dentro de este cada jugador debe colocar una cantidad de bolillas. El juego se realiza en que cada jugador tiene un disparo para poder sacar la mayor cantidad de bolillas que hay dentro del círculo. El juego concluye cuando ya no quedan bolillas dentro del círculo.

El atrapado es un juego tradicional en el cual se sortea quien debe de correr hasta atrapar a un integrante de los que estan jugando. En juego concluye cuando logra atrapar a uno de sus compañeros de juego.

Ubicación de holograma en la ciudad de Milagro El holograma se encontrara ubicado en

CRAI (Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación) de la Universidad Estatal De Milagro,

sitio estratégico en donde todas las personas de la comunidad pueden tener acceso gratuito; para este método de enseñanza que está relacionado con la tecnología, lo más utilizado por la mayoría de los ciudadanos en la actualidad.

CONCLUSIONES

- El uso de las nuevas tecnologías favorecen al proceso de formación de la ciudadanía, la cual tiene el objetivo de ayudar a los pobladores a mantener su identidad cultural mediante los juegos tradicionales.
- En el proceso de la creación de los hologramas, se utilizó como un método con el cual se pretende rescatar los rasgos culturales de la ciudad de Milagro.

- El diseño holográfico pretende persuadir a las personas a recordar o conocer los juegos tradicionales, en especial a las que acuden al establecimiento del CRAI (Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación), el cual se encuentra en el interior de la Universidad Estatal Milagro.

19

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.
