



Durante la última celebración del Día de los Patrimonios, la empresa estuvo en la Plaza de Armas invitando a los chillanejos a conocer la ciudad antes y después del terremoto de 1939.

PROYECTO PERMITIRÁ CONOCER LA CIUDAD ANTES Y DESPUÉS DEL TERREMOTO DE 1939

Experiencia acerca a los chillanejos a su patrimonio a través de 3D

Ideolab está trabajando desde hace años en dos áreas de la mano de las nuevas tecnologías. Al proyecto de reconstruir el terremoto, se unen las llamadas aulas inmersivas.

Carolina Marcos Ch.
 cmarcos@ladiscusion.cl
 FOTOS: Ideolab

Conocer la ciudad antes del terremoto de 1939 a través de la realidad virtual ha sido uno de los principales ejes de Ideolab, la empresa chillaneja dirigida por Pablo Escobar. Durante la última celebración del Día del Patrimonio, Pablo y su equipo se trasladaron hasta la Plaza de Armas para poner en marcha un piloto de realidad virtual que permitió a los chillanejos que llegaron hasta el espacio conocer cómo era la ciudad antes del megasismo y cómo quedó tras el paso de uno de los terremotos más devastadores de la historia de la humanidad.

1

de octubre será lanzado el proyecto del terremoto de 1939 en distintos espacios de la ciudad para que las personas puedan vivir la realidad virtual conociendo Chillán antes del devastador sismo que le arrebató la vida a cientos de chillanejos.

Gracias al financiamiento del Fondo Nacional de Desarrollo Cultural del Ministerio de las Culturas y el apoyo de entidades como la Unidad de Patrimonio (documentación histórica y apoyo en educación patrimonial) y la Facultad Arquitectura, Construcción y Diseño UBB, Pablo y su equipo lograron desarrollar un modelo virtual de la ciudad que puede ser visto a través de dispositivos como tablets. "1939 Terremoto Inmersivo 3D" es un proyecto pionero que busca integrar la educación escolar patrimonial con las nuevas tecnologías inmersivas, a fin de proporcionar una comprensión profunda y vívida del terremoto de Chillán de 1939 y del contexto histórico en el que ocurrió. Desarrollado con el objetivo de educar a escolares y docentes, este proyecto utiliza la realidad aumentada y la realidad virtual para recrear de manera detallada y precisa la vida en Chillán durante los años previos al devastador sismo", explica Pablo.

A través de experiencias interactivas y tecnológicamente avanzadas, los participantes pueden explorar la geografía humana, patrimonial y arquitectónica de la ciudad en esa época. Las recreaciones tridimensionales permiten a los usuarios caminar por las calles de Chillán, observando la arquitectura de los edificios, interactuando con per-

sonajes históricos y utilizando los transportes de la época. "El proyecto no solo es una ventana al pasado, sino también una innovadora plataforma educativa que combina historia y tecnología, ofreciendo una experiencia educativa rica y envolvente que fomenta el aprendizaje activo y la apreciación del patrimonio cultural y arquitectónico de Chillán", advierte Pablo. El lanzamiento de este proyecto se desarrollará en octubre próximo y podrá estar a disposición de las personas en el Centro Interactivo, Ceval UdeC, Plaza de Armas, Museo Marta Colvin, además de itinerancias en algunos establecimientos educacionales.

Aulas inmersivas

Otro de los proyectos que trabaja Ideolab en la actualidad son las llamadas Aulas Inmersivas, un apoyo tecnológico a la educación. Pablo Escobar explica que "este es un innovador proyecto que tiene como objetivo fundamental vincular la educación escolar con las nuevas tecnologías inmersivas, creando experiencias educativas que integran diversas asignaturas como ciencias, matemática e historia. A través de la realidad aumentada, Aulas Inmersivas ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar y comprender de manera interactiva

y dinámica conceptos complejos y abstractos. Por ejemplo, en ciencias, los alumnos pueden visualizar y estudiar el ciclo del agua y las capas de la tierra en un entorno tridimensional, permitiendo una comprensión más profunda y tangible de estos procesos naturales. En matemática, los estudiantes pueden interactuar con figuras geométricas y problemas de álgebra de una manera visual y práctica, lo que facilita el aprendizaje y la retención de información", explica.

"En historia, la realidad aumentada permite a los alumnos explorar el patrimonio natural y geográfico de la región de Ñuble, sumergiéndolos en una experiencia que conecta el pasado con el presente de una manera vívida y memorable. Este enfoque no solo enriquece el contenido curricular, sino que también fomenta el entusiasmo y la curiosidad de los estudiantes, transformando las aulas en espacios dinámicos de descubrimiento y aprendizaje", agrega Pablo Escobar.

Este proyecto se está trabajando en conjunto con el Centro Interactivo Marta Brunet y el DAEM Chillán para vinculación con escuelas, además de la consultora tecnológica de Perú Emiliusvgs. Cuenta con financiamiento de Corfo Chile a través del Fondo Nacional Factoría Creativa.