

KIT DOCENTE TE PUEDE PASAR A VOS

- A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO:

Con un recorrido libre se piensa en una instalación destinada a la concientización de situaciones de violencia de género y micromachismos.

- #Tepuedepasaravos

Pensamos en usar la Realidad Aumentada como herramienta didáctica para dar cuenta de experiencias concretas de violencia de género.

Se decidió montar una instalación de una práctica cotidiana, como una mesa de desayuno, y sobre la cual los objetos sirven para ilustrar distintas escenas de violencia y de esta forma invitar a la reflexión crítica en los espectadores.

Partiendo de la premisa “te puede pasar a vos” se busca involucrar al espectador en situaciones concretas de la realidad. Se plantean distintos puntos de vista, desde la víctima y desde el observador casual.

Para este proyecto pensamos la realidad aumentada como una herramienta que puede generar empatía en relación a la temática planteada y que puede ser aplicada en el aula. Atravesar por una experiencia de RA permite un nivel de inmersión diferente al que se logra por medio de un texto o una representación audiovisual en 2D, generando una relación con el aprendizaje en la cual el estudiante se involucra activamente en el proyecto.

En este punto abrimos dos instancias de aplicación, una en relación a transitar el dispositivo ya terminado, con el objetivo de reflexionar y debatir sobre lo experimentado y otra instancia colaborativa que permita al estudiante ser partícipe en la construcción de prácticas aplicando RA a casos concretos, generando de esa manera, situaciones de investigación, de exploración y de adquisición de conocimientos tecnológicos que facilitan ampliar su formación general.

- Requerimientos de proyecto: servidor para alojar el sitio web donde el usuario podrá ingresar para reproducir la experiencia, armado de marcadores, portada introductoria, marcar un recorrido y establecer un final de la experiencia.
- Es necesario utilizar lenguaje html5 para programar las acciones de cada elemento que componen la instalación con respecto a la interacción de los exploradores, por ejemplo, el explorador se acercará al objeto en donde se encuentra el marcador, el cual será escaneado por el celular y activará el material multimedia.
- La experiencia se inicia desde una portada que marca un recorrido libre y luego de pasar por los diferentes marcadores se llegará a una instancia final.

MARCADORES

“¿Por qué me dejó?
Usos de la realidad aumentada para pensar los machismos.
Compartí tu historia:
#TEPUEDEPASARAVOS ”



