

XIII Foro Académico de Diseño

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

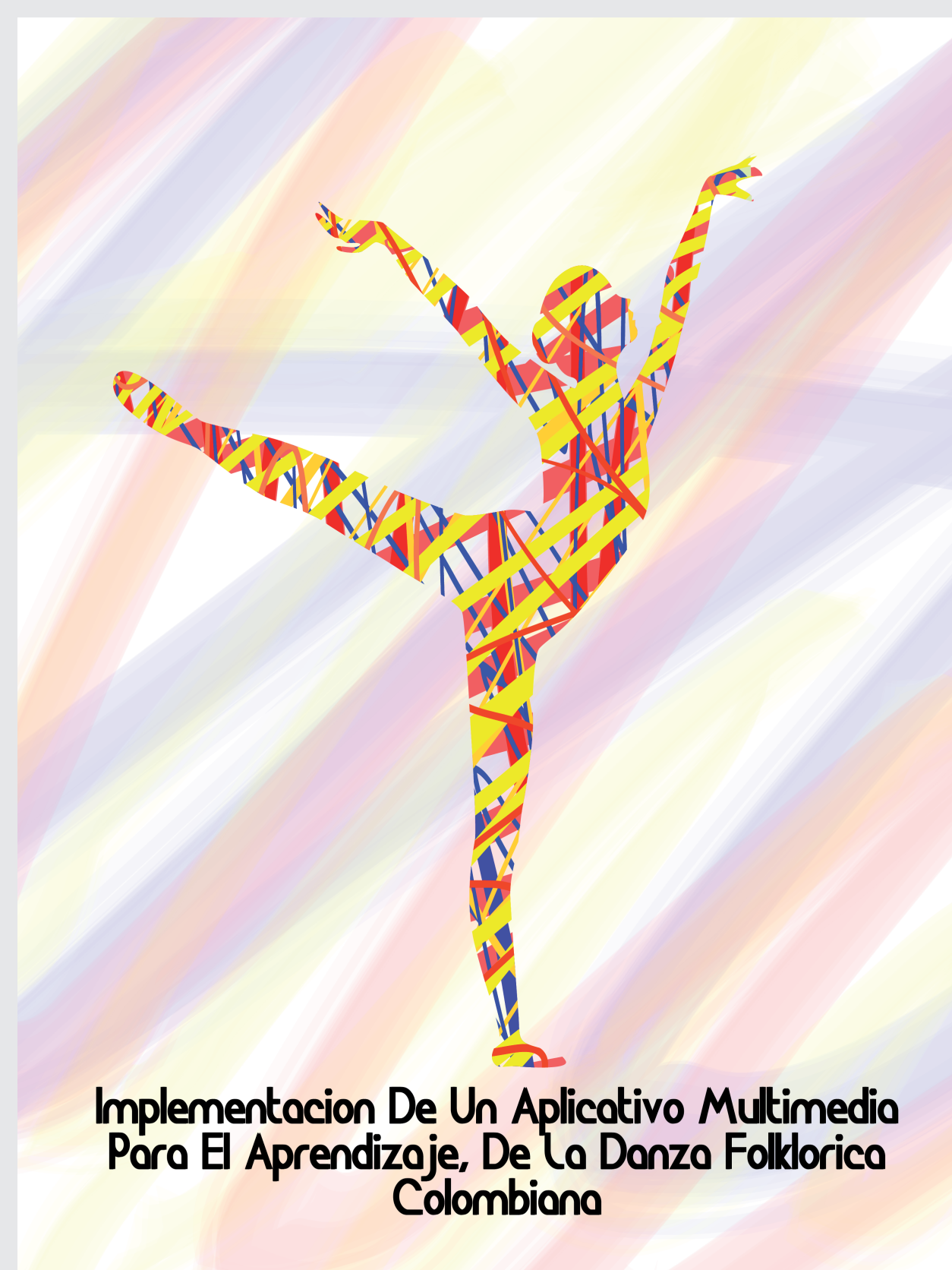
Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología
Ciudadanía digital y ecoacciones
www.festivaldelaimagen.com

Aplicativo Multimedia Para El Aprendizaje De La Danza Folklórica Colombiana

Autor/Karen Martinez Lozano
Universidad Militar Nueva Granada
Estudiante de Ingenieria Multimedia
Bogotá- Colombia
u12010219@unimilitar.edu.co

Autor/Nicolás Morales Mancera
Universidad Militar Nueva Granada
Estudiante de Ingenieria Multimedia
Bogotá- Colombia
u12010222@unimilitar.edu.co

Al observar la juventud en las aulas de clase, se concluye que entre muchas otras disciplinas, el ejercicio lúdico no se incluye en el programa curricular, llevando a que estos mismos jóvenes no se sientan atraídos por la diversidad folklórica que hay en nuestro país y prefieran escoger danzas de otras culturas, "la admiración de las nuevas generaciones hacia la cultura americana en detrimento de la propia es un hecho de sobra" [Ana M^a Diaz Olaya(2013)], que para ellos resultan más divertidas. En el baile cuenta historias del pasado y cultura de una nación, es de gran importancia que los jóvenes retomen estas danzas y con ello generar un poco de esa apropiación cultural que necesita el país. Por esto se busca llegar en primera instancia a niños y jóvenes entre los siete y doce años, de escuelas y colegios públicos que estén entre los niveles tercero de primaria y séptimo de básica secundaria. El aplicativo multimedia se centrará en la interactividad y aprendizaje del usuario con referencia a la danza folklórica, tanto a sus pasos principales como a su historia, desarrollado como una multimedia educativa en la que se trabajará la realidad aumentada como principal componente interactivo.



METODOLOGIA

En este proyecto se está realizando un estudio de tipo exploratorio usando la metodología de diseño instruccional interactivo: Análisis, Diseño, Desarrollo, implementación y Evaluación (ADDIE), representado como un flujo de procesos que progresa de izquierda a derecha (como se muestra en el diagrama).

RESULTADOS

El aplicativo permitirá al usuario interactuar de manera fácil y rápida, este podrá seleccionar uno de los 3 bailes (bambuco, torbellino, joropo) para dar comienzo a la exploración y explicación de su historia, de donde nace, de donde es y todo lo que conlleva la investigación de esta danza. Seguidamente observará una pareja de baile la cual le enseñara los pasos básicos de esta danza ya sea en la pantalla del aplicativo o por medio de realidad aumentada esto lo escogerá el usuario a su gusto.

Se le reconoce a la Universidad Militar Nueva Granada, por su apoyo en la financiación en el proyecto de investigación INV-ING-1813, titulado "Resignificación del street art o (in) cultura ciudadana. Bogotá un gran lienzo para el anamorfismo"

