



Actividades con realidad aumentada

1. Entre toda la clase, preparad una exposición sobre la vida y la obra de Shakespeare por medio de realidad aumentada. A cada alumno se le asignarán un objeto y un tema asociado al objeto.

Estas son algunas sugerencias:

- Retrato de William Shakespeare: fecha de nacimiento, familia de Shakespeare.
 - Fotografía de Stratford-upon-Avon: los años de Shakespeare en Stratford.
 - Mapa de Inglaterra del siglo XVII donde se vea bien Londres: Londres en la época de Shakespeare.
 - Retrato de la reina Isabel I: datos sobre este personaje histórico y sobre su reinado.
 - Retrato del rey Jaime I: datos sobre este monarca y sobre su reinado.
 - Dibujo del teatro The Globe (inspirado en el que puedes ver en el anexo «Para saber más, para comprender mejor» del libro): datos sobre los teatros de Londres en la época de Shakespeare.
 - Retrato de Richard Burbage: datos sobre este actor.
 - Calavera: datos sobre el personaje de Hamlet.
 - Guirnalda de flores: datos sobre el personaje de Ofelia.
 - Espada (falsa): reflexión sobre la violencia en *Hamlet*.
 - Carta de aspecto antiguo: reflexión sobre la astucia de Hamlet al librarse de la trampa que le tiende Claudio cambiando las cartas que llevan Rosencrantz y Guildenstern.
 - Colgante: reflexión sobre la relación entre Ofelia y Hamlet.
 - Nueces: datos sobre la comedia *Mucho ruido y pocas nueces*.
 - Corona: datos sobre la obra *El rey Lear*.
 - Rosa: datos sobre la obra *Romeo y Julieta*.
 - Pelota de tenis: datos sobre la obra *Enrique V*.
 - Caballo de juguete: datos sobre la obra *Ricardo III*.
 - Balanza: datos sobre la obra *El mercader de Venecia*.
 - Cinta o lazo largo: datos sobre la obra *Otelo*.
 - Orejas de burro: datos sobre *El sueño de una noche de verano*.
- a) Cada alumno preparará una breve presentación de entre tres y cinco minutos sobre el tema que le haya correspondido.
 - b) Con la aplicación Aurasma (gratuita en todas las plataformas), los participantes grabarán en vídeo su presentación y la vincularán al objeto que les haya tocado (y que funcionará como marcador).
 - c) Los compañeros intercambiarán sus nombres de usuario en la aplicación para poder visualizar los contenidos de realidad aumentada que han creado.
 - d) Se montará la exposición con los objetos aportados por todos los alumnos.
 - e) Todos los visitantes disfrutarán de la exposición accediendo a los contenidos de realidad aumentada mediante un móvil o una tableta.