

Diseño de experiencia de aprendizaje mediada con TACs

Equipo diseñador (nombres) : Camilo Abello , Nathaly Chirino y Pablo Ramos
 OA de BBCC (escribirlo) : OA 1: Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: naturaleza y paisaje americano; entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana); entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo.

Habilidad asociada : Manejo de materiales, herramientas y procedimientos – Análisis crítico
 Curso : 4° Básico
 Fecha /día de implementación : Martes 06 de Junio
 Colegio : Liceo Pablo de Rocka
 Recurso tecnológico utilizado : Fulldiver – Visor de realidad virtual (Visor VR)

Tiempo de interv. (En minutos)	Título y objetivo de la experiencia <i>(Colocar un nombre de fantasía atrayente. El objetivo deberá ser lo más medible y observable posible)</i>	Momento de INICIO <i>(Describe qué se hará y cuánto durará. ¿Qué estrategia utilizará para verificar aprendizajes previos? Debe quedar registro de esta acción, o sea, los estudiantes podrían anotar a través de un formulario de gamificación o google)</i>	Momento de DESARROLLO <i>(Describe qué se hará y cuánto durará. ¿Qué aplicación de RA o RV utilizará? El estudiante deberá tener una experiencia lo más autónoma posible. El estudiante deberá registrar sus hallazgos y quedarle como evidencia)</i>	Momento de CIERRE <i>(Describe qué se hará y cuánto durará. ¿Cómo se evaluará el aprendizaje?)</i>
	“Nos vamos de viaje al arte” Obj: Observar un entorno artístico del movimiento surrealista en el resto del mundo	(10 minutos)Para el inicio de Clases y activación de conocimientos previos se les realizará una serie de preguntas ¿Alguna vez han dibujado sus sueños?¿Creen que es posible retratar eso? ¿Los artistas en el mundo solo se enfocaron en hacer pinturas de la naturaleza? ¿Qué creen ustedes? Posteriormente se les entregará la guía para que observen la primera imagen y respondan las preguntas	(Desarrollo 30 minutos) Durante el desarrollo de la clase se utilizará RV con el programa fulldiver mediante los equipos electrónicos (celulares y lentes de rv), el estudiante podrá realizarlo de manera autónoma el video consta de 7 minutos aproximadamente el cual da tiempo que el estudiante pueda ver detalles como otras observaciones de la pintura y se dispone que una vez visto el video el estudiante pueda anotar en una guía entregada sus hallazgos más relevantes que considere, respondiendo las preguntas Una vez completada esta parte se conversará a nivel curso lo que más le llamó la atención así como detalles relevantes.	(Cierre 5 minutos) Para finalizar la clase los estudiantes al ver el video responderán la siguiente pregunta final ¿Ustedes creen que las pinturas pueden representar sentimientos?¿Qué sentimientos les transmitió el video? pintaran o subrayaran que emoción sintieron en el ticket de salida.

<https://www.youtube.com/watch?v=w81iV28tJ-8>

Guía de Actividades
“Nos vamos de viaje al arte”

Nombre: _____ Fecha: __/__/2023

1.- Observa la imagen y responde las preguntas



a) ¿Qué observan en la imagen?

b) ¿Por qué creen que están los objetos pintados de esa forma?

2.- Luego de la experiencia de realidad virtual, responde:



a) ¿Qué dibujos pudiste observar que se parecían con la primera imagen presentada?

b) ¿Qué otras formas o dibujos pudiste observar en el video?

c) ¿Qué otros objetos estaban cambiados o desfigurados?

Ticket de salida

TABLA DE LAS EMOCIONES	
ALEGRÍA	CONTENTO, FELICIDAD, ENTUSIASMO
TRISTEZA	PENA, DOLOR, SOLEDAD
IRA	FURIA, RABIA, ENOJO
MIEDO	COBARDÍA, TEMOR, ESPANTO
ASCO	REPUGNANCIA, NÁUSEAS, DISGUSTO
SORPRESA	ASOMBRO, ADMIRACIÓN, FASCINACIÓN