



BITÁCORA DEL INVESTIGADOR

El Protocolo Código Inmersivo

Registro de Sistematización y Evolución Tecno-Pedagógica

PERFIL DEL ARQUITECTO DEL CONOCIMIENTO INMERSIVO	
Nombre del Docente:	[Escriba su nombre aquí]
Institución y Sede:	IETI Comuna 17, Cali - Valle del Cauca
Área / Especialidad:	Algoritmia y Programación
Fecha de Inicio:	[Fecha de Sesión 1]

"El código no solo se escribe: se habita y se transforma.

Esta bitácora es tu herramienta de investigación personal. Aquí registrarás tu evolución desde la enseñanza tradicional bidimensional hacia la innovación inmersiva."

TOMO I: LA DIMENSIÓN ESPACIAL (Sesiones 1 y 2)

Enfrentando el Muro Algorítmico y explorando la tridimensionalidad en CoSpaces Edu.

Cuestionamientos de Sistematización	Registro Reflexivo del Docente
1. Contraste Cognitivo: ¿Qué diferencia principal encuentras (como docente y pensando en tus alumnos) entre explicar un flujo de datos o algoritmo en un tablero plano (2D) y construirlo espacialmente en un entorno 3D?	

Cuestionamientos de Sistematización	Registro Reflexivo del Docente
2. Usabilidad Técnica: Describe brevemente cuáles fueron las mayores barreras o dificultades al navegar, rotar y manipular objetos en tu primer contacto con la plataforma.	

TOMO II: LA MATERIA AUMENTADA (Sesiones 3 y 4)

Proyección holográfica, tangibilización de conceptos y ensamble en Merge Cube.

Cuestionamientos de Sistematización	Registro Reflexivo del Docente
1. Tangibilización de lo Abstracto: ¿De qué manera la interacción física con un marcador de Realidad Aumentada (Merge Cube) disminuye la frustración de estudiantes con dificultades para el razonamiento lógico abstracto?	
2. Enriquecimiento del Contenido: Al agregar capas interactivas (texto, audio) sobre tu objeto virtual, ¿cómo visualizas que esto pueda complementar o reemplazar una guía de estudio tradicional en tus clases de informática?	

TOMO III: EL CÓDIGO UNIFICADO DIDÁCTICO (Sesiones 5 y 6)

Programación de eventos, CoBlocks, lógicas condicionales y gamificación pura.

Cuestionamientos de Sistematización	Registro Reflexivo del Docente
1. Feedback en Tiempo Real: ¿Cómo impacta la retroalimentación inmediata provista por el entorno programado (por ejemplo, ganar puntos al elegir la ruta correcta o un mensaje de error inmediato) frente a la calificación diferida de un examen escrito?	
2. Transformación Metodológica: Al programar mecánicas de juego en tu escena, ¿qué descubriste sobre la relación entre el juego (gamificación) y el esfuerzo cognitivo requerido para aprender a programar?	

TRANSFERENCIA Y SISTEMATIZACIÓN FINAL

(Sesiones 7 y 8)

Alineación al currículo de la IETI Comuna 17 y evaluación del proceso.

Cuestionamientos de Sistematización	Registro Reflexivo del Docente
1. Reflexión sobre Competencias (Autoevaluación): Compara tu forma de planificar y enseñar antes de la Sesión 1 con la secuencia didáctica final que estructuraste hoy. ¿De qué forma sientes que evolucionaron tus Competencias Pedagógicas e Investigativas?	
2. Competencia de Gestión (Visión de futuro): Pensando en el despliegue de esta tecnología en tu aula con 40 estudiantes, ¿qué barreras reales (infraestructura, conectividad, dispositivos) prevés en la institución y qué estrategia utilizarás para sortearlas?	

¡Sistematización Completada!

Sube el enlace de este documento y de tu experiencia programada al Muro de Honor Colaborativo. Eres oficialmente un Arquitecto del Conocimiento Inmersivo nivel Innovador.