

FORMATO INSTITUCIONAL DE SECUENCIA DIDÁCTICA INMERSIVA

Transferencia Pedagógica al Aula (Sesión 7)

Institución Educativa Técnico Industrial Comuna 17 - Área de Tecnología e Informática
Instrucciones: Este formato es el puente entre tu formación como *Arquitecto del Conocimiento Inmersivo* y tu práctica real en el aula. Diligencia los siguientes campos para planificar cómo implementarás el entorno inmersivo gamificado (RA/RV) con tus estudiantes de bachillerato para fortalecer su pensamiento computacional y lógico.

1. DATOS GENERALES DE IDENTIFICACIÓN			
Docente:	[Escriba su nombre]	Asignatura:	Tecnología e Informática
Grado Escolar:	[Ej. 10° o 11°]	Duración Estimada:	[Ej. 2 horas de clase]
Tema Central:	[Ej. Estructuras condicionales y bucles en programación]		

2. ALINEACIÓN CURRICULAR (Lineamientos MEN)	
Objetivo de Aprendizaje:	[¿Qué deben lograr comprender o hacer los estudiantes en esta clase?]
Competencia a Desarrollar:	[Ej. Resolución de problemas tecnológicos / Pensamiento Computacional]
Evidencia de Aprendizaje:	[Ej. El estudiante formula un algoritmo que resuelve un reto lógico y lo representa correctamente en un entorno virtual]

3. ARQUITECTURA GAMIFICADA E INMERSIVA

Narrativa / Misión del Estudiante:	[Describe brevemente la historia: ¿Qué rol asume el estudiante? ¿Qué problema debe resolver en el entorno virtual?]
Tecnología Inmersiva a Usar:	☐ Realidad Aumentada (Merge Cube) ☐ Realidad Virtual (CoSpaces)
Mecánicas de Juego:	☐ Puntos ☐ Niveles/Bifurcaciones ☐ Tiempo Límite ☐ Retroalimentación inmediata

4. DESARROLLO DE LA CLASE (Fases Metodológicas)

FASE DE INICIO (Exploración / 15 min)	• El Enganche: [¿Cómo presentarás la misión gamificada para captar su atención?] • Activación: [¿Qué preguntas harás para conectar con sus saberes previos sobre algoritmia?]
FASE DE DESARROLLO (Práctica Inmersiva / 60 min)	• Instrucción Tecnológica: [Explicación breve de cómo usar el visor RV o escanear el Merge Cube] • El Reto: [Descripción del desafío que deben superar los estudiantes interactuando o programando (CoBlocks) en el entorno] • Rol del Docente: [Acompañamiento, mediación y resolución de dudas]
FASE DE CIERRE (Transferencia / 25 min)	• Condición de Victoria: [¿Cómo demuestran que superaron el nivel?] • Reflexión Final: [Puesta en común: ¿Qué aprendieron sobre lógica computacional a través del juego?]

5. GESTIÓN DE AULA Y EVALUACIÓN FORMATIVA

Requisitos de Infraestructura:	[Ej. Conectividad WiFi del colegio, 1 celular por cada 4 estudiantes, visores Cardboard, marcadores impresos].
Plan de Contingencia (Plan B):	[¿Qué pasa si falla el internet o un dispositivo? Ej. Proyectar desde el PC del docente y tomar decisiones conjuntas].
Criterios de Evaluación:	1. Identifica correctamente el inicio, desarrollo y fin de un problema lógico. 2. Navega e interactúa exitosamente con el entorno tridimensional. 3. Trabaja colaborativamente asumiendo un rol activo en la solución del reto.

Firma Docente: _____

Aprobación Área Técnica: _____