

APRENDIENDO CON REALIDAD AUMENTADA

Apreciación artística arquitectónica

TALLER PARA ESTUDIANTES
GASTÓN BUSTOS QUINTANA

PLANIFICACIÓN TALLER

Estudiantes de 5° básico a IV .

I. ASPECTOS TÉCNICOS:

Hardware	<i>Computadores</i>
Periféricos	<i>mouse, cámaras USB para computador.</i>
Software	<i>Sketchup https://www.sketchup.com/es Aumentaty author http://author.aumentaty.com/</i>
Internet	<i>No</i>
Material concreto y herramientas	<i>Impresión de las imágenes adjuntas en el pdf; imagen1, imagen2, imagen3, imagen4, imagen5, imagen6 Fotocopias de la guía de trabajo para los estudiantes.</i>
Mobiliario	<i>-Mesas en posición de U con espacio para poder ubicar la cámara y enfocar las imágenes. -En la entrada de la U (parte abierta) un pc, con cámara, con mesa para hacer las demostraciones. -pantalla o proyector grande para demostraciones a los estudiantes. -Los estudiantes deben estar sentados en la parte interior de la U, así, el relator puede circular por detrás de los estudiantes.</i>
Otros	

II. ASPECTOS PEDAGÓGICOS:

Asignatura	Artes
Objetivo(s) Aprendizaje(s)	<p>OA 1: <i>Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</i></p> <p>OAT 2: <i>Profundizar aprendizajes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar software y programas específicos para aprender y complementar los conceptos trabajados en las diferentes asignaturas. - Usar procesadores de texto, software de presentación y planillas de cálculo para organizar, crear y presentar información, gráficos o modelos.
Objetivo de la experiencia de aprendizaje	<i>Describir y Apreciar qué quisieron expresar los constructores de las iglesias griega, medieval y barroca a través de sus construcciones(45 min)</i>
Vinculación con otras asignaturas	<p><i>Se puede vincular con:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -geometría: formas de la construcción -historia: contexto histórico de las iglesias -religión: la relación y cosmovisión según los dioses de cada manifestación arquitectónica -lenguaje: redacción y ortografía -ingles: traducción e interpretación de textos -geografía: ubicación geográfica de las iglesias -ciencias: materiales de construcción, formas de construcción y cómo se mantienen en el tiempo a pesar del clima.
Actividad a desarrollar (45 minutos)	<p>Inicio: <i>Diferencia entre realidad aumentada y realidad virtual; ¿Qué nos permite realizar?, ¿cuál es la diferencia entre una imagen 2D y una 3D?, ¿qué podríamos conocer con 3D?, ¿podemos crear nuestros propios modelos?; Introducción a qué querían expresar los constructores de las iglesias a través de su arquitectura.</i></p> <p><i>Se entrega guía de materiales y se trabaja en el software</i></p>

con los modelos precargados.

Desarrollo:

Luego los estudiantes crean una escena en el software visualizador del modelo 3D con las tres iglesias, las observan, manipulan el modelo y describen brevemente 2 características y dan una breve conclusión acerca de qué querían expresar los constructores a través de la forma arquitectónica de las iglesias.

Luego se les enseña a utilizar scketchup, a crear una forma básica y a traspasarla al lector de 3D para visualizar su propio modelo.

Cierre:

Luego se realiza un breve resumen de lo visto en la clase desde el punto de vista del arte (las iglesias, lo que quisieron expresar los constructores en distintas épocas artísticas) y también desde el punto de vista de las TIC (creación de una forma, guardado en formato .dae y visualización en la plantilla para 3D).

Se les indica en donde pueden ver en la guía impresa, los links, bibliografías del tema y de las herramientas tic utilizadas.

Agradecimiento y despedida.

Orientaciones pedagógicas

- Trabajo de preferencia realizado en pares (colaborativo)
- Énfasis tipo taller (construccionista) en donde los alumnos van siguiendo instrucciones, realizando la práctica y produciendo su propio aprendizaje con la guía del docente y la ayuda de un compañero.
- La clase se adapta al ritmo de trabajo que tenga la mayoría de los estudiantes; da desafíos a los más rápidos y da tareas concisas a los más lentos.

Datos del docente / tallerista:

Nombre	<i>Gastón Bustos</i>
Profesión y especialidad	<i>Profesor de Música y Tecnología</i>
Breve Biografía	<i>Profesor educación tecnológica y del Currículum del Bachillerato Internacional en Diseño en clases desde 6to básico a 2do Medio. Encargado del Taller de Robótica con Lego Mindstorm NXT y EV3 y Capacitador en TIC para docentes, en temas de innovaciones educativas, Design Thinking, Flipped Classroom, Google GAFE, entre otros.</i>
Correo electrónico	<i>profesor.gaston.bustos@gmail.com</i>
Sitio web, blog o redes sociales	<i>@mr_gaston_bq</i>
Nombre del establecimiento	<i>Santiago College</i>