

DISEÑO INSTRUCCIONAL

1. INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre del curso	Fortalecimiento de la Competencia literaria mediante Realidad Aumentada con ARLOOPA.
Duración	5 semanas (una sesión de 60 minutos por semana, totalizando 5 horas).
Perfil de los participantes	Estudiantes de 7° secundaria
Nombre del responsable	Lic. Diego Andrés Vega Vega Email: diegoandresvegave@gmail.com.
Modalidad instruccional	presencial con integración de herramientas digitales
Requisitos previos	• Conocimientos básicos de lectura y comprensión de textos narrativos (nivel de grado séptimo). • Acceso a al menos un dispositivo móvil por grupo (teléfono o tableta con cámara). • Instalación gratuita de la aplicación ARLOOPA en los dispositivos
2. OBJETIVOS	
General	• Fortalecer la competencia literaria de estudiantes de grado séptimo de la I.E Santa Fe del Arcial mediante el uso de la aplicación de realidad aumentada ARLOOPA, para promover la comprensión crítica, el análisis y la creación de contenidos literarios interactivos basados en leyendas locales.
Específicos	• Identificar y analizar elementos literarios clave (personajes, escenarios, trama y temas) en textos narrativos folclóricos colombianos. • Utilizar herramientas de realidad aumentada para visualizar y enriquecer interpretaciones literarias, incrementando la motivación y la retención de contenidos. • Fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo a través de la producción de contenidos digitales interactivos inspirados en la literatura. • Evaluar el impacto de la integración tecnológica en la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, conectando con la identidad cultural rural.
Material Didáctico Digital	Manuales, escritos y videotutoriales para que el participante obtenga el conocimiento y las habilidades necesarias que le permitan relacionar los contenidos temáticos con el desarrollo de las prácticas y/o evidencias correspondientes para cada unidad de aprendizaje.

3. CONTENIDOS			
Semana	Tema	Actividades	Evaluación
Semana 1	Reconocimiento de la leyenda como subgénero narrativo	- Motivación inicial: Discusión sobre leyendas locales como "La Leyenda de la Llorona". - Lectura colectiva del texto seleccionado.- Demostración y prueba inicial de ARLOOPA con marcadores preconfigurados. - Tarea: Dibujar un elemento literario para usar como marcador.	Observación de participación y comprensión inicial (rubrica: identifica al menos 2 elementos literarios).
Semana 2	Reconocimiento de Arloopa a través de la literatura	- Repaso de dibujos y elementos literarios.- Análisis grupal usando ARLOOPA para "aumentar" el texto (escanear marcadores para ver modelos 3D o videos). -Discusión sobre cómo la RA mejora la comprensión de simbolismos y temas.- Tarea: Preparar ideas para contenidos AR propios.	Notas grupales sobre análisis (rubrica: claridad en identificación de simbolismos con ejemplos).
Semana 3	Análisis Literario con Visualización AR (Comprensión Profunda)	- Creación de contenidos AR literarios - Taller práctico en ARLOOPA Studio: Crear marcadores personalizados con audio, texto o elementos 3D basados en la leyenda.- Integración de	Producto grupal (contenido AR funcional y relevante; rubrica: creatividad y conexión con el texto).

		elementos rurales locales (fotos del entorno).	
		Prueba y ajuste de creaciones en grupo.	
Semana 4	Compartir y debate literario con RA	Presentaciones grupales de creaciones AR.- Debate sobre el impacto de la RA en la lectura de leyendas y su conexión con la realidad rural.- Votación y reflexión escrita individual.	Presentación oral (rubrica: claridad, uso efectivo de RA y conexión con elementos literarios).
Semana 5	Evaluación y reflexión final	Repaso integral de objetivos y logros.- Prueba corta: Reescritura de una parte de la leyenda incorporando elementos AR.- Reflexión en diario personal y cierre en círculo.	Prueba final y reflexión (pre/post test comparando comprensión tradicional vs. AR; portafolio completo).

4. METODOLOGÍA

Estrategias didácticas:

- Lectura guiada y análisis colaborativo para desarrollar comprensión crítica.
- Actividades prácticas con ARLOOPA para inmersión visual y multisensorial.
- Trabajo en grupos pequeños (4-5 estudiantes) para promover colaboración y compartir recursos limitados.
- Reflexiones orales y escritas para fomentar metacognición.
- Integración de elementos culturales locales para motivación intrínseca.

5. EVALUACIÓN		
Criterios de evaluación	Evidencia	Evaluación
Comprensión literaria	Identificación precisa de elementos (personajes, trama, temas) con ejemplos del texto y RA (30% del total).	30%
Uso de tecnología	Creatividad y funcionalidad en creaciones AR (e.g., integración efectiva de marcadores y contenidos digitales; 25%).	25%
Participación y colaboración	Contribución activa en grupos y discusiones (e.g., observación de interacciones; 20%).	20%
Reflexión y expresión	Calidad de reflexiones escritas/orales sobre el impacto de la RA (e.g., conexión con temas culturales; 15%).	15%
Producto final	Portafolio integral (dibujos, notas, creaciones AR) que demuestre mejora en competencias	10%
Total		100%

6. RECURSOS DIDÁCTICOS		
LECTURAS RECOMENDADAS	HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	RECURSOS MULTIMEDIA
Texto principal: "La Leyenda de la Llorona". https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanos/cuenta-la-leyenda/la-llorona Complementarias: "La leyenda del sombrero" https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanos/cuenta-la-leyenda/la-leyenda-del-sombrero "El Mohán", "La Patasola" "La Madremonte", "El Silbón" "El Hombre caimán" https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/principal/noticias/mitos-y-leyendas-de-colombia Artículos educativos: "Realidad aumentada: sus beneficios en la educación" https://www.smileandlearn.com/realidad-aumentada-sus-beneficios-en-la-educacion/	Aplicación ARLOOPA (gratuita, para creación y escaneo de contenidos de realidad aumentada) https://www.arloopa.com/ Dispositivos móviles (teléfonos o tabletas con conexión a internet y cámara para escaneo de marcadores)	Marcadores impresos (dibujos de escenarios y personajes de la leyenda, creados por docente o estudiantes). Marcadores online de la app Arloopa https://www.arloopa.com/experiences/32883 Tutorial "Realidad aumentada- usando arloopa" https://www.youtube.com/watch?v=GRy3icV_0Zc&t=11s