

MATRIZ PARA ACTIVIDAD SINCRÓNICA - ASINCRÓNICA CON USO DE VIDEOCONFERENCIA

Nombre del curso	El Juego en la Cultura Humana ARQ059-01
Resultados de aprendizaje	Examinar la presencia y relevancia del juego en su ciclo vital para su desarrollo personal y social
Contenidos:	<p>Conceptual: Examina el juego en su ciclo vital desde conceptos complejos o abstractos</p> <p>Procedimental: Analiza desde la concepción del Homo Ludens su experiencia lúdica</p> <p>Actitudinal: Valora su experiencia lúdica desde conceptos culturales y formativos; y su lugar en el desarrollo de la persona y la sociedad.</p>

SESIÓN 1

Pre clase	Objetivo	Identificar los elementos relevantes para la comprensión del juego según los estudios de Johan Huizinga	
	Producto	Respuesta de video en plataforma playposit que da cuenta de haber revisado el material necesario para la sesión sincrónica	
	Procedimiento	Actividades de Aprendizaje	Recursos de aprendizaje
		Las/los estudiantes son informados de la videoconferencia y el enlace que se usara más las instrucciones para usar Zoom por el aula virtual. Se les informa el tema a tratar, se comparte un extracto de texto de Homo Ludens de Johan Huizinga en aula virtual y se explica que es necesario leerlo para poder ver y realizar actividad multimedia. La actividad consiste en la visualización de un video de youtube a través de la herramienta playposit que genera preguntas en la reproducción del video. Se les informa de	<p>Aula Virtual- Foro- Novedades</p> <p>Archivo PDF con extractos de Homo Ludens de Huizinga</p> <p>Etiqueta con video Playposit</p> <p>Video original de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=mK9qqoEBOtQ</p>

		los objetivos y las actividades de la sesión.	
	Evaluación	La evaluación se realiza a través del video en Playposit que genera preguntas de selección múltiple, preparadas por el profesor, al estudiante en ciertos momentos de la reproducción.	
	Tiempo	30 minutos	
Clase sincrónica	Objetivo	Relacionar los elementos de estudio de Huizinga y el juego con la experiencia generales y particular del estudiante	
	Producto	El estudiante logra debatir a través de las herramientas de nearpod, reflexionando sobre su propia experiencia desde los elementos teóricos del curso	
	Procedimiento	Actividades de Aprendizaje	Recursos de Aprendizaje
		A través del aula virtual se dispondrá el enlace para la videoconferencia a realizarse en Zoom para los/las estudiantes. La videoconferencia tratara de profundizar en las temáticas y conceptos tratadas por el video antes compartido y el texto de Huizinga. Esto se realizará a través de un debate facilitado con herramientas colaborativas de Nearpod buscando que los estudiantes puedan llevar los conceptos teóricos a la aproximación de sus experiencias personales con el juego.	Zoom https://zoom.us/ Aula virtual Nearpod.com
	Evaluación	Se evaluara la participación de cada estudiante a través de las herramientas de análisis de nearpod ya que para ingresar cada estudiante debe identificarse.	
	Tiempo	70 min.	

Post clase virtual	Objetivo	Examinar la experiencia de vida y comunidad a través del juego y como este se presenta en todo el ciclo vital	
	Producto	Participación en foro del aula virtual, generando reflexión propia y complementando los trabajos de sus compañeros y compañeras	
	Procedimiento	Actividades de Aprendizaje	Recursos de Aprendizaje
		El/la estudiante deberá escribir un breve ensayo personal sobre sus experiencias personales y con su entorno en el juego tomando en cuenta los conceptos trabajados en la pre-clase a través del video y en la clase sincrónica. Compartirá este pequeño escrito en el Foro que se abrirá en el aula virtual. Cada estudiante deberá complementar en por lo menos 2 respuestas de sus compañeros utilizando los elementos trabajados en clases. Se subirá pauta de instrucciones y preguntas guía al aula virtual.	Aula Virtual Foro
	Evaluación	Se evaluará el pequeño ensayo, así como las dos intervenciones que realiza cada estudiante en los ensayos de sus compañeros. Esto se realizará en base a rubrica entregada con anticipación.	
	Tiempo	40 min	