

¿Pintar con RV?

Recomendaciones para docentes

recurso

Por Claritza Arlenet Peña
(cpenazer@ucab.edu.ve)

Ahora es posible pintar con Realidad Virtual. Sí, tal como lo lees. A través de software y dispositivos digitales podemos poner a prueba nuestro grado de dominio de algunas técnicas artísticas, como dibujo a mano alzada, acuarela y elementos del arte urbano (graffiti). Si bien resultan una novedad, podemos estar seguros de que saldremos con nuestra ropa impecable.

Además de conocer el recurso, es importante pensar en posibles actividades para desarrollar con nuestros estudiantes, de modo que no se trate solo de usarlo por la novedad, sino conforme a una planificación.

Así pues, de la experiencia con un grupo de docentes de educación primaria y secundaria en talleres de formación (organizados por la universidad) fue posible recoger algunas consideraciones, las cuales comparto a continuación.

Introducir juegos a partir de herramientas digitales

Antes de acercarse a los participantes a conceptos, usos y aplicaciones de la Realidad Virtual (RV) es importante también diferenciarla de la Realidad Aumentada (RA).

Para ello, una de las mejores vías consiste en ofrecer un juego denominado *Carrera de RA y RV*, diseñada a partir de una presentación interactiva de Genially con algunas estaciones exploratorias, premios (infografía y libro) y retos. Con seguridad te permitirá el abordaje de un modo ágil. Para ello, puedes visitar el siguiente enlace: <https://bit.ly/4eqGlCF>



Presentar una actividad asociada a la (s) asignatura (s) del grado con aplicaciones de Google Play

Por lo general los docentes disponen de celulares y, aunque las opiniones están divididas sobre su uso en el aula, es posible identificar aplicaciones de Realidad Aumentada para la clase de Lengua y Ciencias, por ejemplo.

Basta con introducir este término en la búsqueda y obtendrás una cantidad de aplicaciones sobre el cuerpo humano, el sistema solar, las constelaciones y los animales. Ciertamente, constituyen interesantes opciones, las cuales le permitiría a tu grupo asociar conceptos de manera divertida.

Visita a la sala de RV con First Touch

Antes de usar la herramienta es importante que se explique a los presentes cómo usar las gafas de RV y controladores, mediante algunos ejercicios de agarre de objetos. Una vez que se cumpla esta etapa, entonces es posible iniciar el agarre del spray, luego los pinceles gruesos y finos, así como el uso de la paleta de colores. Para

tener una idea de esta indicación puedes ver el siguiente video: <https://www.youtube.com/shorts/IKcCexpyR8I>

Cierre de la actividad

En este punto, ya hemos explorado conceptos, utilizado herramientas y descargado al menos una aplicación de Realidad Aumentada (RA). Pero esto no es suficiente. Se requiere pensar en propuestas para nuestra clase. Por ejemplo, algunos maestros y profesores de Lengua indicaron las siguientes:

1. Descripción a partir de la pintura a la Mona Lisa: aquí se pueden trabajar los adjetivos y sus tipos.
2. Escribir una composición: especialmente para los más pequeños, sería interesante compartir su experiencia. Esto implicaría acercarnos a la escritura espontánea.
3. Ensayo: pensando en los grados superiores de primaria o secundaria, nuestros estudiantes pueden escribir sobre la experiencia de pintar con RV y las emociones manifestadas.