**Diseño y Desarrollo de una unidad de aprendizaje en Classroom / Informática educativa 2022**

**Propósitos:**

* Identificar contenidos y objetivos curriculares que puedan ser desarrollados en el aula a partir de una propuesta de clase invertida.
* Crear de manera colaborativa un aula virtual que fomente el desarrollo de contenidos curriculares integrados a partir de una propuesta de clase invertida.
* Aplicar en el diseño de los diferentes recursos de aprendizaje, principios de la carga cognitiva del aprendizaje multimodal.

**DIseño y desarrollo de una unidad de aprendizaje**

**Diseñar una unidad de aprendizaje, considerando los siguientes puntos:**

1. **Considerar al menos 3 clases.** 
   1. Cada clase se debe organizar mediante la opción de **“Temas” .**
   2. En cada clase, se deben disponer **actividades y/o recursos** para cada momento correspondiente a la propuesta del **aula invertida.**
   3. Las instrucciones para las actividades se pueden disponer en cualquiera de los siguientes formatos: **podcast, video, presentación (ppt o genially), o bien, documento descargable (pdf).**
   4. Los recursos propuestos deben responder a los principios de la carga cognitiva (ppios. del diseño instruccional) y aprendizaje multimodal.
   5. Incluir **evaluaciones**. Puede considerar cualquiera de las diferentes opciones que el aula virtual propone (rúbrica y/o cuestionario), también se pueden incluir herramientas como Menti u otros, siempre que se encuentren vinculados en el aula virtual.
2. Cuidar la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, las actividades, los recursos y las instancias de evaluación.

Es de suma importancia, que el diseño de la unidad sea consecuente con los aprendizajes que se han venido trabajando tanto en didáctica como en evaluación.

**Documentos de consulta:**

* **Acerca de classroom:** https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=es
* **Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica:** https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1323/2282

**Escala Likert creación WebQuest**

| **Total, puntos** | **Nota** |
| --- | --- |

**Enlace web:**

**Creadores/as:**

**Puntos:24.** Escala de notas al 50%: https://escaladenotas.cl/?nmin=0.0&nmax=7.0&napr=4.0&exig=60.0&pmax=24.0&paso=0.1&orden=ascendente

| ***En una escala de 0 (en desacuerdo) a 3 (muy de acuerdo) consideran que:*** | De acuerdo, cumple con el indicador.  **3 puntos** | De acuerdo, cumple medianamente con el indicador.  **2 puntos** | En desacuerdo, cumple de manera deficiente con el indicador.  **1 puntos** | No cumple con el indicador.  **0 puntos** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Introducción:** se crea un texto introductorio asociado a cada clase que permita captar la atención de los y las estudiantes presentando el objetivo de la clase. Además, se indican claramente los nombres de los/las docentes que administran el aula. |  |  |  |  |
| **Tareas / Actividades:** Se describen de manera clara las tareas y/o actividades que las/los estudiantes deberán desarrollar a lo largo de cada clase. Se especifica el producto final y su formato. Este apartado debe contar con una explicación en video (ClipChamp/Prezi/otro), o bien, un audio anclado (podcast u otro) más el texto explicativo que pueda ser descargado. |  |  |  |  |
| **Momentos asíncronos (antes y después de la clase):** se da cuenta de un proceso de aprendizaje que vincula el trabajo en aula y la investigación o estudio fuera del espacio escolar. Se presenta una organización temporal donde se entienden los pasos a seguir para desarrollar la tarea, comprendiendo claramente cuál es la intención pedagógica del proceso de aprendizaje y cómo, didácticamente, se va intencionado el proceso asincrónico y presencial de enseñanza/aprendizaje. |  | . |  |  |
| **Recursos:** Se presentan recursos didácticos (guías, juegos, videos, audios, textos, etc.) que fomentan la investigación y/o estudio, usando recursos que median los aprendizajes por medio de los dos canales perceptivos: el auditivo-verbal y el visual (teoría de codificación dual/aprendizaje multimodal). Los recursos fomentan que los y las estudiantes evalúen de qué manera estos son medios les permiten alcanzar los aprendizajes esperados a partir de la tarea.  Los recursos se listan de manera ordenada en consecuencia con las diferentes actividades propuestas. |  |  |  |  |
| **Evaluación:** se señalan claramente los objetivos de aprendizajes (OA), habilidades y actitudes que se busca fomentar, diseñando un instrumento de evaluación de proceso basados en indicadores de evaluación del currículo o basados en el currículo. La evaluación da cuenta de un proceso formativo integrado, no solo de uno sumativo y se relaciona de manera directa a la(s) tarea(s) a realizar. |  |  |  |  |
| **Metacognición:** se desarrolla un texto o video que resume la experiencia realizada y anima a la reflexión sobre lo aprendido ampliando las posibilidades de aprendizaje. |  |  |  |  |
| **Creación y autoría:** se crean recursos visuales, sonoros y audiovisuales para el aula virtual que evidencian el uso de plataformas y programas revisados durante los dos semestres, tales como PIXLR, CLIPCHAMP, GENIALLY u otros |  |  |  |  |
| **Organización en el aula virtual.** Cada clase se presenta de manera organizada de acuerdo con la arquitectura señalada en la pauta (Temas). No hay problemas en la navegación, las instrucciones y enlaces a páginas externas funcionan. Los documentos anclados se pueden visualizar o descargar sin problema. Los videos y audios se despliegan de manera correcta. |  |  |  |  |

**Comentarios:**