|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLANTILLA PARA EL DESARROLLO DE MATERIALES EN B-Learning**  Links de interés: <https://view.genial.ly/5e9fce2a8695b90d874edfdf> / <https://appsparaprofes.com/tabla/>  <http://creationstations.vansd.org/AppMatcher/assessment.html> (con buscador) | | |
| **Componente pedagógico:** | *Teorías de aprendizaje:* | **Teorías de aprendizaje activo:** Modelo de conductor cara a cada, Aula Invertida, Modelo de rotación, Modelo de conductor en línea. |
|  |
| Objetivos de aprendizaje: | Para el diseño de los objetivos es recomendable usar la Taxonomía de Bloom para la era digital: <https://appsparaprofes.com/bloom/>  Cada uno de los procesos cognitivos se pueden asociar a alguna aplicación. |
|  |
| *Planificación didáctica:* | **Temporización:** es recomendable tener algún tipo de referencia cronológica, bien puede ser semanas o por otra parte también se pueden fijar Fases o Etapas. También se debe definir qué actividades se deben hacer antes de la clase y luego cuales la complementan. |
|  |
| *Actividad Motivadora:* | La actividad debe propiciar la curiosidad, dar una muestra de las habilidades que el estudiante requiere para resolver la actividad de aprendizaje. |
|  |
| *Actividad de aprendizaje:* | Todas las actividades deben ser secuenciales, que se alineen con los objetivos y promuevan el aprendizaje tanto personal como en equipo. El aprendizaje personal permite la comprensión de los contenidos y el segundo fomenta la discusión y la resolución de situaciones problema. |
|  |
| *Actividad de Evaluación / Realimentación:* | Permite la consolidación del aprendizaje, el estudiante debe recibir realimentación una vez termina la actividad evaluativa. |
|  |
| *Trabajo en equipo:* | Se debe definir el tipo de trabajo en equipo que se realizará, colaborativo o cooperativo. Se deben definir los roles de cada uno de los integrantes de los equipos. Ejemplo: líder, control del tiempo, revisor de estilo y motivador. |
|  |
| **Componente tecnológico:** | Definir aplicaciones: | Se debe seleccionar de la lista la aplicación o la app que mejor se adapte a la actividad de aprendizaje. Se recomienda revisar las aplicaciones del link: <https://appsparaprofes.com/tabla/>  Es necesario conocer la Plataforma de aprendizaje en línea, los Recursos de aprendizaje, Herramientas de autor, Herramientas de colaboración, Redes sociales, Herramientas de colaboración, Chats. |
|  |
| Definir formato: | Offline / Online, Sincrónico / Asincrónico, Consulta / Evaluación. También es necesario incluir archivos multimedia como: videos, imágenes, textos o recursos interactivos. |
|  |
| Definir accesibilidad: | Peso de los materiales / imágenes / resolución de los videos / accesibilidad a personas con limitaciones físicas. |
|  |