

Diseño de práctica

Diseñá una unidad antes de producirla. Alineá lo que enseñás, la actividad y lo que vas a revisar.

01 Audiencia y punto de partida

¿Qué situación quiere resolver? ¿Qué conocimientos previos necesita?

02 Aprendizaje observable

Al terminar podrá hacer: _____

03 Evidencia y criterio

¿Qué producirá o decidirá? ¿Qué condiciones muestran que logró el aprendizaje?

04 Práctica

¿Qué hará la persona? ¿Qué ejemplo o contenido necesita para poder intentarlo?

05 Interacción accesible

¿Cómo se responde y corrige? ¿Puede completarse con teclado y desde un móvil?

06 Devolución

¿Qué explicarás ante un error? ¿Cómo podrá revisar y volver a intentar?

07 Corrección y transferencia

¿Qué corrigió? ¿Qué pudo resolver en otro caso comparable sin copiar el ejemplo?

Elegí el juego por lo que permite practicar. Una evaluación breve no garantiza desempeño laboral.