

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



CMCBCT
CL
SIEE
AA

¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, resolviendo otros problemas parecidos, planteando

¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



Rúbrica adecuada para este proyecto.

¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



Juego de trivial, con 600 tarjetas de juego para el conjunto de la clase. Con el juego fortaleceremos conocimientos y repasaremos contenidos del curso.

¿Qué queremos conseguir?
¿Qué reto queremos resolver?
¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



Búsqueda de información.
Planificación de la tarea.
Realización de las tarjetas.
Realización del tablero de juego.

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



Invitar a otros grupos del centro a jugar al juego.

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



Docentes.
Cartulinas.
Internet.
Enciclopedia.

¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos,...?

¿Qué otros materiales son necesarios?
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



Wikipedia
Web de Wolfram research.

¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
¿Qué servicios web vamos a usar?
¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Individual

¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
¿Cómo vamos a organizar el aula?