

# 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?