

# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## 1.1. COMPETENCIAS CLAVE



CCL, CMCT,  
CAA, SIEP, CSC, CD

## 1.2. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

EA.1.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuados. EA.1.6.4. Interpreta la solución matemática del problema en el contexto de la realidad. EA.1.8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas. EA.1.9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización. EA.1.12.2. Utiliza los recursos creados para apoyar la exposición oral de los contenidos trabajados en el aula. 2.4. Aplica porcentajes a la resolución de problemas cotidianos y financieros y valora el empleo de medios tecnológicos cuando la complejidad de los datos lo requiera.

## 1.3. MÉTODOS DE EVALUACIÓN



Observación de la  
exposición. Valoración de la  
viabilidad de la vivienda a

## 1 LA OCASIÓN



La casa de Pablo Iglesias

## PRODUCTO FINAL



Realizar una buena compra de una vivienda para vivir.

## 2 LA MOTIVACIÓN



Independizarse soñando un poco.

## 3 INVESTIGACIÓN



Precio del metro cuadrado y tipos de interés hipotecario.

## 4 AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Grupos de 4 o 5 alumnos

## 5 RECURSOS



Ordenadores o teléfonos móviles. Tablas de intereses hipotecarios

## 6 HERRAMIENTAS TIC



Internet

## 7 LAS TAREAS



Realizar un estudio de mercado del precio de la vivienda en la zona donde desearían vivir y la concesión de hipotecas con distinto tipo de interés

## 8 DIFUSIÓN

