



CFGS ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL Y TURÍSTICA

**MÓDULOS QUE PARTICIPAN EN EL RETO:
ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL
ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL
INGLÉS**

Duración: 28 Sesiones, 1540 minutos

Organización: 6 Equipos 4 personas

Reto

**Desarrollo de acciones
para la difusión de la
Ciudadela de Celestino
González Solar
(Ciudadela de Capua)**

Reto

Fecha inicio: 13/02/2017

Duración: 1540 h/ 28 sesiones

Módulos implicados:

Actividades de ocio y Tiempo libre: Técnicas para el desarrollo de la expresión corporal, oral, plástica y audiovisual. Caracterización. Vestimenta. Metodología de talleres

Animación y Gestión Cultural: Equipamientos culturales como recursos de animación. Actividades de animación cultural relacionadas con diferentes expresiones culturales. Plan de marketing y su desarrollo.

Formación y Orientación laboral: Claves para que un equipo sea eficaz. Roles y disfunciones en el funcionamiento de los equipos. Prevención y Resolución de conflictos desde la negociación. Análisis de los factores de riesgo y daños profesionales relacionados con el perfil profesional. Identificación de las situaciones de riesgo más habituales en el entorno de trabajo. Medidas de prevención y protección a aplicar para evitar los daños en origen.

Inglés: El alumnado que va a trabajar el reto es de 1º Animación sociocultural y turística. El módulo de Inglés es de 2º. Teniendo en cuenta este hecho, sólo se van a presentar algunos documentos traducidos con el fin de familiarizar su uso. Cuando estos alumnos estén en 2º curso se trabajarán a fondo los RAs que impliquen traducción y producción oral.

Objetivos / Resultados de Aprendizaje (Relación con los requisitos DCB).

Módulo	Resultados de aprendizaje
Actividades de Ocio y Tiempo libre	<ul style="list-style-type: none">Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación.
Animación y Gestión Cultural	<ul style="list-style-type: none">Organiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso del patrimonio cultural y los equipamientos culturales especializados.Realiza actividades de comunicación y marketing de productos y programas culturales, analizando las estrategias y técnicas de promoción y difusión de los proyectos.

<p><i>Formación y Orientación Laboral</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las estrategias del trabajo en equipo, valorando su eficacia y eficiencia para la consecución de los objetivos de la organización y la resolución de posibles conflictos. • Evalúa los riesgos derivados de su actividad, analizando las condiciones de trabajo y los factores de riesgo presentes en su entorno laboral.
<p><i>Inglés</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el vocabulario suficiente en lengua inglesa para ser utilizado en este reto*. <p>*El alumnado que va a trabajar el reto es de Primer curso de Animación Sociocultural y el módulo de Inglés es de 2º. Teniendo en cuenta este hecho, sólomente se van a presentar algunos documentos traducidos con el fin de familiarizar su uso. Cuando estos alumnos estén en 2º Animación Sociocultural se trabajarán a fondo los Resultados de Aprendizaje que impliquen traducción y producción oral.</p>

Crear / Activar el Equipo

Duración prevista: 110 min (2 sesiones)

Formación de los grupos de trabajo siguiendo el modelo de tarjetas de colores y elaboración de los contratos de equipo.

Se insistirá en la importancia del trabajo colaborativo y en la necesidad de que cada miembro del equipo haga sus aportaciones individuales, eligiendo entre todos la propuesta que más le guste al equipo.

Los equipos se formarán mediante tarjetas de colores que asocian cada color a un rol. Se presentan las tarjetas y cada alumn@ escogerá el color con el que se sienta más identificado. A partir de este momento se formarán los grupos de trabajo que incluirán un rol de cada tipo.

A continuación se definirán los compromisos que están dispuestos a adquirir como grupo de trabajo y cumplimentarán y firmarán el **Contrato de equipo** (Anexo I)

Planteamos los siguientes roles: Coordinador, secretario, supervisor y portavoz.

COORDINADOR:

- Coordina el trabajo del equipo.
- Da turnos de palabra y modera.
- Organiza la distribución del tiempo.
- Redistribuye las tareas del alumnado ausente.

SECRETARIO:

- Revisa el trabajo del día anterior y recuerda las tareas del día.
- Rellena los formularios de trabajo del del equipo (contrato de equipo, plan de equipo, ficha de planificación de tareas, evaluaciones ...)
- Recuerda de vez en cuando los objetivos y compromisos personales y del equipo.
- Archiva los documentos de trabajo del equipo en la carpeta del grupo

SUPERVISOR

- Coordina la preparación de espacios y materiales.
- Coordina la recogida, organización y limpieza del material.
- Controla el nivel de ruido.

PORTAVOZ

- Es el vínculo entre equipo y profesor/a
- Presenta al gran grupo las actividades realizadas por su equipo
- Responde a las cuestiones planteadas por la profesora a su equipo

El reto

Duración prevista: 55 minutos

Se presenta la propuesta de reto: **Desarrollar acciones para la divulgación de la Ciudadela de Celestino Solar.**

La Ciudadela de Celestino Solar, también conocida como “Ciudadela de Capua”, es un espacio etnográfico que presenta uno de los modelos de vivienda obrera existente en Asturias. Las ciudadelas fueron habitadas por la clase obrera gijonesa a finales del siglo XIX y durante gran parte del siglo XX dando respuesta a la necesidad de alojamiento de la clase obrera de Gijón, Se trataba un modelo que agrupaba varias casas dentro de un patio o cercado, sin fachadas a la calle y con retretes colectivos. El Ayuntamiento plantea la necesidad de mejorar la difusión de la Ciudadela para acercarla a la ciudadanía e incrementar las visitas.

Nuestro reto será la difusión de este espacio cultural una vez detectada esta necesidad.

Se plantea también la metodología de trabajo:

- *Implicación de diferentes módulos y profesoras,*
- *Flexibilidad en la organización de las clases durante la realización del reto,*
- *Compromisos del profesorado implicado respecto a la evaluación y calificación del reto*
- *Lo que se espera del alumnado: compromisos que están dispuestos a asumir.*

1. Plantear e Identificar el Reto

Duración prevista: 55 minutos

Se entrega el documento “**Reto para el alumnado**”. Cada alumno o alumna después de escuchar el reto y leer el documento entregado trata de hacerse una idea de lo que se le pide. (15’)

Cada grupo comparte lo que ha entendido cada uno y llegan a una idea común del objetivo a conseguir (20’).

En gran grupo (clase) se establece lo que el reto nos propone conseguir (20’)

La profesora dará la siguiente información insistiendo en la necesidad de llevarla a cabo:

- Cada equipo ha de presentar un mínimo de alternativas igual al número de miembros integrantes del grupo..
- El equipo presentará la alternativa que han decidido llevar a cabo y explicarán el proceso que han seguido para generar la alternativa grupal.

2. De problema a reto. Los beneficios.

Duración prevista: 55 minutos

Se tratará de que el alumnado visualice los beneficios de trabajar de esta manera transformando el problema inicial en un reto interesante que les motive y les incite a desarrollar su creatividad e imaginar diferentes posibilidades de desarrollo de acciones de difusión cultural creativas e imaginativas utilizando técnicas variadas e incluso divertidas. En definitiva que sean capaces de verse a sí mismos dando solución a un problema real disfrutando de su trabajo y sintiéndose satisfechos de los resultados.

Los beneficios podrían concretarse en:

- Generar actividades de difusión cultural atractivas e imaginativas en un entorno real
- Experimentar diferentes técnicas de expresión corporal y oral, técnicas de caracterización y vestuario, informáticas y audiovisuales y aplicarlas en un contexto singular.
- Tomar conciencia de la importancia del trabajo en equipo y de la necesidad de desarrollar capacidades y habilidades que les permitan integrarse en equipos de trabajo superando las dificultades que surjan.

3. Establecer parámetros

Duración prevista: 55 minutos

- Determinar qué conocimientos previos tenemos: Utilizaremos la herramienta 1-2-4 de forma que :

1. Cada uno se plantea qué conocimientos previos tiene que le puedan servir para resolver el reto
 2. Se reúnen en parejas y comparten lo que saben
 4. Comparten la información con el equipo de modo que aprenden unos de otros
- Determinar qué necesitamos para resolver el reto:
- Conocimientos: sobre difusión cultural, sobre la Ciudadela
 - Técnicas: de caracterización, vestuario, expresión oral y corporal, creación de vídeos, programas para elaboración de flyers.....
 - Procesos: trabajo en equipo, búsqueda de información, trasvase de información de unas personas a otras...;
 - Materiales: telas, pinturas, ordenadores, maquillaje, documentos, ...;
 - Espacios: talleres

El alumnado dedicará 20 minutos a plantearse individualmente la respuesta a estas cuestiones. Después cada miembro lo compartirá en el equipo (20 ') y el secretario lo anotará y el portavoz lo expondrá al grupo clase (15')

4. Obtener y organizar la información

Duración prevista: 275 minutos (5 sesiones)

El alumnado buscará información para resolver el reto buscando experiencias que se hayan desarrollado en entornos similares, técnicas que puedan aplicarse, herramientas informáticas que sean de utilidad....

Recibirán información específica sobre diferentes aspectos en las sesiones de clase de los diferentes módulos:

- Información sobre difusión de equipamientos culturales: profesora de AGC
- Información sobre técnicas de expresión oral y corporal, caracterización...: profesora de AOTL
- información sobre trabajo en equipo, resolución de conflictos...; profesora de FOL

La información sobre la Ciudadela Celestino Soler la obtendrán por diferentes vías:

- Visita a la Ciudadela
- Charla experta: Nuria Vila, historiadora y documentalista del Museo del Ferrocarril de Asturias
- Páginas web Ayuntamiento de Gijón
- Artículos de prensa
- Vídeos

Deben tenerse en cuenta los Resultados de Aprendizaje que se entregarán al alumnado en el documento Reto para el alumnado

5. Generar alternativas

Duración prevista: 55 minutos

Debe haber tantas alternativas como miembros en el equipo dejándoles claro que la alternativa individual influirá en la nota final del equipo.

Cada alternativa debe recoger:

- *Descripción de la propuesta: qué se va a hacer*
- *Qué técnicas se van a emplear (expresivas, informáticas, audiovisuales...)*
- *Qué materiales y espacios serán necesarios*
- *Qué metodología se va a emplear para que se logre el objetivo de difundir la Ciudadela y aumente el número de visitantes*

Cada alternativa se presentará en documento escrito completando la **FICHA DE PROPUESTAS INDIVIDUALES (Anexo II)** que se les entregue. Deberán subirla al Drive indicado por las profesoras

6. Presentar las propuestas.

Duración prevista: 55 minutos

Cada miembro presentará al equipo su propuesta respondiendo a las preguntas que puedan hacerle.

7. Seleccionar la propuesta

Duración prevista: 55 minutos

Cada equipo elegirá la propuesta que considere mejor o consensuará una nueva que incluya los elementos que consideren más interesantes entre las distintas alternativas individuales.

8. Planificar acciones

Duración prevista: 55 minutos

Cada equipo planificará las acciones para desarrollar la propuesta elegida. Deben concretar:

- Tareas a realizar
- Organización temporal de las mismas
- Organización del trabajo entre los miembros del equipo

9. Ejecutar acciones

Duración prevista: 385 minutos (7 sesiones)

Desarrollo de las acciones para efectuar la divulgación de la Ciudadela.

Al finalizar cada sesión los grupos rellenarán la ficha **PLANIFICACIÓN DE TAREAS (AnexoIV)** para la próxima sesión de modo que los acuerdos sobre el trabajo a realizar y el reparto de responsabilidades quede definido de modo claro.

10. Exponer resultados

Duración prevista: 165 minutos (3 sesiones)

Cada equipo presenta sus resultados al resto de la clase explicando cómo han llegado a ese resultado. (25' por grupo)

11. Evaluación de resultados

Duración prevista: 165 minutos (3 sesiones)

QUÉ EVALUAMOS	QUIÉN EVALÚA	CÓMO EVALUAMOS
<p><i>Evaluación 1: Competencias técnicas 40%</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Adecuación del resultado a los RA.</i> - <i>Creatividad</i> 	<p><i>Profesorado</i></p>	<p><i>Rúbrica 1. 20%</i></p> <p><i>Prueba escrita objetiva 20%</i></p>
<p><i>Evaluación 2: Competencias transversales: 30 %</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Trabajo en equipo</i> - <i>Exposición oral y escrita</i> 	<p><i>Profesorado</i></p> <p><i>Alumnado</i></p>	<p><i>Rúbrica 2. 60%</i></p> <p><i>Autoevaluación 10%</i></p> <p><i>Coevaluación entre el alumnado del equipo 30%</i></p>
<p><i>Evaluación 3: Proceso 30%</i></p>	<p><i>Profesorado</i></p>	<p><i>Ficha de propuesta individual</i></p> <p><i>Ficha de Planificación del trabajo del equipo</i></p> <p><i>Ficha de Planificación de tareas</i></p> <p><i>Ficha personal de documentación buscada</i></p>

Temporalización

De 13 de febrero a 1 de Marzo

	LUNES 13	MARTES 14	MIÉRCO LES 15	JUEVES 16	VIERNES 17	MARTES 21	MIÉRCO LES 22	JUEVES 23	VIERNES 24	MIÉRCO LES 1 Marzo
08:25- 09:20			AGC De problema a reto: los beneficio s		AGC Obtener y organizar la informaci ón _5_		AGC Ejecutar acciones _2_		AGC Exponer resultado s _1_	AGC Evaluaci ón de resultado s _2_
09:20- 10:15			AGC Establec er parámetr os		FOL Generar alternativ as		AGC Ejecutar acciones _3_		FOL Exponer resultado s _2_	AGC Evaluaci ón de resultado s _3_
10:15- 11:10				AGC Obtener y organizar la informaci ón _2_ Charla	AOTL Presenta r las propuest as			AGC Ejecutar acciones _5_	AOTL Exponer resultado s _3_	
11:40- 12:35				AGC Obtener y organizar la informaci ón _3_	AOTL Seleccio nar la propuest a			AGC Ejecutar acciones _6_	AOTL Evaluaci ón de resultado s _1_	
12:35- 13:30	AOTL Crear/Act ivar equipos	AGC Presenta ción del reto	FOL Obtener y organizar la informaci ón _1_			AGC Planificar acciones	FOL Ejecutar acciones _4_			
13:30- 14:25	AOTL Crear/Act ivar equipos	AGC Plantear e identifica r el reto		FOL Obtener y organizar la informaci ón _4_		AGC Ejecutar acciones _1_		FOL Ejecutar acciones _7_		

Fase de Presentación (Color verde): 4 h.
Fase de Planificación (color amarillo): 11 h.
Fase de Ejecución (color azul): 7 horas
Fase de Evaluación (color naranja): 6 h.





C.F.G.S.
ANIMACIÓN
SOCIOCULTURAL Y
TURÍSTICA

MÓDULOS QUE PARTICIPAN EN EL RETO:
ANIMACIÓN Y GESTIÓN CULTURAL
ACTIVIDADES DE OCIO Y TIEMPO LIBRE
FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN LABORAL
INGLÉS

Duración: 28 Sesiones, 1540 minutos

Organización: Grupos 4 personas

Reto 1

**Desarrollo de acciones para la difusión de la
Ciudadela de Celestino González Solar
(Ciudadela de Capua)**

Breve descripción

El Ayuntamiento plantea la necesidad de mejorar la difusión de la Ciudadela de Celestino González Solar o "Ciudadela de Capua para acercarla a la ciudadanía e incrementar el número de visitas.

Nuestro reto será la difusión de este espacio cultural una vez detectada esta necesidad.

El Reto

Las Ciudadelas constituyeron un modelo habitacional muy extendido por Europa a finales del siglo XIX y principios del siglo XX para proporcionar vivienda a la clase obrera. En Gijón el desarrollo industrial provocó la necesidad de alojar a miles de obreros y sus familias. En este contexto surgen hasta doscientas ciudadelas en la ciudad, siendo una de las más representativa la Ciudadela de Celestino González Solas o ciudadela de Capua construida en 1877.

Dentro del programa de recuperación de la memoria social de la ciudad de Gijón, el Ayuntamiento a través del Museo del Ferrocarril quiere revitalizar e impulsar la Ciudadela cuyo emplazamiento la hace poco visible a los ojos de los visitantes. Es quizás su ubicación uno de los factores que dificulta el conocimiento de la ciudadela tanto por parte de visitantes como de los vecinos de la ciudad.

El reto que nos planteamos es el desarrollo de acciones que contribuyan a la difusión de la Ciudadela.

Objetivos / Resultados de Aprendizaje

- Planifica proyectos de ocio y tiempo libre relacionando los principios de la animación en el ocio y tiempo libre con las necesidades de las personas usuarias y las características de los equipamientos y recursos.
- Implementa actividades de ocio y tiempo libre seleccionando recursos y técnicas educativas de animación
- Organiza actividades de animación cultural, analizando las características y posibilidades de uso del patrimonio cultural y los equipamientos culturales especializados.
- Realiza actividades de comunicación y marketing de productos y programas culturales, analizando las estrategias y técnicas de promoción y difusión de los proyectos.
- Aplica las estrategias del trabajo en equipo, valorando su eficacia y eficiencia para la consecución de los objetivos de la organización y la resolución de posibles conflictos.
- Evalúa los riesgos derivados de su actividad, analizando las condiciones de trabajo y los factores de riesgo presentes en su entorno laboral
- Conoce el vocabulario suficiente en lengua inglesa para ser utilizado en este reto*

* Dado que estáis en Primer curso de Animación Sociocultural y el módulo de Inglés es de 2º, sóloamente se van a presentar algunos documentos traducidos con el fin de familiarizaros con su uso. El próximo curso se trabajarán a fondo los Resultados de Aprendizaje que impliquen traducción y producción oral.

1. Tareas a realizar

- Diseño de una acción de difusión de la Ciudadela de Celestino González Solar empleando alguna de las técnicas características de la animación.
- Cumplimentación de las fichas que a lo largo del desarrollo del reto se irá utilizando: contrato de equipo, propuestas individuales, planificación de equipo y planificación de tareas.
- Análisis del funcionamiento del equipo, valoración de dificultades y evaluación del reto.

2. Criterios de evaluación

QUÉ EVALUAMOS	QUIÉN EVALÚA	CÓMO EVALUAMOS
<i>Evaluación 1: Competencias técnicas 40%</i> <i>- Adecuación del resultado a los RA.</i> <i>- Creatividad</i>	<i>Profesorado</i>	<i>Rúbrica 1. 20%</i> <i>Prueba escrita objetiva 20%</i>
<i>Evaluación 2: Competencias transversales: 30 %</i> <i>- Trabajo en equipo</i> <i>- Exposición oral y escrita</i>	<i>Profesorado</i> <i>Alumnado</i>	<i>Rúbrica 2. 60%</i> <i>Autoevaluación 10%</i> <i>Coevaluación entre el alumnado del equipo 30%</i>
<i>Evaluación 3: Proceso 30%</i> <i>Análisis de alternativas individuales y grupales realizadas</i>	<i>Profesorado</i>	<i>Ficha de propuesta individual</i> <i>Ficha de Planificación del trabajo del equipo</i> <i>Ficha de Planificación de tareas</i> <i>Ficha personal de documentación buscada</i>

Se perderá la posibilidad de evaluación continua y por tanto de continuar participando en los equipos del reto al superar el 20 % de las horas del reto (6 sesiones)

3. Recursos

- Bibliografía
- Webgrafía
- Charla de la historiadora y documentalista del Museo del Ferrocarril Nuria Vila
- La propia Ciudadela que cuenta con infografías explicativas de su origen y desarrollo

4. Temporalización

	LUNES 13	MARTES 14	MIÉRCO LES 15	JUEVES 16	VIERNES 17	MARTES 21	MIÉRCO LES 22	JUEVES 23	VIERNES 24	MIÉRCO LES 1 Marzo
08:25- 09:20			AGC <i>De problema a reto: los beneficios</i>		AGC <i>Obtener y organizar la información _5_</i>		AGC <i>Ejecutar acciones _2_</i>		AGC <i>Exponer resultados _1_</i>	AGC <i>Evaluación de resultados _2_</i>
09:20- 10:15			AGC <i>Establecer parámetros</i>		FOL <i>Generar alternativas</i>		AGC <i>Ejecutar acciones _3_</i>		FOL <i>Exponer resultados _2_</i>	AGC <i>Evaluación de resultados _3_</i>
10:15- 11:10				AGC <i>Obtener y organizar la información _2_ Charla</i>	AOTL <i>Presentar las propuestas</i>			AGC <i>Ejecutar acciones _5_</i>	AOTL <i>Exponer resultados _3_</i>	
11:40- 12:35				AGC <i>Obtener y organizar la información _3_</i>	AOTL <i>Seleccionar la propuesta</i>			AGC <i>Ejecutar acciones _6_</i>	AOTL <i>Evaluación de resultados _1_</i>	
12:35- 13:30	AOTL <i>Crear/Activar equipos</i>	AGC <i>Presentación del reto</i>	FOL <i>Obtener y organizar la información _1_</i>			AGC <i>Planificar acciones</i>	FOL <i>Ejecutar acciones _4_</i>			
13:30- 14:25	AOTL <i>Crear/Activar equipos</i>	AGC <i>Plantear e identificar el reto</i>		FOL <i>Obtener y organizar la información _4_</i>		AGC <i>Ejecutar acciones _1_</i>		FOL <i>Ejecutar acciones _7_</i>		

Fase de Presentación (Color verde): 4 h.

Fase de Planificación (color amarillo): 11 h.

Fase de Ejecución (color azul): 7 horas

Fase de Evaluación (color naranja): 6 h.

RÚBRICAS 1: COMPETENCIAS TÉCNICAS

Fase	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Identificación de problemas y oportunidades	<i>Establece objetivos concretos en relación con las situaciones que se le plantean</i>	Establece objetivos poco concretos	Se plantea objetivos inalcanzables o poco exigentes. No es capaz de ponerse de acuerdo con los otros respecto a los objetivos Concretos	Se plantea objetivos alcanzables y de un nivel apropiado. Acuerda en colaboración con otros miembros del grupo parte de los objetivos	Se plantea objetivos alcanzables que suponen una exigencia personal. Acuerda en colaboración con otros miembros del grupo todos los objetivos	Extrae, a partir de la documentación proporcionada, cuáles son los objetivos a cumplir. Realiza un listado de los logros que quiere o debe lograr en la actividad.
	<i>Obtiene la información necesaria para abordar el reto</i>	No identifica la información que necesita	Obtiene parte de la información que necesita a partir de una búsqueda sencilla	Obtiene toda la información que necesita a partir de una búsqueda sencilla	Obtiene toda la información necesaria a partir de una búsqueda avanzada (distintas fuentes, idiomas, etc.)	Identifica todos los elementos (variables, datos, condiciones de aplicación, métodos, opciones, normativa, estándares, instrumentos de recogida de información, etc.).
	<i>Evalúa la calidad de la información de que dispone para su aplicación</i>	No distingue la información básica y/o relevante de toda la información encontrada	Discrimina parcialmente la información básica de la irrelevante	Discrimina toda la información relevante después de contrastar su utilidad	Justifica la selección de la información tendiendo a aspectos como veraz, adecuada a la situación propuesta, actualizada, fiable, accesible, etc	Busca información adecuada, compara distintas fuentes de información, toma la iniciativa en la búsqueda (novedosa y adecuada), va más allá de lo que proporciona el profesor...

Fase	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Generación de ideas	<i>Aporta ideas y planteamientos originales</i>	No aporta ideas ni planteamientos y muestra una actitud cerrada y/o pasiva ante las tareas	Aporta alguna idea o planteamiento ante situaciones nuevas	Aporta de forma detallada sus propias ideas y/o planteamientos originales	Aporta una gran variedad de ideas y planteamientos novedosos, con fluidez, bien elaborados, aplicables a diferentes casos	Presenta ideas y planteamientos originales, elaborados desde diferentes perspectivas, para abordar una tarea. Si además aporta cantidad, variedad y son generalizables a otras situaciones, obtendría la máxima puntuación.
	<i>Emplea estrategias y/o técnicas creativas para plasmar de manera formal las ideas y soluciones</i>	No utiliza ningún tipo de método o técnica que le permita aplicar su creatividad	Utiliza técnicas de creatividad siguiendo indicaciones	Utiliza técnicas de creatividad de forma autónoma para plasmar las ideas y soluciones de manera formal	Emplea con fluidez métodos/estrategias/técnicas de creatividad adecuadas en cada caso para generar y plasmar las ideas y soluciones	Presenta ideas y soluciones generadas a través de herramientas y técnicas para promover la creatividad, (Ej. Mapa mental, canvas, SCAMPER...).
	<i>Integra conocimientos de otras disciplinas</i>	No es capaz de integrar sus conocimientos previos para generar nuevos conocimientos o ideas	Integra conocimientos de diversos campos pero sin que ello le sirva para generar ideas novedosas	Genera nuevas ideas Integrando conocimientos de varias disciplinas, fuentes o ámbitos	La integración que realiza de conocimientos genera ideas que mejoran las soluciones anteriores a un problema o situación determinada	Presenta ideas nuevas, indicando qué conocimientos ha utilizado de otras disciplinas, cómo los ha combinado y el resultado que ha obtenido, destacando el enfoque multidisciplinar

Fase	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Selección y desarrollo de ideas	<i>Elige una solución óptima mediante criterios justificados</i>	Elige una solución inapropiada sin un criterio de decisión	Elige una solución apropiada pero no justifica criterios para su elección	Elige una solución apropiada con algunos criterios que justifican su elección	Elige la solución óptima (entre distintas alternativas) y justifica claramente los criterios de elección	Justifica las herramientas de cálculo empleadas. Analiza el procedimiento seguido. Justifica las técnicas e instrumentos empleados. Argumenta las soluciones planteadas.
	<i>Determina las actividades a desarrollar, asigna tiempos y las realiza con el formato requerido</i>	No determina las actividades ni las lleva a término	Determina las actividades pero asigna tiempos inadecuados a las actividades, por lo que solo realiza alguna/s de ellas	Asigna tiempos adecuados y realiza las actividades con el formato mínimo requerido	Asigna tiempos adecuados a las actividades y las realiza con un excelente formato	Realiza un gráfico de programación de las actividades a realizar (Gantt, cronograma...).
	<i>Selecciona y combina las herramientas básicas adecuadas para realizar un proyecto y/o resolver un problema complejo</i>	No identifica las herramientas adecuadas para la tarea a realizar	Identifica las herramientas a emplear pero no los combina de forma adecuada para resolver la tarea	Combina adecuadamente las Diferentes herramientas para resolver la tarea	Descubre nuevas formas de combinar herramientas para resolver la tarea, valorando sus pros y contras	Resuelve un problema utilizando y combinando las herramientas adecuadas, cuando la actividad lo requiera. Realiza un informe con la descripción razonada de cómo ha seleccionado y combinado las diferentes herramientas para solucionar el problema.

Fase	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Evaluación y comunicación de ideas	Analiza el desarrollo de las actividades	No realiza ningún análisis	Realiza un análisis superficial de las actividades con un reajuste parcial (de tiempos, secuenciación, actividades...)	Realiza un análisis adecuado de la mayoría de las actividades con un reajuste correcto (de tiempos, secuenciación, actividades...)	Analiza en profundidad la totalidad de las actividades y propone mejoras	<p>Presenta un listado justificado de las dificultades, propuestas de mejora y cambios realizados.</p> <p>Explica detalladamente el desarrollo de la actividad.</p> <p>Realiza un cuestionario de autoevaluación final.</p>
	Controla calidad de los resultados	No mide los resultados	Mide los resultados pero no los analiza	Lleva a cabo un análisis detallado de los resultados obtenidos	Analiza en profundidad los resultados y extrae conclusiones adecuadas	Elabora un análisis de resultados y de las conclusiones que se derivan, a partir de un proyecto/plan/obra... dado por el profesor, o llevado a cabo por el alumno
	Comunica los resultados	No comunica los resultados	Realiza una única acción de difusión dentro del aula (presentación)	Realiza al menos una acción de difusión dirigida a algún agente externo (ej. Usuario)	Participa activamente en la difusión de los resultados en diferentes medios y adecuando el mensaje al público al que va dirigido	Presenta un listado de acciones de difusión (presentaciones, blogs, redes sociales, portfolio, web) y público alcanzado (número y tipo)

	Indicadores	Descriptorios			Ejemplos de posibles evidencias
		Inadecuado	Satisfactorio	Excelente	
<p align="center">Producto (*)</p> <p>(El término "producto" hace referencia al resultado del proceso de innovación durante el reto. Un producto puede ser un objeto, una propuesta, un servicio, un sistema, una obra de arte, un invento, un evento, etc...)</p>	Originalidad	<p>El producto se inspira en ideas existentes, no es diferente ni original.</p> <p>El producto se ajusta parcialmente a las especificaciones pero utiliza los materiales y las ideas de una manera convencional.</p>	<p>El producto tiene algo de novedoso, pero algunas de las ideas son predecibles o convencionales.</p> <p>Se intuye un intento de romper con lo convencional o de encontrar nuevos usos para materiales o ideas comunes.</p>	<p>El producto es nuevo, sorprendente. La propuesta es bastante personal.</p> <p>Rompe de manera exitosa con lo convencional o encuentra nuevo uso o aplicación a materiales o ideas comunes</p>	
	Utilidad	<p>El producto no aporta valor o es útil para el público al que va dirigido.</p> <p>El producto no es funcional ni factible en un contexto real.</p>	<p>El producto aporta valor o es útil hasta cierto punto pero deja sin resolver algunos aspectos del problema.</p> <p>No está claro si el producto tiene aplicación práctica o es factible en un contexto real.</p>	<p>El producto aporta valor y es útil. Resuelve el problema y satisface las necesidades identificadas.</p> <p>Tiene aplicación práctica y es factible en un contexto real</p>	
	Calidad	<p>El acabado presenta deficiencias.</p> <p>Las partes que lo componen no están bien integradas.</p>	<p>El acabado es correcto pero la estética es mejorable. Algunos elementos son redundantes o no se integran bien.</p>	<p>El acabado es bueno y el diseño tiene un estilo distintivo a la vez que funcional. Todos los elementos están bien integrados.</p>	
	Aspectos éticos, sociales, medioambientales	<p>No conoce la existencia de planes medioambientales</p>	<p>Conoce la existencia de planes medioambientales</p>	<p>Conoce, comprende y aporta propuestas medioambientales</p>	

RÚBRICAS 2: COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Fase	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Trabajo colaborativo	Acude y participa activamente en las reuniones del equipo	Tiene una actitud negativa o se comunica poco con los miembros del equipo	Se comunica adecuadamente con los miembros del equipo	Comunica de manera clara y directa sus ideas y opiniones al resto de los miembros del equipo	Se relaciona con los demás miembros del equipo de manera positiva, apoyándoles y animándoles	<p>Pregunta y escucha las opiniones de sus compañeros: observa, asiente, repite, etc.</p> <p>Ofrece ayuda a sus compañeros.</p> <p>Aporta información, datos, experiencias.</p> <p>Resume, analiza, interpreta y registra la información aportada por sus compañeros.</p>
	Actúa para afrontar los conflictos del equipo	Quiere imponer su criterio y provoca conflictos	Evita afrontar los conflictos	Escucha activamente y participa en la resolución del conflicto	Consensua las opiniones de los demás para resolver problemas y conflictos	<p>Utiliza un tono conciliador en momentos de conflicto.</p> <p>Escucha y recoge las diferentes posturas e intereses buscando acuerdos.</p>
	Se compromete en la realización de la tarea colectiva	Realiza sus tareas de manera individualista	Realiza sus tareas de forma coordinada	Realiza sus tareas, pide y ofrece ayuda cuando se necesita	Realiza sus tareas y las comparte para identificar dependencias y/o sinergias	<p>Pregunta a sus compañeros por su trabajo.</p> <p>Aporta ideas o información a sus compañeros.</p> <p>Transmite mensajes de ánimo a sus compañeros.</p>

	Indicadores	Descriptores				Ejemplos de posibles evidencias
		Iniciado	En desarrollo	Adquirido	Adquirido plenamente	
Presentación oral	Realiza exposiciones interesantes y convincentes, que desarrolla cuando le formulan preguntas	Es posible que exponga algunas ideas importantes, pero no logra captar la atención y, ante las preguntas, a menudo, no responde o lo hace de manera incorrecta	Expone solo algunas ideas importantes y logra captar la atención intermitentemente. Ante las preguntas, sus respuestas repiten la presentación, pero no la amplían	Realiza exposiciones interesantes y convincentes, que apoya y desarrolla cuando le formulan preguntas	Su exposición de ideas resulta completa, interesante y convincente. Sus respuestas generan nuevas intervenciones, preguntas...	Tiene en cuenta todas las ideas principales, las organiza bien y las explica, matiza, amplía cuando se le hacen preguntas.
	La exposición está debidamente preparada y se ajusta al tiempo establecido	La exposición no está Debidamente estructurada y/o no se ajusta al tiempo establecido	La exposición está organizada, pero hay demasiada o escasa información y/o no se ajusta al tiempo establecido	La audiencia puede captar claramente la eficaz estructura del contenido y la exposición se ajusta al tiempo establecido	La selección y organización del contenido y su ilustración (ejemplos, analogías...) son coherentes y la exposición se ajusta al tiempo establecido	Muestra, jerarquía, síntesis de las ideas, ejemplos de calidad... en la presentación.
	Se expresa con corrección y claridad	No realiza un buen uso del lenguaje y/o no utiliza la terminología específica de la materia	La presentación no es fluida (lenguaje limitado) y utiliza escasa terminología específica o lo hace inapropiadamente	Respeto las normas lingüísticas y se expresa de manera correcta, utilizando de modo pertinente la terminología específica de la materia)	La exposición se adapta a la audiencia, haciendo uso de un lenguaje y de una terminología específicos, apropiados, precisos y ricos	Utiliza adecuadamente la terminología propia de la materia y no se cometen vulgarismos ni otros errores lingüísticos.
	Refuerza sus ideas con la ayuda de los medios de apoyo	No utiliza los medios de apoyo apropiados o hace un mal uso de los mismos	No siempre utiliza los medios de apoyo más apropiados o no hace el mejor uso de los mismos	Los medios de apoyo contribuyen a que el discurso se comprenda mejor, enfatizando sus puntos clave	Los medios de apoyo destacan por su calidad/originalidad y contribuyen a que el discurso se comprenda mejor.	Ejemplifica adecuadamente las ideas clave del discurso.
	La comunicación no verbal es apropiada	Su lenguaje no verbal no respalda y/o distrae su discurso verbal	Su lenguaje no verbal muestra alguna/s deficiencia/s	Su lenguaje no verbal es coherente con el verbal	Su lenguaje no verbal refuerza el verbal: gestos firmes, ritmo variado y entonación intencional	Manifiesta gestos naturales, ritmo y entonación adecuados, contacto visual con la audiencia... y ausencia de: postura incorrecta, gestos nerviosos, monotonía, mala pronunciación...

ANEXO I CONTRATO DE EQUIPO

Por este contrato se constituye el equipo.....

Y los miembros de la misma se comprometen a cumplir las normas abajo indicadas.

Así mismo se elige a como responsable máximo y coordinador del equipo y los miembros se comprometen a respetarle en todo momento.

El no cumplimiento de alguna norma implicará una acción de mejora en el equipo orientada a conseguir los compromisos para el buen funcionamiento de los equipos.

FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL EQUIPO DE TRABAJO:	
COMPROMISOS	ACCIONES DE MEJORA

DATOS DE LOS COMPONENTES DEL EQUIPO DE TRABAJO		
NOMBRES DE LOS COMPONENTES*	MAIL	FIRMA

* INDICAR QUIÉN ES EL COORDINADOR DEL EQUIPO

Anexo II: PROPUESTA INDIVIDUAL DEL RETO

Para que tu grupo pueda tener “la mejor propuesta” se necesita que tú hagas tu aportación. Las contribuciones que hagáis cada uno de vosotros enriquecerán el resultado final de tu grupo. Por ello tienes que completar esta ficha donde se recoja por escrito tu participación en el Reto. ¡No olvides cual es el Reto!

Ciclo: _____ Curso: _____ Año académico: _____ / _____	
Nombre (o número) del Equipo: _____	
Alumno/a: _____	
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA ¿Qué propones hacer? Explica tu idea	
METODOLOGÍA. Explica cómo vas a llevar a cabo la difusión del Reto con la propuesta que has realizado: ¿Cómo lo vas a hacer? ¿qué técnicas vas a emplear? ¿Qué herramientas específicas de la Animación Sociocultural emplearás?	
RECURSOS NECESARIOS:	MATERIALES:
	ESPACIALES:
	TEMPORALES:
	HUMANOS:

Anexo III: PLANIFICACIÓN DEL EQUIPO

Ciclo: _____ Curso: _____ Año académico: _____ / _____

Nombre (o número) del Equipo: _____

Título del proyecto: _____

Planificación:

FASE 1. Responsable:		Periodo de realización:
Tarea:	Nombre y apellidos	

FASE 2. Responsable:		Periodo de realización:
Tarea:	Nombre y apellidos	

FASE 3. Responsable:		Periodo de realización:
Tarea:	Nombre y apellidos	

Fuente:

Aprendizaje Cooperativo y Métodos (2006). "Principios y Métodos de las Prácticas."

Universidad de Vic

Anexo IV: PLANIFICACIÓN DE TAREAS

Ciclo: _____ Curso: _____ Año académico: _____ / _____

Nombre (o número) del Equipo: _____

Título del proyecto: _____

TAREA 1:	
Responsable/s:	
Periodo de realización:	

TAREA 2:	
Responsable/s:	
Periodo de realización:	

TAREA 3:	
Responsable/s:	
Periodo de realización:	

TAREA 4:	
Responsable/s:	
Periodo de realización:	

TAREA 5:	
Responsable/s:	
Periodo de realización:	

NOTA: Si necesitas añadir mas tareas, copia la tabla anterior