



CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE 

1. Competencia lingüística oral y escrita
2. Competencia aprender a aprender
3. Competencia digital
4. Competencia social y cívica
5. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.


¿Qué competencias clave se desarrollan?

PRODUCTO FINAL 

- Presentación digital.
- Presentación impresa (murales, folios, dibujos)


Para la semana internacional.

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


RECURSOS 

- Docente y familia
- Tablet, ordenador...
- Material fotocopiado
- Decisiones.


¿Qué personas deber implicarse docentes del claustro, familias, otros agentes educativos...?
 ¿Qué otros materiales son necesarios?
 ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE 

- Búsqueda, selección y organización de la información.
- Utiliza correctamente las herramientas planteadas para realizar las actividades.
- Transmite la información de forma oral utilizando recursos diversos.


TAREAS 

- Investigar y buscar información de la cultura, sociedad, geográfica y política de Francia.
- Recopilar el material y organizarlo con él.
- Presentar este material de forma oral y utilizar los recursos digitales.

HERRAMIENTAS TIC 


- Google Chrome
- Prezi
- Youtube
- Power Point

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


MÉTODOS DE EVALUACIÓN 

- Rúbrica
- Autoevaluación
- Evaluación del grupo.
- Observación en clase.

¿Qué herramientas y estrategias han utilizado para evaluar?
 ¿Cómo vamos a evaluar y aplicar?

DIFFUSIÓN 

- Exposición oral y del material investigado para la Semana Internacional.
- ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN 


- Agrupamiento: en grupos de 4.
- Organización: asignación de roles y responsabilidades.
- Organización de trabajo: trabajar con técnica cooperative.



Pedro Villar Cuhíores

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS


COMPETENCIAS CLAVE



- Lógico matemática
- Matemática
- Digital
- Aprender a aprender

¿Qué competencias clave se desarrollan?


ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



- Estrategia de trabajo
- Recepción de información

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


MÉTODOS DE EVALUACIÓN



Exposiciones
Test del resultado

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


PRODUCTO FINAL



- Grupo didáctico inicio de la pirámide de las divisiones con un diagrama explicativo

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


TAREAS



- Búsqueda de información
- Diseño
- Montaje
- Impresión del trabajo

¿Qué retos nos que hacen?
¿Cómo vamos a difundir nuestro producto?


DIFUSIÓN



Feria de Tecnología Andalucía
Feria de Tecnología Pinar de Marbella

¿Cómo vamos a difundir nuestro producto?


RECURSOS



- Documentos de ciencias

¿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



- Editores y procesadores de texto e impresoras

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

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Grupo de 14-6 alumnos

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

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- CMCT
- CCL
- CD

¿Qué competencias clave se desarrollarían?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



2.1. Calcula el perímetro y el área de polígonos y de figuras circulares en problemas contextualizados aplicando fórmulas y técnicas adecuadas.

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

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



- Canva
- Exposición oral

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

PRODUCTO FINAL



EXPOSICIÓN ORAL DEL ALUMNADO

Se pretende que el alumno sea capaz de realizar una exposición oral completa.

Para ello dispone de una herramienta para realizar las presentaciones, CANVA.

Contenidos: demostración de las fórmulas de las áreas de las diferentes figuras planas

¿Qué queremos conseguir?

¿Qué reto queremos resolver?

¿A qué problema queremos dar solución?

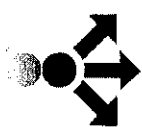
TAREAS



- Explicación de la utilización de la herramienta
- Tutorización de las diferentes exposiciones
- Realización de la presentación realizada con CANVA

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



- Exposición de trabajos de años anteriores

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS

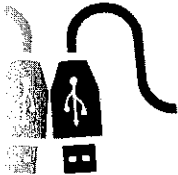


- Profesor de matemáticas
- Aula de informática

¿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



- Ordenador
- Web de Canva

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

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



Exposición por parejas

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

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- Competencia en comunicación lingüística CCL
 - Competencia digital CD
 - Competencia sociales y cívicas CSC
 - Competencia para aprender a aprender CPAA
 - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE
 - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- ¿Qué competencias clave se desarrollan?**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



Diferentes estándares de aprendizaje de las materias de Geografía e Historia y de Economía para el nivel de 4º ESO, ya que se va a desarrollar un proyecto integrado sobre distintos hechos históricos del siglo XX donde se va a llevar a cabo tanto análisis históricos-sociales como análisis económicos de los mismos.

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

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

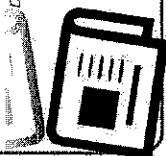


Evaluación por feedback y coevaluación.
Con instrumentos como:

- Observación directa
- Rúbricas
- Lista de cotejo
- Anotaciones

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

PRODUCTO FINAL



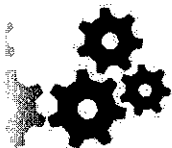
Realización de infografía y exposición de la misma a través del trabajo en equipo.
Realización de una línea del tiempo con las infografías de cada hecho histórico.

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

TAREAS

- Búsqueda de información.
- Análisis y síntesis de la misma y capacidad para relacionarla.
- Elaboración de materiales, recursos y/o producciones propias.
- Preparación de una exposición.

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?



DIFUSIÓN

- Google Drive.
- Realización de línea del tiempo con los diferentes infografías en el propio centro.

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?



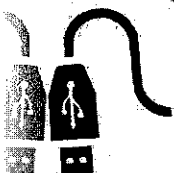
RECURSOS



- Personales: alumnado, docentes y familias.
- Materiales: muy variados y principalmente de índole digital.
- Impresión de las infografías.

- ¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos,....?
- ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



- Ordenadores
- Proyector
- Google Drive
- Canva, easel, o similares
- Canal Youtube

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

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



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

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Ariza @maartzaperez y Antonio Herreros @aherrerosega)

Disponble en <http://conecta13.com/canvas/>



CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- Competencia de aprender a aprender
- Competencia digital
- Competencia social e interacción
- Competencia en espíritu emprendedor
- ¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



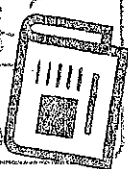
- Usa con eficacia las nuevas tecnologías.
- Trabaja en equipo
- Sigue un plan estable
- ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



- Creatividad y flexibilidad en el manejo de recursos
- Complejidad en el uso del vocabulario y la gramática
- ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



- Folleto resumiendo cada tema tanto en la parte del vocabulario como de la gramática.
- Será un instrumento muy útil para repasar y estudiar el tema.
- Estarán estructurados de forma constructiva, ordenada y creativa.
- ¿Qué queremos conseguir?
- ¿Qué reto queremos resolver?
- ¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



- Paso a paso irán introduciendo en su folleto el vocabulario y la gramática que se vaya explicando en clase. Usarán sus propios ejemplos.
- ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



- Se presentarán en clase y se hará una votación para elegir al más innovador y creativo.
- ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



- Necesitan un ordenador personal o de Internet.
- El libro de texto será fundamental.
- Es un trabajo individual.
- ¿Qué personas deben implicarse: docentes del curso, familias, otros agentes educativos,....?
- ¿Qué otros materiales son necesarios?
- ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



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

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



- Serán trabajos individuales.
- ¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
- ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons

(Diseño original: Miguel Ariza @maarzaperez y Antonio Herreros @aherrerosvaga)

Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>



SALVADOR MÉNDEZ

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- C. DIGITAL
 - C. MATEMÁTICA Y C. BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
- ¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



- RESUELVE PROBLEMAS VINCULADOS A PROGRAMAS Y APLICACIONES
- ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



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

PRODUCTO FINAL



- PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE UN VIDEO JUEGO
- ¿Qué queremos conseguir?
 ¿Qué reto queremos resolver?
 ¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



- DISEÑAR GRÁFICAMENTE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO
 - IMPLEMENTAR EL CÓDIGO DEL VIDEO JUEGO
- ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

RECURSOS



- PC'S CON CONEXIÓN A INTERNET Y APLICACIONES INSTALADAS
 - AULA INFORMÁTICA
- ¿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



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

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



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

GRUPOS DE 2 ALUMNOS

- DIFUSIÓN CADA UNO DE LOS PROYECTOS SCRATCH MEDIANTE SCRATCH
- ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por  y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Artza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>



CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

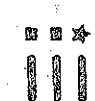
COMPETENCIAS CLAVE



- LINGÜÍSTICA
- APRENDER A APRENDER
- CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES
- COMPETENCIA DIGITAL

¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



- Reconoce RESPECTO Y VALORA LAS MANIFESTACIONES DEL PATRIMONIO MUSICAL.
- IDENTIFICA LAS DIFERENTES FAMILIAS INSTRUMENTALES

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

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



- OBSERVACIÓN DIARIA DE CLASE
- QUIZ
- PRUEBA ESCRITA
- REVISIÓN TAREAS DEL ALUMNO

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

PRODUCTO FINAL



- AVULGAR UNA PIEZA MUSICAL DE MANERA MUSICAL Y REALIZADA
- SE INTERVIENE CON ESTE PROYECTO QUE EL ALUMNO TENGA UNA CONCIENCIA DE ANÁLISIS ESTÉTICO DE CUALQUIERA PIEZA MUSICAL

¿Qué queremos conseguir?

¿Qué reto queremos resolver?

¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



- AVULGAR DISTINTAS DEZS MUSICALES DE DIFERENTES EPOCAS Y ANALIZAR: RITMO, INSTRUMENTOS, GEOMETRÍA, EPOCA Y COMPOSITOR

¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN

- SE TRABAJARÁ EN CLASE Y MEDIANTE UN BLOG.

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



- PROFESOR DE ÁREA DE MÚSICA (TUTOR, ORDENADOR, ALUMNOS...)

¿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



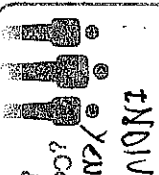
- ORDENADOR, REPROD, DIGITAL, ALUMNOS, APP (KARAOKE) SPOTIFY

¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?

¿Qué servicios web vamos a usar?

¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



- INDIVIDUAL PARA AUDICIONES Y GRUPO PARA QUIZ (5)

¿Cómo se va a agrupar el alumnado?

¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Ariza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrosvegas)

Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

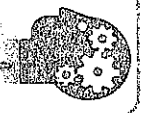


Historias de la Guerra Civil

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística, la digital y en el tratamiento de la información, la social y ciudadana, la cultural y artística / aprender para aprender
 ¿Qué competencias clave se desarrollan?
 ¿Qué competencias clave se desarrollan personal?



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Dramatización e improvisación de situaciones reales o imaginarias de comunicación.
 - Intervención y valoración de la participación en actos comunicativos orales.
 - Organización del contenido/ elaboración ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos? ¿quienes previos.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

El proyecto se evaluará con una rubrica que conllevará la cumplimentación de objetivos. Cada miembro del grupo, además, valorará de manera anónima el trabajo de sus compañeros de aula final sea la media de los resultados final y de los compañeros de aula final y de las herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?



PRODUCTO FINAL

- El alumno se documentará sobre experiencias de personas con alguna vinculación en la Guerra Civil Española.
 - Queremos dar diferentes puntos de vista sobre este acontecimiento histórico
 - Falta de información y prejuicios por parte del alumno
 ¿Qué queremos conseguir?
 ¿Qué reto queremos resolver?
 ¿A qué problema queremos dar solución?



TAREAS

El proyecto tiene una fase previa de documentación, con su nota correspondiente. Tras esto se realizará la elaboración de preguntas acordes para una entrevista y la ejecución de la misma, quedando grabada o en audio o en un video.
 ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?



DIFUSIÓN

Video en Instagram, Youtube, blog o podcast
 ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?



RECURSOS

- Se usará internet de una vez al día y el informe se sobra a Drive para su posterior corrección. Igual para pasar con las preguntas para la entrevista. Para la grabación de este podrá usarse el móvil, tablet.
 ¿Qué personas deben implicarse, docentes del aula, familias, otros agentes educativos...?
 ¿Qué otros materiales son necesarios?
 ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?



HERRAMIENTAS TIC

Ordenador, móvil, Youtube, Google Drive aplicaciones para crear Podcast.
 ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
 ¿Qué servicios web vamos a usar?
 ¿Podemos vincularlas con las tareas?



AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

Grupos de 2 o 3 personas que trabajaran en el aula o en casa para realizar las entrevistas.
 ¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
 ¿Cómo vamos a organizar el aula?



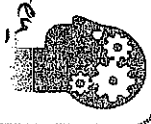
Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Artza @maartzaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>



Actividad Física y Gasto energético

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- Competencia matemática y competencia en ciencias y tecnología
 - Competencia digital
 - Competencia social y cívica
- ¿Qué competencias clave se desarrollan?

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



- Conocer los diversos aspectos energéticos
 - Desarrollar la conciencia de relación entre aptitudes
- ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



- Tecno Logice
 - Ferrus
 - Kaltura
- ¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



Estadística sobre los hábitos de actividad física y su relación con la superación de diversos test de actividad física

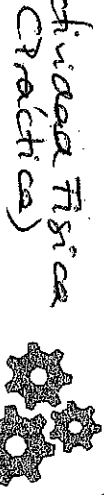
Cambio de hábitos

¿Qué queremos conseguir? Proceso de la A.F.

¿Qué reto queremos resolver? Seguridad

¿A qué problema queremos dar solución? Seguridad

TAREAS



1. Actividad Física (Práctica)
 2. Análisis consumo energético
 3. Relación con test
 4. Conclusión y cebata
- ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?

DIFUSIÓN



A través de la plataforma de blogger.

¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



Ratios y guion de material típico de clases de EF y smartbox

¿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



- Freezi
 - Google forms
 - Apps de uso habitual como podómetros
- ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
- ¿Qué servicios web vamos a usar?
- ¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



En las clases online

¿Cómo se va a agrupar el alumnado?

¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Ariza @maarizaperez y Antonio Herreros @aherrerosvega)

Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>



PEDRO ALVAREZ ALVAREZ EF.

Proyecto “Entrevistas y Letras”

2º de ESO. Colegio Rosario Moreno. Málaga 2017

PRODUCTO FINAL:

El alumnado se documentará sobre la vida y obras de autor o autora que se elija (cada pareja decidirá uno diferente entre los propuestos). Una vez que se haya recopilado la información, un componente del grupo se hará pasar por el personaje en cuestión y el otro le hará una entrevista. Esta entrevista podrá ser, a gusto de cada grupo, o bien un video de Youtube o bien una entrevista radiofónica grabada en Podcast.

TAREAS:

El proyecto tiene una fase previa de documentación, con su nota correspondiente. Tras esto se realizará la elaboración de preguntas ácordes para una entrevista y la ejecución de la misma, quedando grabada o en video o en audio.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN:

El proyecto se evaluará con una Rúbrica que conllevará la cumplimentación de objetivos. Cada miembro del grupo, además, valorará de manera anónima el trabajo de sus compañeros. La nota final será el resultado de la nota media entre: nota de fase de documentación, nota de la elaboración de las preguntas para la entrevista, nota del resultado final y evaluación que a cada alumno o alumna le hagan sus compañeros en base al trabajo desempeñado en el proyecto.

DIFUSIÓN:

Vídeo en youtube o podcast / blog.

RECURSOS:

En la fase de documentación se usará internet y una vez elaborado el informe de cada autor se subirá a Drive para su posterior corrección. Igual pasará con las preguntas elegidas para la realización de la entrevista.

Para la grabación de la entrevista puede usarse un teléfono móvil o tablet y, si se considera oportuno, pueden usarse aplicaciones como Snapchat para caracterizar a los personajes a interpretar.

HERRAMIENTAS TIC:

Ordenador, Google Drive, móvil, youtube, aplicaciones para crear podcast...

AGRUPAMIENTOS / ORGANIZACIÓN:

Grupos de 2 ó 3 personas que trabajarán en el lugar del aula que prefieran o en casa si necesitan más intimidad para realizar la entrevista en sí.

COMPETENCIAS CLAVE:

Las competencias que se trabajarán en este proyecto son la competencia en comunicación lingüística, la digital y en el tratamiento de la información, la social y ciudadana, la cultura y artística, aprender para aprender así como autonomía e iniciativa personal.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

En el desarrollo del proyecto se llevarán a cabo algunos estándares de aprendizaje como: Dramatización e improvisación de situaciones reales o imaginarias de comunicación, resumen de textos narrativos, descriptivos, instructivos y expositivos y argumentativos de forma clara, recogiendo las ideas principales e integrando la información en oraciones que se relacionen lógicamente y semánticamente, identificación de la información relevante, determinando el tema y reconociendo la intención comunicativa y la postura de cada participante, así como las diferencias formales y de contenido que regulan los intercambios comunicativos formales y los intercambios comunicativos espontáneos, Intervención y valoración de la participación en actos comunicativos orales, conocer el proceso de producción de discursos orales valorando la claridad expositiva, la adecuación, la coherencia del discurso, así como la cohesión de los contenidos, reconocimiento de la importancia de los aspectos prosódicos del lenguaje no verbal y de la gestión de tiempos y empleo de ayudas audiovisuales en cualquier tipo de discurso, realización de presentaciones orales, Organización del contenido y elaboración de guiones previos a la intervención oral formal, seleccionando la idea central y el momento en el que va a ser presentada, así como las ideas secundarias y ejemplos que van a apoyar su desarrollo, pronunciación con corrección y claridad, modulando y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica oral, evaluación por medio de guías, las producciones propias y ajenas mejorando progresivamente sus prácticas discursivas o dramatización e improvisación de situaciones reales o imaginarias de comunicación, entre otras.

BEATRIZ GUESTA AUTUÑA.

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE



- Digital
- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Sentido iniciativa y espíritu emprendedor
- Qué competencias clave se desarrollan?
- Social y cívica

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE



- Busca y selecciona información
- Transmite la información de forma oral utilizando soportes diversos.
- Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

MÉTODOS DE EVALUACIÓN



- Observación directa de clase
- Rúbrica
- Autoevaluación
- Evaluación del grupo
- Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?

PRODUCTO FINAL



- Presentación digital
- Presentación manual (cartulinas y fotos)
- Para la muestra cultural e interactiva.

¿Qué queremos conseguir?

¿Qué reto queremos resolver?

¿A qué problema queremos dar solución?

TAREAS



- Buscar información de países francófonos
- Planear la información según el medio de transmisión
- Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?
- Explicar la información oral (exposición)

DIFUSIÓN



- Exposición oral y de material para la muestra
- ¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?

RECURSOS



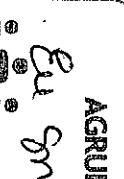
- Material TIC
- Docente y alumnos/as
- Material fotocopiado
- Biciclovías
- ¿Qué personas deben implicarse: docentes del claustro, familias, otros agentes educativos, ...?
- ¿Qué otros materiales son necesarios?
- ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

HERRAMIENTAS TIC



- Google drive
- Power point
- Prezi
- Blogs renovables.
- ¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos?
- ¿Qué servicios web vamos a usar?
- ¿Podemos vincularlas con las tareas?

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



- En grupos de 4 o 5 alumnos/as
- ¿Cómo se va a agrupar el alumnado?
- ¿Cómo vamos a organizar el aula?

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Artza @maarzaperez y Antonio Herreros @aherrerrosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>

