

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

<p>COMPETENCIAS CLAVE </p> <p>¿Qué competencias clave se desarrollan?</p>	<p style="text-align: center;">PRODUCTO FINAL </p> <p>¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿Qué problema queremos dar solución?</p>	<p>RECURSOS </p> <p>¿Qué personas deben implicarse: docentes del colegio, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué otros materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?</p>
<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE </p> <p>¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del Currículo Oficial podemos relacionar las aprendizajes adquiridos?</p>	<p>TAREAS </p> <p>¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?</p>	<p>HERRAMIENTAS TIC </p> <p>¿Qué Apps y herramientas TIC necesitamos? ¿Qué servicios web vamos a usar? ¿Podemos vincularlas con las tareas?</p>
<p>MÉTODOS DE EVALUACIÓN </p> <p>¿Qué herramientas y estrategias innovadoras de evaluación vamos a aplicar?</p>	<p>DIFUSIÓN </p> <p>¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?</p>	<p>AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN </p> <p>¿Cómo se va a agrupar el alumnado? ¿Cómo vamos a organizar el aula?</p>

Un documento para pensar colaborativamente diseñado por **Conecta 13** y publicado con licencia Creative Commons (Diseño original: Miguel Anza Irujoarizperce y Antonio Herreros @aherrosvega) Disponible en <http://conecta13.com/canvas/>