

Encuentra aquí
todos los materiales
con los que contarás.

TU CHECKLIST APRENDO CON PROYECTOS



ACTIVA TU LICENCIA Y SACA TODO EL PARTIDO

A TUS RECURSOS DIGITALES



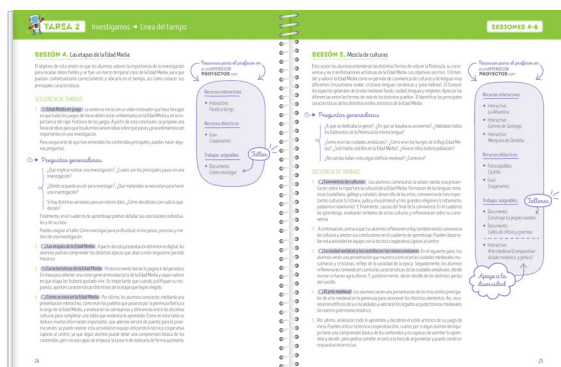
JUNTOS
lo hacemos
MEJOR.
¿Empezamos?

GUÍA DEL PROFESOR

Propuestas y sugerencias metodológicas con los criterios de evaluación y las competencias trabajadas.

En la guía se presentan una serie de ideas para hacer más versátil el desarrollo del proyecto:

- Una ruta de motivación extra.
- Talleres para trabajar contenidos de otras áreas.
- Diferentes alternativas para la creación del producto final.



ENTORNO DIGITAL SM APRENDIZAJE

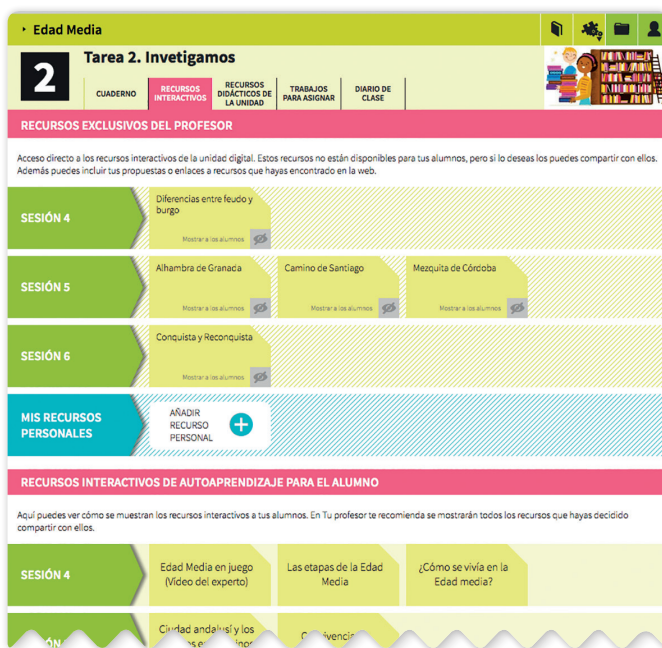
Espacio con los contenidos digitales necesarios para la realización del proyecto.

En cada proyecto aparecerá un espacio para tener un contacto directo con los alumnos y los equipos. Se accede mediante un código que hay dentro de la guía del profesor.



En la pantalla de inicio aparece:

- Índice del proyecto.
- Herramientas cooperativas para facilitar el trabajo cooperativo:
 - Carteles con normas y roles.
 - Explicación paso a paso de cada técnica cooperativa.
 - Herramientas de gestión del tiempo, señales de atención...
- Tutoriales y recursos:
 - Programación de aula.
 - Guía del profesor y solucionario del cuaderno.
 - Herramienta de evaluación que relaciona los criterios de evaluación y las competencias con los elementos de evaluación que se proponen en el proyecto.
 - Instrumentos de evaluación.
 - Prueba competencial y soluciones.
 - Guías de trabajo cooperativo, de estrategias de pensamiento y sobre clima emocional.
 - Tutoriales de dinámicas en el aula.



En la estructura del índice aparece:

- Cuaderno de aprendizaje con los interactivos del alumno y del profesor.
- Recursos interactivos:
 - Videos, animaciones, documentos que refuerzan las explicaciones del profesor.
- Trabajos para asignar a los alumnos o equipos con varias propuestas de:
 - Apoyo a la diversidad con seguimiento de lo realizado.
 - Talleres para trabajar otras áreas que están relacionadas con el proyecto.

PARA TU ALUMNO

CUADERNO DE APRENDIZAJE

- Actividades y dinámicas para que cada alumno vaya registrando su avance en el proceso de aprendizaje.
- **Dosier de equipo**, incluido al final de cada tarea, para reflejar las decisiones que cada equipo va tomando en la realización de su proyecto.
- Recortables y pegatinas.



PERIÓDICO *En Línea*

Gracias a *En Línea*, el alumno accede a los contenidos básicos presentados de forma motivadora.

Tiene una estructura fija relacionada con las fases del proyecto. El alumno acude a él para:

- Activar sus conocimientos previos con pasatiempos.
- Investigar y deducir con noticias (*Sabías que...*).
- Conectar con el mundo a través de ejemplos reales o propuestas destinadas al momento final de difusión.



ENTORNO DIGITAL

Se accede mediante un código que aparece en el cuaderno de aprendizaje. El alumno encontrará un espacio personal de contacto con el profesor y su equipo:

- **Videos** para animar a la consecución del proyecto.
- **Interactivos, videos, experimentos, galerías de imágenes, documentos...** para seguir y realizar las propuestas del cuaderno del alumno.
- **Autoevaluaciones** para trabajar conocimientos previos y contenidos del proyecto.

