

GUÍA DEL ALUMNO

¿CÓMO PODEMOS CREAR OXÍGENO A UNA MAYOR VELOCIDAD PARA HACER MARTE HABITABLE?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Número de Proyecto: 2016-1-ESO1-KA201-025091

SOCIOS



salestarrak
URNIETA

Salesianos Urnieta Salesiarrak (*España*)
Coordinador de Proyecto

Asier Irazusta
airazusta@salesianosurnieta.com



Agrupamento de Escolas Rosa Ramalho (*Portugal*)

Teresa Teixeira
erasmus@aerosaramalho.pt



Gimnazjum nr 3 im. Noblistow Polskich w Zespole Szkol nr 2 w Swidniku (*Polonia*)

Marcin Paśnikowski
mpasnikowski@tlen.pl



LICEUL "ALEXANDRU CEL BUN" Botoșani (*Rumanía*)

Mihaela Cornelia Achihăiței
mihaelaachihaitei@yahoo.com

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Universidad del País Vasco (*España*)

Kristina Zuza
kristina.zuza@ehu.eus



Pixel (*Italia*)

Lorenzo Martellini
lorenzo@pixel-online.net

TABLA DE CONTENIDOS

DETALLES DEL PROYECTO.....	1
OBJETIVOS DISCIPLINARES Y TRANSVERSALES.....	2
SECUENCIA DE TAREAS.....	4
INDICADORES.....	5
TAREAS.....	7
TAREAS PREVIAS.....	7
TAREAS DE INVESTIGACIÓN / DESARROLLO.....	9
TAREAS FINALES.....	15

**DETALLES DEL PROYECTO**

CURSO ACADÉMICO	2017-2018																				
NIVEL	2º ESO (13-14 años de edad)																				
TRIMESTRE																					
SESIONES (Horas)																					
TÍTULO	¿CÓMO PODEMOS CREAR OXÍGENO A UNA MAYOR VELOCIDAD PARA HACER MARTE HABITABLE?																				
ASIGNATURAS	Matemáticas, Física-química, Lengua materna, Plástica, Inglés																				
HILOS CONDUCTORES	¿Cuál es la composición de la atmósfera de Marte?? ¿Qué factores influyen en una reacción química?																				
COMPETENCIAS	<p>A: COMPETENCIAS TRANSVERSALES:</p> <table border="1"><thead><tr><th>COMPETENCIAS (UE)</th><th>TAREAS</th></tr></thead><tbody><tr><td>1.Aprender a aprender</td><td>4</td></tr><tr><td>2.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor</td><td>3-4-5-12-18</td></tr><tr><td>3.Social y cívica</td><td>1-2-3-10-14-18-19</td></tr></tbody></table> <p>B: COMPETENCIAS BÁSICAS DISCIPLINARES:</p> <table border="1"><thead><tr><th>COMPETENCIAS (UE)</th><th>TAREAS</th></tr></thead><tbody><tr><td>4.Comunicación en la lengua materna</td><td>11-15-17-18</td></tr><tr><td>5. Comunicación en la lengua extranjera</td><td>16-17</td></tr><tr><td>6.Digital</td><td>3-4-13</td></tr><tr><td>7. Matemática, científica y tecnológica</td><td>6-7-8-9-18</td></tr><tr><td>8. Conciencia expresiones culturales</td><td>12</td></tr></tbody></table>	COMPETENCIAS (UE)	TAREAS	1.Aprender a aprender	4	2.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	3-4-5-12-18	3.Social y cívica	1-2-3-10-14-18-19	COMPETENCIAS (UE)	TAREAS	4.Comunicación en la lengua materna	11-15-17-18	5. Comunicación en la lengua extranjera	16-17	6.Digital	3-4-13	7. Matemática, científica y tecnológica	6-7-8-9-18	8. Conciencia expresiones culturales	12
COMPETENCIAS (UE)	TAREAS																				
1.Aprender a aprender	4																				
2.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	3-4-5-12-18																				
3.Social y cívica	1-2-3-10-14-18-19																				
COMPETENCIAS (UE)	TAREAS																				
4.Comunicación en la lengua materna	11-15-17-18																				
5. Comunicación en la lengua extranjera	16-17																				
6.Digital	3-4-13																				
7. Matemática, científica y tecnológica	6-7-8-9-18																				
8. Conciencia expresiones culturales	12																				





INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	INTELIGENCIA	TAREAS
	1. Interpersonal	1-3-4-10-14-17-18-19
	2. Intrapersonal	3-4-5-10-14
	3. Visual-espacial	5-12-13
	4. Corporal-cinestésica	
	5. Musical	
	6. Lingüístico-verbal	2-11-15-16-17-18
	7. Lógico-matemática	9
	8. Naturalista	6-7-8-18

OBJETIVOS DISCIPLINARES y TRANSVERSALES
<p>OBJETIVO PRINCIPAL</p> <p>Identificar los factores que influyen en una reacción química</p> <p>0.Objetivo General</p> <p>0.1. Aprender a trabajar en equipo y tomar responsabilidades</p> <p>1.Matemática</p> <p>1.1. Recopilación y procesado de datos</p> <p>1.2. Definir en una función los datos matemáticos recogidos</p> <p>2.Inglés</p> <p>2.1. Aprender vocabulario específico: porcentaje; velocidad; Marte; reacción; concentración; catalizador ...</p> <p>2.2. Mejorar la comunicación oral y escrita</p>



	<p>3.Lengua Materna</p> <p>3.1. Mejorar la comunicación oral y escrita</p> <p>3.2. Mejorar y enriquecer el vocabulario</p> <p>4.Lengua Materna</p> <p>4.1. Mejorar las destrezas de comunicación (orales y escritas)</p> <p>4.2. Mejorar y enriquecer el vocabulario</p> <p>5.Arte / Plástica</p> <p>5.1. Analizar las tiras cómicas como una expresión gráfica y verbal</p> <p>5.2. Representar en formato gráfico/plástico los resultados obtenidos en la experimentación</p> <p>6.Física-química</p> <p>6.1. Identificar los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas</p> <p>6.2. Interpretar las diferencias de velocidad de las reacciones químicas según los factores de cambio</p> <p>7.Informática</p> <p>7.1. Representar en formato digital la secuencia de la experimentación</p>
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	<p>Los estudiantes deben crear una tira cómica sobre los factores que cambian la velocidad de las reacciones químicas.</p> <p>Los comics se presentarán en diferentes redes escolares, escuelas y espacios públicos de la ciudad.</p>
PRODUCTO FINAL	<p>Hacer un comic para identificar los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas</p>





SECUENCIA DE TAREAS

A. TAREAS PREVIAS

1. **Tarea: Dinámicas de equipo** (Si persiste el grupo de estudiantes de la tarea anterior, no será necesario implementar esta tarea)
2. **Tarea: Presentación del proyecto en la biblioteca de la escuela y redes sociales**
3. **Tarea: Planificación de equipo**
4. **Tareas: Lo que sé - Lo que necesito saber**
5. **Tarea: Definir el diseño del comic y nombrar las responsabilidades**

B. TAREAS DE INVESTIGACIÓN / DESARROLLO

6. **Tarea: ¿Cuáles son los factores que pueden influir en la velocidad de las reacciones químicas?** (Brainstorming)
7. **Tarea: ¿Cómo acelerar un reacción química?**
8. **Tarea: ¿Cómo influyen los factores en la velocidad de las reacciones químicas? - Experimentar los factores en el laboratorio**
9. **Tarea: Procesado de los datos conseguidos en la fase de experimentación**
10. **Tarea: Evaluación de la planificación de equipo**
11. **Tarea: ¿Cómo podemos crear oxígeno a una mayor velocidad para hacer Marte habitable? trabajos para crear el comic (argumento, escenario, personajes...)**
12. **Tarea: ¿Cómo crear un cómic?**
13. **Tarea: Creación de cómics en serie**
14. **Tarea: Evaluación de la planificación de equipo**
15. **Tarea: Crear el texto para el comic**
16. **Tarea: Aprender vocabulario en inglés**

C. TAREAS FINALES

17. **Tarea: Presentación de los comics**
18. **Tarea: Difusión de los comics**
19. **Tarea: Evaluación final de la planificación de equipo**



**INDICADORES****Objetivo Principal**

Define los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas

0. Objetivos Generales

- 0.1.1. El alumno logra los objetivos de equipo
- 0.1.2. El alumno logra los objetivos individuales
- 0.1.3. El alumno cumple con sus responsabilidades

1. Matemática

- 1.1.1. Recoge, organiza y procesa datos
- 1.1.2. Realiza tablas, gráficos, diagramas o listas
- 1.2.1. Traduce los datos recogidos en una ecuación matemática

2. Lengua Extranjera (Inglés)

- 2.1.1. Nombra los nombres que toman parte en la velocidad de las reacciones químicas; Marte; velocidad; reacción; concentración; catalizador...
- 2.1.2. Se expresa con verbos técnicos

3. Lengua Materna

- 3.1.1. A mejorado en la comunicación verbal y escrita
- 3.1.2. Utiliza palabras nuevas relacionadas con la velocidad de las reacciones químicas; velocidad, reacción, concentración, catalizador...

4. Plástica

- 4.1.1. Identifica los cómics como una representación gráfica-verbal de los conceptos de aprendizaje
- 4.1.2. Puede ilustrar en soporte gráfico / plástico la secuencia de la historia producida en la actividad experimental

5. Física-Química

- 5.1.1. Identifica los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas
- 5.1.2. Explica correctamente los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas





6. Informática

6.1.1. Crea cómics utilizando diferentes herramientas informáticas

HERRAMIENTAS

- Rúbricas

- Checklist; “3T - PLAN DE EQUIPO_Task3_Portugal.xlsx”; “evaluación_viñeta.xlsx”.
- Tabla rellena por cada alumno; - Informe del análisis cualitativo de los cómics

- Reflexiones y evidencias

Protocolos (ver anexos: “Objetivo de la tarea - catalizador.docx; Objetivo de la tarea - concentración.docx; Objetivo de la tarea - luz.docx; Objetivo de la tarea - temperatura.docx”.)



**TAREAS****TAREAS PREVIAS**

1ª Tarea: Dinámicas de equipo *			Sesión: 20 min
COMPETENCIAS	Social y cívica	INTELIGENCIAS	Interpersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo		

* (Atención: Si el grupo de alumnos persiste desde la tarea anterior, no será necesario implementar esta tarea)

Descripción de la tarea:

Propondremos una dinámica de equipo para que los alumnos se conozcan mejor.

2ª Tarea: Presentación del proyecto			Sesión: 25 min
COMPETENCIAS	Social y cívica	INTELIGENCIAS	Lingüístico-verbal
OBJETIVOS	Motivar a los estudiantes		

Descripción de la tarea:

Sería conveniente invitar a algún miembro de un Planetario o centro de Astronomía cercano. Para que ellos pudiesen aclarar las siguientes preguntas:

¿Existe solo un planeta en el universo apropiado para la existencia humana? ¿Por qué Marte, Europa o Titán tienen un entorno apropiado para el desarrollo de una actividad humana?

Los alumnos junto con el invitado analizarán “cómo controlar la posibilidad de vivir en otros planetas.” Se les lanzará a los alumnos el reto de realizar un comic en el que expliquen “cómo se podría producir oxígeno a una mayor velocidad para hacer Marte habitable.” El objetivo será crear una tira cómica para presentársela a la comunidad y con la posibilidad de repartirlos a los centros de astronomía y planetarios de alrededor.

3ª Tarea: Planificación de equipo			Sesión: 45 min
--	--	--	-----------------------





COMPETENCIAS	Social y cívica Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor Digital	INTELIGENCIAS	Interpersonal Intrapersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo y controlar el trabajo en equipo		

Descripción de la tarea:

Realizaremos el plan de equipo: El plan de equipo tiene tres partes: los objetivos de equipo, los objetivos individuales y las responsabilidades.

Objetivos de equipo:

Todos los equipos tienen sus objetivos: Cada equipo será responsable de su labor respecto a la pregunta “¿Cómo podemos crear oxígeno a una mayor velocidad para hacer Marte habitable?”. Y será responsable, además, de añadir su cómic en la presentación.

Objetivos individuales:

Cada estudiante tendrá 2 objetivos individuales: uno sobre su papel en la tarea y otro para ver si son capaces de cumplir con los plazos.

Responsabilidades: Las responsabilidades serán asignadas por el profesor.

Las herramientas de evaluación (rúbricas ...):

- Checklist; 3T - PLAN DE EQUIPO_Task3_Portugal.xlsx

4ª Tarea: Lo que sé – Lo que necesito saber			Sesión: 30 min
COMPETENCIAS	Aprender a aprender Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor Digital	INTELIGENCIAS	Interpersonal Intrapersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo		

Descripción de la tarea:



Cada equipo reflexionará sobre lo que ya saben acerca de la tarea y sobre lo que necesitan saber para resolver los problemas sobre el proyecto que deben preparar.

Qué sé (en esta columna escribir lo que ya sabéis...)	Qué necesito saber (en esta columna escribir lo que necesitáis saber ...)

5ª Tarea: Definir el diseño del comic y nombrar las responsabilidades		Sesión: 30 min	
COMPETENCIAS	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	INTELIGENCIAS	Intrapersonal Visual-espacial
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo y a coger responsabilidades		

Descripción de la tarea:

Una vez definidos las partes del cómic, cada equipo designará a uno miembro del grupo para que tome parte en otro equipo para realizar la versión final del folleto.

Para poder realizar esta tarea, es necesario que todos los estudiantes lleguen a un acuerdo.

TARES DE INVESTIGACIÓN / DESARROLLO

6ª Tarea: ¿Cuáles son los factores que pueden influir en la velocidad de las reacciones químicas? (Brainstorming)		Sesión: 1 h	
COMPETENCIAS	Matemática, científica y tecnológica	INTELIGENCIAS	Naturalista
OBJETIVOS	Identificar los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas		

Descripción de la tarea:





Se les preguntará por los factores que influyen en las reacciones químicas.

Recogerán los datos en la tabla y discutir sobre ello.

7ª Tarea: ¿Cómo acelerar un reacción química?			Sesión: 1 h
COMPETENCIAS	Matemática, científica y tecnológica	INTELIGENCIAS	Naturalista
OBJETIVOS	Identificar los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas		

Descripción de la tarea:

Verán videos relacionados con los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas.

Páginas web a explorar:

<https://ed.ted.com/lessons/how-to-speed-up-chemical-reactions-and-get-a-date> (subtítulos en castellano)

<https://www.youtube.com/watch?v=cqSfrhSAA7Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=NhdtqnEfa9w>

https://www.youtube.com/watch?v=ExHV_cFWYSM

<https://www.youtube.com/watch?v=ryvqeVyhvA> (en castellano)

8ª Tarea: ¿Cómo influyen los factores en la velocidad de las reacciones químicas? - Experimentar los factores en el laboratorio.			Sesión: 90 min
COMPETENCIAS	Matemática, Científica y Tecnológica	INTELIGENCIAS	Naturalista
OBJETIVOS	Interpretar las diferencias de velocidad de las reacciones químicas según los factores de cambio Identificar los factores que influyen en la velocidad de las reacciones químicas		

Descripción de la tarea:





Realizar la experimentación siguiendo los protocolos (ver anexos: “Objetivo de la tarea - catalizador.docx; Objetivo de la tarea - concentración.docx; Objetivo de la tarea - luz.docx; Objetivo de la tarea - temperatura.docx”).)

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Se evaluarán los resultados obtenidos en la fase de experimentación - cartoons_evaluation.xlsx

9ª Tarea: Procesado de los datos conseguidos en la fase de experimentación			Sesión: 30 min
COMPETENCIAS	Matemática, Científica y Tecnológica	INTELIGENCIAS	Lógico-matemática
OBJETIVOS	Recopilación y procesado de datos Definir en una función los datos matemáticos recogidos		

Descripción del proyecto:

Deberán recopilar datos y crear gráficos;

- Temperatura respecto al tiempo;
- Concentración respecto al tiempo;
- Con luz / sin luz respecto al tiempo;
- Con / sin catálisis respecto al tiempo.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

La evaluación se realizará después de la recopilación de datos.

- cartoons_evaluation.xlsx

10ª Tarea: Evaluación del plan de equipo			Sesión: 15 min
COMPETENCIAS	Social y cívica	INTELIGENCIAS	Interpersonal Intrapersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo		

**Descripción de la tarea:**

Evaluaremos todos los objetivos establecidos en la 3ª Tarea. Tanto individuales como de equipo, así como las responsabilidades para reflexionar sobre las cosas que estamos haciendo bien y los aspectos que deben ser mejorados.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Los estudiantes se auto-evalúan los objetivos y responsabilidades establecidas en la planificación del equipo (ver Checklist 3ª Task):

- Checklist;- 3T - PLAN DE EQUIPO_Task3_Portugal.xlsx

11ª Tarea: ¿Cómo podemos crear oxígeno a una mayor velocidad para hacer Marte habitable? trabajos para crear el comic (argumento, escenario, personajes...)		Sesión: 2 h	
COMPETENCIAS	Comunicación en lengua materna	INTELIGENCIAS	Lingüístico-verbal Visual-espacial
OBJETIVOS	Analizar las tiras cómicas como una expresión gráfica y verbal Representar en formato gráfico/plástico los resultados obtenidos en la experimentación		

Descripción de la tarea:

Los alumnos deberán crear el argumento, entorno y personajes para crear el cómic.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Se evaluará el resultado usando: - cartoons_evaluation.xlsx.

Páginas web a explorar:

www.tes.com/teaching-resource/features-of-a-comic-strip-6393987

<https://www.wikihow.com/Make-a-Comic>

<https://es.wikihow.com/hacer-un-comic> (en castellano)

<https://www.pixton.com/es/> (creación de cómics)

<https://www.canva.com/templates/> (creación de cómics gratuita)





12ª Tarea: ¿Cómo crear un comic?			Sesión: 8 h
COMPETENCIAS	Conciencia expresiones culturales Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	INTELIGENCIAS	Visual-espacial
OBJETIVOS	Analizar las tiras cómicas como una expresión gráfica y verbal Representar en formato gráfico/plástico los resultados obtenidos en la experimentación		

Descripción de la tarea:

Describirán distintos sucesos utilizando la metodología del cómic:

- Deberán ilustrar una historia.
- Deberán crear los marcos de los cómics.
- Deberán dibujar los cómics.

Páginas web a explorar:

<http://www.creativebloq.com/comics/guide-create-publish-comic-book-71515975>

https://www.youtube.com/watch?v=1Nb_ZDvoWEg

https://www.youtube.com/watch?v=m_nevXPyh0w

<https://www.youtube.com/watch?v=UVRBKja5fEk>

<https://www.youtube.com/watch?v=IK-yBU9k27w>

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Se evaluará el resultado utilizando: - cartoons_evaluation.xlsx.

13ª Tarea: Creación de cómics en serie			Sesión: 6 h
COMPETENCIAS	Digital	INTELIGENCIAS	Visual-espacial
OBJETIVOS	Representar en formato digital la secuencia de la experimentación Crear cómics con diferentes herramientas informáticas		



**Descripción de la tarea:**

Tendrán que explorar distintas herramientas informáticas para crear cómics.

Realizarán diferentes cómics (en grupo o individualmente).

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Se evaluará el resultado utilizando:

- cartoons_evaluation.xlsx.

14ª Tarea: Evaluación de la planificación de equipo		Sesión: 45 min	
COMPETENCIAS	Social y cívica	INTELIGENCIAS	Interpersonal Intrapersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo		

Descripción de la tarea:

Evaluaremos todos los objetivos establecidos en la 3ª Tarea. Tanto individuales como de equipo, así como las responsabilidades para reflexionar sobre las cosas que estamos haciendo bien y los aspectos que deben ser mejorados.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Los estudiantes se auto-evalúan los objetivos y responsabilidades establecidas en la planificación del equipo (ver Checklist 3ª Task):

- Checklist;- 3T - PLAN DE EQUIPO_Task3_Portugal.xlsx

15ª Tarea: Crear el texto para el comic		Sesión: 1 h	
COMPETENCIAS	Comunicación en lengua materna	INTELIGENCIAS	Lingüístico-verbal
OBJETIVOS	Mejorar la comunicación oral y escrita Mejorar y enriquecer el vocabulario		

Descripción de la tarea:



Deberán de crear los textos para el cómic. Crearemos una lista con las palabras que no entendemos para buscar su significado (por ejemplo, en diccionarios o enciclopedias...)

Herramientas de evaluación (rúbricas ...):

Se evaluará el resultado utilizando:

- cartoons_evaluation.xlsx.

16ª Tarea: Aprender vocabulario en Inglés			Sesión: 2 h
COMPETENCIAS	Comunicación en la lengua extranjera	INTELIGENCIAS	Lingüístico-verbal
OBJETIVOS	Aprender vocabulario específico: porcentaje; velocidad de Marte; reacción; concentración; catalizador ... Mejorar la comunicación oral y escrita		

Descripción de la tarea:

Crearán y traducirán textos para los cómics. Recurrir a los diccionarios.

Herramientas de evaluación (rúbricas ...):

Se evaluará el resultado utilizando:

- cartoons_evaluation.xlsx.

TAREAS FINALES

17ª Tarea: Presentación de los cómics			Sesión: 2 h
COMPETENCIAS	Comunicación en la lengua materna Comunicación en la lengua extranjera	INTELIGENCIAS	Lingüístico-verbal Interpersonal
OBJETIVOS	Explicar lo que se ha aprendido y lo que se ha hecho durante la producción de los cómics		

Descripción de la tarea:





Los estudiantes propondrán algunos portavoces elegidos entre aquellos que participaron en la preparación de los cómics, para presentar el proyecto a los padres. Los estudiantes deben tratar de organizar tanto como sea posible e invitar a más personas que a sus padres.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Informe de examen cualitativo de los cómics: Evaluación del contenido científico (Matemática, Física-química). Correcto uso de los términos científicos y construcción de oraciones (Inglés, Idioma Materno). Uso de los comandos de diferentes softwares (Informática). Calidad del cómic (Matemática, Física-química; Plástica; Inglés; Informática).

Se evaluará el resultado utilizando:

- cartoons_evaluation.xlsx.

18ª Tarea: Difusión de los cómics			Sesión: 1 h
COMPETENCIAS	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor Social y cívica Comunicación en la lengua materna Matemática, científica y tecnológica	INTELIGENCIAS	Interpersonal Naturalista Lingüístico-verbal
OBJETIVOS	Mejorar la comunicación oral y escrita		

Descripción de la tarea:

Los alumnos tendrán que preparar la presentación de los cómics en el aula.

Tendrán que buscar sitios apropiados para su difusión.

Después de concretar los sitios apropiados, se dividirán en grupos para realizar la difusión. Todos los grupos tendrán que tomar parte en esta tarea.

19ª Tarea: Evaluación final de la planificación de equipo			Sesión: 1 h
COMPETENCIAS	Social y cívica	INTELIGENCIAS	Interpersonal
OBJETIVOS	Aprender a trabajar en equipo		





Descripción de la tarea:

Los estudiantes se auto-evaluarán los objetivos y responsabilidades establecidas en la planificación de equipo.

Herramientas de evaluación (rúbricas...):

Los estudiantes se auto-evalúan los objetivos y responsabilidades establecidas en la planificación de equipo (ver, Checklist 3ª Task):

- Checklist;- 3T - PLAN DE EQUIPO_Task3_Portugal.xlsx

Finalmente, los alumnos reflexionarán sobre lo que han hecho bien y mal.

