

CANVAS DEL PROYECTO PARA APRENDER PROGRAMANDO

Aspecto 1

Determina si el autor o autora ha completado la tarea tal y como se pedía.

El documento debe incluir los siguientes puntos en un formato que facilite su lectura:

1. **Título** del proyecto
2. **Descripción** del proyecto
3. **Contexto** de trabajo
4. **Competencias clave**
5. ¿Con qué **estándares de aprendizaje** evaluables del currículo oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?
6. **Cronograma**
7. Descripción del **producto final**
8. Secuencia de **actividades**:
9. Métodos de **evaluación**
10. **Recursos**
11. **Herramientas TIC**
12. **Agrupamientos, organización**

Aspecto 2

Idea del proyecto: ¿Está claro el proyecto de integración del pensamiento computacional en el aula que va a llevar a cabo? ¿Es una idea realista? ¿Atractiva para los alumnos?

Aspecto 3

Selección de recursos para los alumnos: ¿Se ha realizado una selección cuidada y los suficientemente variada en formato (vídeos, texto, fuentes diversas...)?

Aspecto 4

Secuenciación de actividades: ¿Trabajan las competencias y estándares de aprendizaje propuestos? ¿Llevan a la construcción del producto final?

Aspecto 5

Producto final: ¿Da respuesta al reto planteado como origen del proyecto? El uso de Scratch, ¿aporta valor a las actividades? ¿Es necesario ejercitar el pensamiento computacional para llegar al producto final?

Aspecto 6

Impresión general del proyecto:



PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EL AULA CON SCRATCH

1. Cosas que me han gustado
2. Cosas que mejoraría
3. Ideas para completar