



CAMPUS
TRILEMA



LOMLOE
Una oportunidad para repensar...



PRINCIPIOS y FINES DE LA EDUCACIÓN (*LOMLOE, artículos 1 y 2*)
COMPETENCIAS CLAVE (*Consejo de la UE, 2018*)

PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO AL TÉRMINO
DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

Educación Primaria Obligatoria

Educación Secundaria Obligatoria

PERFIL COMPETENCIAL DEL
ALUMNADO AL TÉRMINO DEL
BACHILLERATO

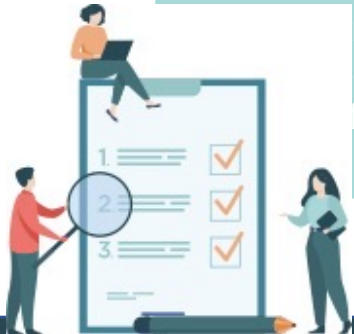
APRENDIZAJES ESENCIALES para cada ÁREA / MATERIA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (asociadas a Perfiles de Salida)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (asociados a las CC. Específicas)

SABERES BÁSICOS / CONTENIDOS

**SITUACIONES
de APRENDIZAJE**





PERFIL DE SALIDA

En el diseño del Perfil de Salida se toma como referente el modelo de las Ocho competencias clave para el aprendizaje permanente recogidas en la *Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018*.

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia plurilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión culturales.

Proyecto DeSeCo (OCDE, 2005)	COMPETENCIAS CLAVE Consejo Europeo (2006/962/CE)	COMPETENCIAS BÁSICAS LOE. (RD 1513/2006)	COMPETENCIAS CLAVE LOMCE. (O ECD 65/2015)	COMPETENCIAS CLAVE Consejo Europeo (2018/C 189/01)
a) Usar herramientas de forma interactiva	2. Comunicación en la lengua materna ⁽¹⁾	1. Competencia en comunicación lingüística	1. Competencia en comunicación lingüística.	1. Competencia en lectoescritura
b) Interactuar en grupos heterogéneos.	2. Comunicación en lenguas extranjeras ⁽²⁾			2. Competencia multilingüe
c) Actuar de forma autónoma.	3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	2. Competencia matemática 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería;
	4. Competencia digital	4. Tratamiento de la información y competencia digital	3. Competencia digital.	4. Competencia digital
	5. Aprender a aprender	5. Competencia para aprender a aprender	4. Aprender a aprender.	5. Competencia personal, social y de aprender a aprender
	6. Competencias sociales y cívicas	6. Competencia social y ciudadana	5. Competencias sociales y cívicas.	6. Competencia ciudadana
	7. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	7. Autonomía personal	6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	7. Competencia emprendedora
	8. Conciencia y expresiones culturales	8. Competencia cultural y artística	7. Conciencia y expresiones culturales.	8. Competencia en conciencia y expresiones culturales

EVOLUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS





EDUCACIÓN INFANTIL

TRES GRANDES ÁREAS

1. Crecimiento en armonía.
2. Descubrimiento y exploración del entorno.
3. Comunicación y representación de la realidad.

OTRAS POSIBILIDADES

- Primera aproximación a la lengua extranjera, *especialmente en el último curso del segundo ciclo.*
- Enseñanzas de religión.
- Bilingüismo.



EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREAS

1. Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, que se podrá desdoblar en Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.
2. Educación Artística, que se podrá desdoblar en Educación Plástica y Visual, por una parte, y Música y Danza, por otra.
3. Educación Física.
4. Lengua Castellana y Literatura y, si la hubiere, Lengua Cooficial y Literatura.
5. Lengua Extranjera.
6. Matemáticas.

- Se añadirá en alguno de los cursos del tercer ciclo la Educación en Valores Cívicos y Éticos.
- Se podrán añadir una segunda lengua extranjera, otra lengua cooficial y/o un área de carácter transversal.
- Se podrán incorporar a su oferta educativa las lenguas de signos españolas.

Anexo I RD 157/2022



CARACTERÍSTICAS

“Deben plantear un reto o problema de cierta complejidad cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de lo aprendido a partir de la realización de distintas tareas y actividades”

- CONTEXTUALIZADO: Edad, desarrollo, condiciones personales, sociales o culturales...
- TRANSFERENCIA A LA REALIDAD COTIDIANA.
- PARTIR DEL PLANTEAMIENTO CLARO Y PRECISO DE LOS OBJETIVOS QUE SE ESPERAN CONSEGUIR.
- SITUACIONES ESTIMULANTES/SIGNIFICATIVAS.
- AGRUPAMIENTOS.
- ENFOQUE CRÍTICO Y REFLEXIVO.
- TEMAS: Sostenibilidad y convivencia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIA ESPECÍFICA

1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Descripción de la competencia específica 1

En las últimas décadas, las tecnologías de la información de la comunicación se han ido adentrando e integrando en nuestras vidas y se han expandido a todos los ámbitos de nuestra sociedad, proporcionando conocimientos y numerosas herramientas que ayudan en multitud de tareas de la vida cotidiana.

La variedad de dispositivos y aplicaciones que existen en la actualidad hace necesario introducir el concepto de digitalización de l entorno personal de aprendizaje, entendido como el conjunto de dispositivos y recursos digitales que cada alumno o alumna utiliza de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje y que le permiten realizar las tareas de forma eficiente, segura y sostenible, llevando a cabo un uso responsable de los recursos digitales. Por lo tanto, esta competencia aspira a preparar al alumnado para desenvolverse en un ambiente digital que va más allá del mero manejo de

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de Salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1

1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

Competencia específica 2

2.1. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos cercanos, formulando preguntas y realizando predicciones.

2.2. Buscar información sencilla de diferentes fuentes seguras y fiables de forma guiada, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.

2.3. Participar en experimentos pautados o guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando técnicas sencillas de indagación, empleando de forma segura los instrumentos y registrando las observaciones de forma clara.

2.4. Proponer respuestas a las preguntas planteadas, comparando la información y los resultados obtenidos con las predicciones realizadas.

2.5. Comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guion.

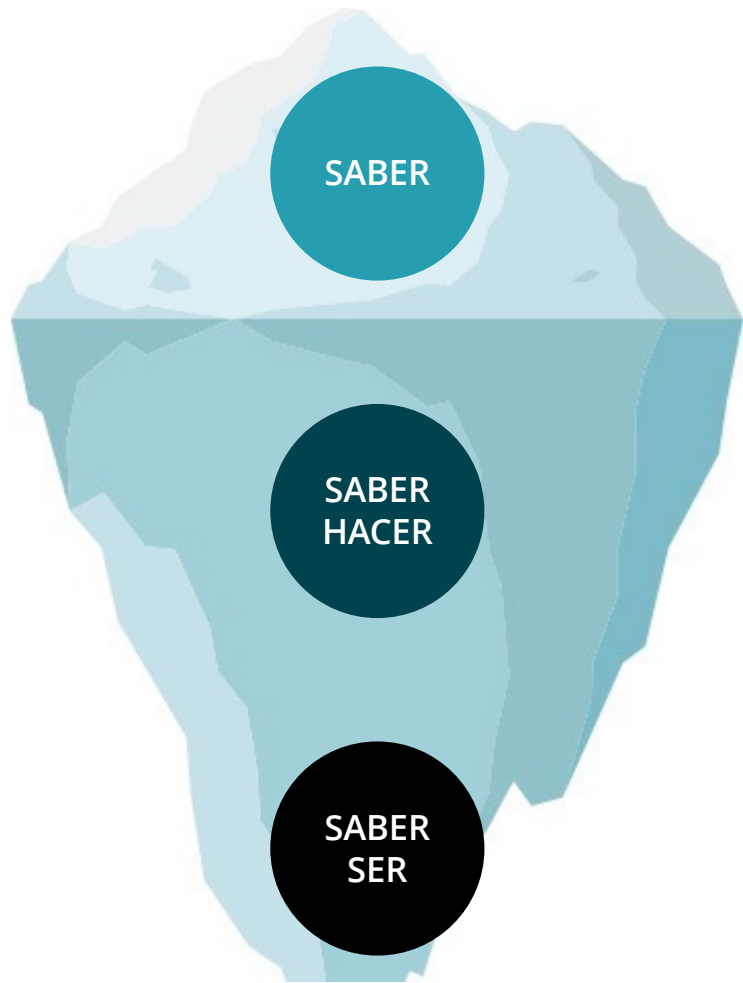
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 6

- 6.1. Resolver problemas en situaciones diversas utilizando procesos matemáticos, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de conocimiento y las Matemáticas.
- 6.2. Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.

Competencia específica 7

- 7.1. Representar ideas matemáticas estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas.
- 7.2. Seleccionar y utilizar diversas formas de representación valorando su utilidad para compartir información.



CURRÍCULUM TRADICIONAL

Asignaturas y adquisición de contenidos

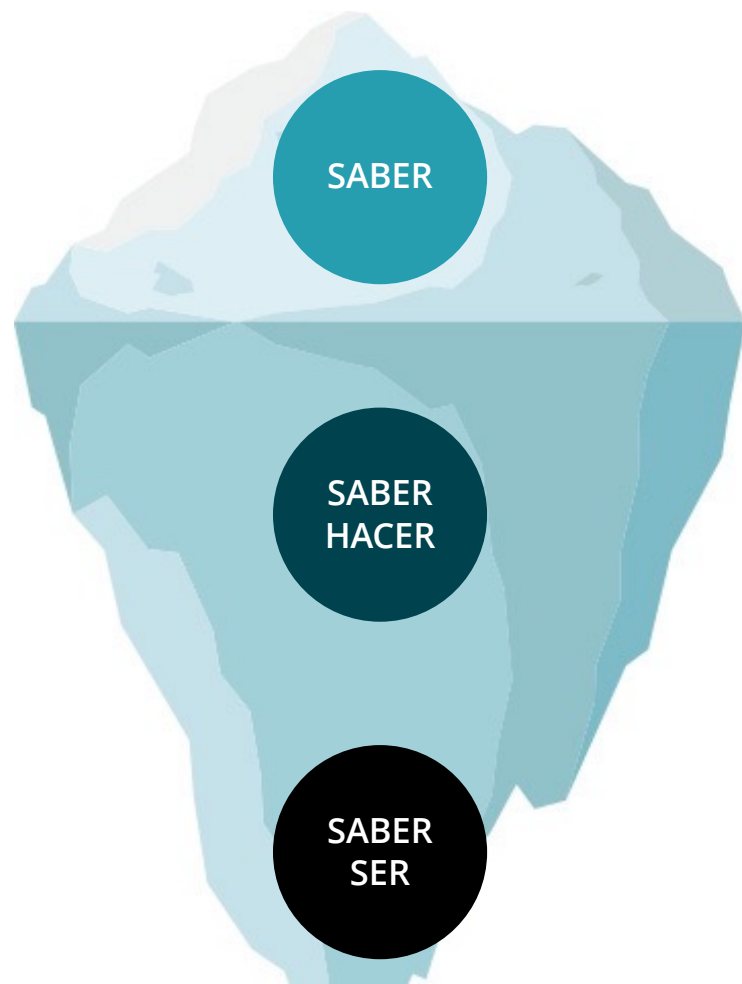
CURRÍCULUM COMPETENCIAL

Entrenamiento de habilidades y destrezas

Habitualmente aplicado con más buena voluntad individual que con rigor de centro

METACURRÍCULUM

Antropología
Cosmovisión
Transformación de la persona



CAUSAS DE LA
REVOLUCIÓN
FRANCESA

COMPARAR CON
CAUSAS DE OTRAS
REV. SOCIALES*

Transferir = Aprender a Aprender

ERRADICAR LA
DISCRIMINACIÓN
FEMENINA

Compromiso

¿Qué queremos que aprendan los alumnos y para qué?



Objetivos de Aprendizaje

¿Cómo sabemos que lo han aprendido?



Criterios de éxito



2º de ESO
3.1 Leer, interpretar y valorar, con progresiva autonomía, textos escritos y multimodales de géneros, tipologías y registros diferentes propios del ámbito personal, social y educativo, a través del análisis de los elementos formales y de contenido propios del nivel educativo, y evaluando su calidad, fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados
3.2 Aplicar, con progresiva autonomía, todo tipo de estrategias para comprender el sentido global y la información específica, distinguir las ideas principales de las secundarias, obtener información literal, interpretar información explícita e implícita, valorar el propósito de diferentes textos y la intención del emisor.



3er curso de la ESO
1.1 - Realizar una interpretación adecuada de los hechos observados o los datos disponibles para contrastar hipótesis y extraer conclusiones que le resultan de utilidad en su conocimiento del mundo que le rodea
1.2 - Elaborar informes de las investigaciones que justifiquen correctamente las conclusiones obtenidas de acuerdo con los resultados obtenidos y en el marco de los modelos o teorías
1.3 - Argumentar, debatir y razonar sobre el problema investigado y la validez de la experiencia propuesta

PASOS DEL PROYECTO

1. TOPICO GENERATIVO

2. PRODUCTO FINAL

3. DESAFÍO INICIAL

4. HILOS CONDUCTORES

5. TAREAS DE APRENDIZAJE

6. EVALUACIÓN

7. RECURSOS, FEDBACK, PERSON.

5.1 TAREA CERO

5.2 ¿QUÉ QUEREMOS
QUE ENTRENEN?

5.3 ¿QUÉ QUEREMOS
QUE APRENDAN?

5.4 LOS CUATRO
ELEMENTOS DEL
ARPENDIZAJE

1

TÓPICO GENERATIVO

2

PRODUCTO FINAL

2. PRODUCTO FINAL

¿Qué es un buen producto y por qué?

- Despierta el **interés de alumnos y profesor**.
- **Integra** adecuadamente los **contenidos** a aprender.
- Muestra con claridad el aprendizaje de los alumnos en el **proceso**.

¿Rúbrica o checklist del producto?

Saberes y/o competencias específicas	¿Por qué es necesario dominarlo para el producto?	¿En qué grado de desafío? (Posible diversificación o personalización)

Herramienta evaluación buena asociada.

Siempre demuestre lo aprendido.

El portfolio debe permitir ver el aprendizaje individual que se producen en la elaboración o construcción del producto.

Opción de subproductos.

Posibilidad de ver en cada tarea cómo se va progresando.

3

DESAFÍO INICIAL

Situaciones de aprendizaje

- DESAFÍOS DE APRENDIZAJE vs SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
¿Cómo lo gestionamos?

4

HILOS CONDUCTORES

4. HILOS CONDUCTORES

¿Qué está pasando?

- Dificultades para elaborarlos.
- “Sin sentido” profundo.
- Sin seguimiento porque no orientan el trabajo o desconectados de proceso de investigación o producto.

Si apostamos

- Momentos de ir a ellos.
- ¿Opción Ewan?
- Evidenciar el progreso.

Mejorar hilos

- Vincular metacogniciones intermedias (en cada tarea, que les va dando discurso y arrastran al final).
- Seguimiento
- Cómo se presenta al principio
- Preguntas que salen del hilo, más pequeñas para los alumnos más pequeños
- Al final de las tareas o durante las tareas.
- Sesión en tarea cero para trabajarlos: uvas con pequeños por ejemplo... ESO: preguntas poderosas, etc... Metacognición inicial en hilos.
- Alguno con dimensión ética siempre.
- En la celebración del aprendizaje hay que dar respuestas.
- Hay que modelar respuestas.
- Debe verse avance en las metacogniciones intermedias desde primer ciclo de primaria hasta secundaria.
- * Buenas herramientas de evaluación para sustituir las hojas de metacogniciones.

Otros

- Para celebraciones: Mejorar y modelar cómo enseñan el portfolio.
- Señales para elegir evidencias que mostrar de progreso.
- Dar claves también a las familias.

- Roles al inicio, funciones vinculadas a las tareas cuando van subiendo... asignación de funciones y desempeño de las mismas. A partir de 4º podemos ir evolucionando.

- Metacognición y FFEE: iremos viendo cómo y dónde trabajarlo.

5

TAREAS

TAREA CERO

¿QUÉ QUEREMOS QUE ENTRENEN?

¿QUÉ QUEREMOS QUE APRENDAN?

LOS 4 ELEMENTOS DEL APRENDIZAJE

Tareas

- Investigación: preguntas y guías...
- Memorización: asimilación instrumentos.
- Comprensión: mecanismos para posibilitarla.
- Demostración-ejecución.

TÓPICO GENERATIVO:		
Hilos Conductores:		
PRODUCTO FINAL:	ÁREAS IMPLICADAS	TEMPORALIZACIÓN
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:		

¿QUÉ QUIERO QUE ENTRENEN? Competencias Específicas	CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR ÁREAS

¿QUÉ QUIERO QUE COMPRENDAN? SABERES (ÁREAS)	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN y evidencias para la evaluación

Recursos/ Alianzas	TAREAS (situación de aprendizaje en Tarea Cero o en producto final)	FEED-BACK
<p>¿Qué recursos necesitaré para la realización de las tareas y actividades del proyecto?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soportes o fichas de apoyo - Colaboración de familias - Conexión con el entorno (visitas, expertos, ...) 		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje del proyecto? - ¿Qué es lo que mejor que ha funcionado en este proyecto? - ¿Qué cambiaría en el desarrollo del proyecto el próximo curso? ¿Por qué?

UNIDAD DIDÁCTICA

TÍTULO:

TEMPORALIZACIÓN:

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ QUIERO QUE ENTRENEN?
Competencias Específicas

¿QUÉ QUIERO QUE COMPRENDAN?
SABERES

TAREAS
(situación de aprendizaje en Tarea Cero o en ACTIVIDAD DE CIERRE)

Criterios de evaluación

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN y evidencias para la evaluación

Recursos/ Alianzas

¿Qué recursos necesitaré para la realización de las tareas y actividades del proyecto?

- Soportes o fichas de apoyo
- Colaboración de familias
- Conexión con el entorno (visitas, expertos, ...)

PERSONALIZACIÓN (¿DUA?)

- ¿Qué dificultades y potencialidades preveo en el grupo durante el desarrollo del proyecto?
- ¿Cómo voy a minimizar las dificultades?
- ¿Qué necesidades individuales preveo en el desarrollo del proyecto?
- ¿Qué recursos y estrategias manejaré para atender a las necesidades individuales?

FEED-BACK

- ¿Qué porcentaje de alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje del proyecto?
- ¿Qué es lo que mejor que ha funcionado en este proyecto?
- ¿Qué cambiaría en el desarrollo del proyecto el próximo curso? ¿Por qué?

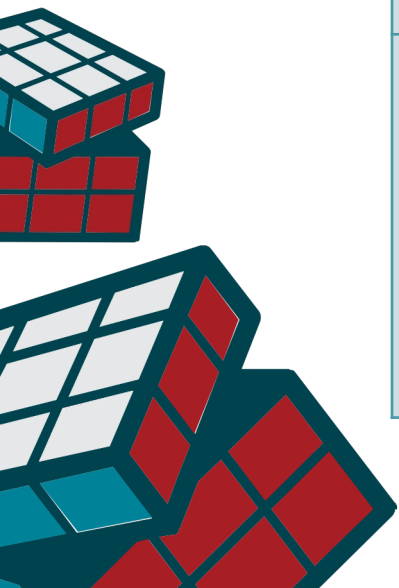
UNIDAD DIDÁCTICA

DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VAN A COMPRENDER? Saberes ¿QUÉ VAMOS A ENTRENAR? Competencias específicas	¿CÓMO LO VOY A EVIDENCIAR? Evidencias
Tarea 0:				
			SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
<p>Diseñar actividades, en cada tarea, para poder entrenar y evaluar las competencias</p>				
Tarea 1:				
<p>Vincular las actividades con los criterios de evaluación y contenidos</p>				
<p>← →</p>				
Tarea 2:				
				<p>Listar las evidencias que se van generando en las diferentes actividades</p>

Comprensión



	Reproducción		Conexión		Reflexión	
	Acceso e identificación	Comprensión	Aplicación	Análisis y valoración	Síntesis y creación	Juicio y regulación
Definición	Representa las acciones de recordar y reconocer los términos, los hechos, los conceptos, elementales de un ámbito de conocimiento y de reproducir fórmulas establecidas	Supone acciones como captar el sentido y la intencionalidad de textos, de lenguajes específicos y códigos relacionales e interpretarlos para resolver problemas .	Comporta la aptitud para seleccionar, transferir y aplicar información para resolver con cierto grado de abstracción y la de intervenir con acierto en situaciones nuevas .	Significa la posibilidad de examinar y fragmentar la información en partes, encontrar causas y motivos, realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen generalizaciones. Se empareja con el compromiso.	Se corresponde con las acciones de compilar información y relacionarla de manera diferente, establecer nuevos patrones , descubrir soluciones alternativas. Puede asociarse a la resolución de conflictos.	Representar capacidades para formular juicios con criterio propio, cuestionar tópicos y exponer y sustentar opiniones fundamentándolas . En otro orden se asociaría a acciones de planificación compleja, de reglamentación y de negociación.
Acciones	Nombrar, definir, encontrar, mostrar, imitar, deletrear, listar, contar, recordar, reconocer, localizar, reproducir, relatar.	Explicar, ilustrar, extractar, resumir, completar, traducir a otros términos, aplicar rutinas, seleccionar, escoger.	Clasificar, resolver problemas sencillos, construir, aplicar, escoger, realizar, resolver, desarrollar, entrevistar, organizar, enlazar.	Comparar, contrastar, demostrar, experimentar, planear, resolver problemas complejos, analizar, simplificar, relacionar, inferir, concluir.	Combinar, diseñar, imaginar, inventar, planificar, predecir, proponer, adaptar, estimar.	Criticar, concluir, determinar, juzgar, recomendar, establecer criterios y/o límites.



6

EVALUACIÓN

Evaluación

- Evaluación formativa en segunda línea ley... DECRETO
- Otros aspectos ley.
- Competencias específicas se ven, pero no las axiológicas que están en los criterios de evaluación diluidas. (Perfil de salida).
- Dice que si ámbito se hace se evalúe íntegramente, pero en las CCAA no se puede (a veces sin horarios posibles en plataformas).
- Evaluación docente
- Única sesión evaluación final obligatoria.

MADRID:

- Formativa.
- Dice lo contrario del decreto, el profesor puede hacer como quiera.
- 3 sesiones evaluación.

CASTILLA LEÓN

- Formativa. No necesario calificaciones.
- Situaciones-criterios evaluación.
- No tanto herramientas de rendimiento, sino procesos.
- Menos importancia a heteroevaluación.

VALENCIA:

- Formativa y más. NO HACER SOLO EXÁMENES.
- 3 informes cualitativos y uno cuantitativo al final.
- Práctica docente.

CAT: informes cualitativo para tomar decisiones viendo necesidades. ESO y Bach escuchar la voz del alumnado. Cada centro modelo de informe.

Evaluación formativa

CLARIFICAR, COMPRENDER Y COMPARTIR LOS CRITERIOS DE APRENDIZAJE.

- Qué queremos que aprendan y para qué (obs aprendizaje)
 - Cómo saben que lo han aprendido (criterios de éxito).
-
- a) Rúbrica consensuada con ellos.
 - b) Rúbrica de un solo punto. Fortaleza (con posible evidencia) y posibilidades de mejora. Hacerla con los criterios de evaluación.
 - c) Trabajos modelo. 3 buenas versiones de algo, de resolver una tarea... Hay una experiencia empezando revisando trabajos de años anteriores, otros alumnos, verlo, criticarlo y sacar elementos...

METACOGNICIÓN:

El paso 2 el que menos (planificar).

- a) Base orientación (aquí la clave para mejorar el paso de la planificación).
- b) Escalera
- c) Ticket salida.
- d) Examen metacognitivo. Preparación del examen, planificación, actuación (calificación), próximos pasos.

FEEDBACK:

- Trabajo por borradores (Nottingham). INCORPORAR EN PORFOLIOS. Por ejemplo en escrituras creativas adoptar el protocolo completo.

Evaluación formativa

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES, APRENDER ENSEÑANDO.

- Importante comprender lo anterior.
- Vídeo Esteve compañera.
- Tabla de críticas como ejemplo y modelo.

EVALUACIÓN FORMADORA: ALUMNO PROTAGONISTA DE SU PROPIO APRENDIZAJE

- Ellos toman las decisiones
- Portfolios de aprendizaje
- Play lists
- Estaciones aprendizaje
- KPSI: INDICADORES CLAVES DE RENDIMIENTO.

DECISIONES:

- Buenas rúbricas.
- Diseño proyectos y desempeños de comprensión.
- Incluir de diseño propio vinculadas a los aprendizajes (competencias específicas). Crecimiento en comprensión del contenido. Pautar el número de herramientas y las veces que deben pasarse para ser eficaz.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA PARA LA EVALUACIÓN



DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? Criterios de Evaluación	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? Evidencias para el Portafolio
Tarea 0:				
Tarea 1:				

En esta columna ubicamos cualquier tipo de actividad que propondremos a los alumnos dentro de la tarea.

LAS ACTIVIDADES TIENEN QUE PARTIR DE LOS ESTÁNDARES Y DESEMPEÑOS QUE PLANTEAMOS AL PRINCIPIO DEL PROYECTO.

Las actividades son la manera a través de la cual los alumnos aprenderán los contenidos y entrenarán las competencias.

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN

DÍA	ÁREA	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? Herramientas/ Evidencias para el Portfolio
Tarea 0:				
		En esta columna aclaramos qué estándar o		
		desempeño se está trabajando con la		PELIGRO 1: que hayamos propuesto actividades muy chulas pero que no trabajan lo que nos proponemos en el proyecto PELIGRO 2: que nos enredemos tratando de explicar qué queremos evaluar con la actividad propuesta aunque no tenga que ver con objetivos iniciales
		actividad de la izquierda		
		SÓLO DEBERÍAN APARECER		
Tarea 1:				
		ESTÁNDARES Y DESEMPEÑOS QUE		
		HEMOS SELECCIONADO		
		PREVIAMENTE		

En esta columna aclaramos qué estándar o desempeño se está trabajando con la actividad de la izquierda

SÓLO DEBERÍAN APARECER ESTÁNDARES Y DESEMPEÑOS QUE HEMOS SELECCIONADO PREVIAMENTE



PELIGRO 1: que hayamos propuesto actividades muy chulas pero que no trabajan lo que nos proponemos en el proyecto

PELIGRO 2: que nos enredemos tratando de explicar qué queremos evaluar con la actividad propuesta aunque no tenga que ver con objetivos iniciales

DESARROLLO DE LAS TAREAS CON SU CORRESPONDENCIA CON LA EVALUACIÓN



DÍA	ÁREAS	TAREAS/ACTIVIDADES	¿QUÉ VOY A EVALUAR? ¿QUÉ VOY A OBSERVAR?	¿CÓMO LO VOY A EVALUAR? Herramientas/ Evidencias para el Portfolio
Tarea 0:		Citamos diversas herramientas de evaluación (auto, co y hetero/para aprender y para calificar)		
		NO ES NECESARIO QUE CADA ACTIVIDAD TENGA UNA HERRAMIENTA ASOCIADA. Podemos crear		
Tarea 1:		herramientas que permitan evaluar un conjunto de		
		estándares o desempeños		
		Recuerda: evaluar y calificar son cosas distintas...		



7

RECURSOS, AD Y FEED-BACK

CELEBRACIÓN DEL APRENDIZAJE

