

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

COMPETENCIAS CLAVE

- Creatividad e innovación.
- Aceptación y respeto a la singularidad.
- Competencia sociales.
- competencias digitales.

PRODUCTO FINAL

Enseñanza, arte y persona, Canal de Youtube con la finalidad de propiciar de recursos creativos para la exploración de la identidad y vocación a docentes, aprendices y familias.

RECURSOS

Laptop, conexión a internet, papelería y material de juego escolar, cámara, micrófonos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Aprendizaje Gamificado.
- Aprendizaje por transferencia y analogía.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje experiencial.

TAREAS

Generar contenido constante, diseñar retos e insumos creativos periódicamente, promocionar el canal en espacios educativos.

HERRAMIENTAS TIC

Desarrollo de contenido audiovisual. Salones digitales para la conferencia. Plataformas de entrega y distribución.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- Métricas de aceptación.
- Conversión de visitas hacia exposición de productos.
- Métricas de solicitud de nuevos espacios

DIFUSIÓN

- Canal de Youtube.
- Grupos de LinkedIn y Telegram.
- Grupos en facebook e Instagram.
- Reuniones con directivos y docentes.

AGRUPAMIENTOS/ ORGANIZACIÓN

Enseñanza arte y persona. empresas educativas y creadoras de recursos creativos y didácticos. instituciones educativas.

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



Bussines Modelo Canvas



Hackaton: Respiro creativo
Equipo 1133
Enseñanza, arte y persona.
Desarrollado por:
Marce Bautista.
Santiago Rojas.
Silvia Gagliessi.
Richard Tovar.