

Plantilla de Planificación Simple		
Título del proyecto: Tener dinero significa tomar decisiones. Tema(s): Educación Financiera		Duración: Grado:
INVESTIGACIÓN ENFOCADA		
Pregunta guía: ¿Qué harías si heredaras un millón de dólares?		
INDICADORES DE APRENDIZAJE		
Descripción y propósito del proyecto: Cuando tienes dinero, tienes que decidir qué hacer con el mismo. Tienes que asegurarte de tener suficiente para comprar lo que quieras y ahorrar para el futuro. En esta lección los estudiantes aprenderán el valor del dinero.		Competencias del Siglo XXI para ser enseñadas y evaluadas: <input type="checkbox"/> Colaboración <input type="checkbox"/> Pensamiento crítico <input type="checkbox"/> Comunicación (presentación) <input type="checkbox"/> Creatividad e innovación <input type="checkbox"/> Otro
Objetivos:		
Estándares de contenido: Se integran todos los estándares de educación financiera, estándares de matemática y español		
CONTEXTO		
Tipo de Proyecto: <input type="checkbox"/> Diseño del reto <input type="checkbox"/> Solución de problemas <input type="checkbox"/> Abordar un problema controversial <input type="checkbox"/> Abordar un problema local, nacional o internacional <input type="checkbox"/> Simulación <input type="checkbox"/> Escenario <input type="checkbox"/> Otros		Recursos:
RESULTADOS TANGIBLES: PRODUCTOS, ACTUACIONES, PRESENTACIONES Y / O SERVICIOS		
Equipo		Individual
EVALUACIÓN <input type="checkbox"/> Participación en el grupo. <input type="checkbox"/> Cumplimiento de actividades. <input type="checkbox"/> Interacción con los otros miembros del grupo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje de contenidos. <input type="checkbox"/> Habilidades adquiridas. <input type="checkbox"/> Destrezas computacionales. <input type="checkbox"/> Sugerencias de mejora	Instrumento	durante o al finalizar el proyecto

Plantilla de Planificación Simple		
Título del proyecto: Tema(s):		Duración: Grado:
INVESTIGACIÓN ENFOCADA		
Pregunta guía:		
INDICADORES DE APRENDIZAJE		
Descripción y propósito del proyecto:		Competencias del Siglo XXI para ser enseñadas y evaluadas: <input type="checkbox"/> Colaboración <input type="checkbox"/> Pensamiento crítico <input type="checkbox"/> Comunicación (presentación) <input type="checkbox"/> Creatividad e innovación <input type="checkbox"/> Otro
Objetivos:		
Estándares de contenido:		
CONTEXTO		
Tipo de Proyecto:		Recursos:
<input type="checkbox"/> Diseño del reto <input type="checkbox"/> Solución de problemas <input type="checkbox"/> Abordar un problema controversial <input type="checkbox"/> Abordar un problema local, nacional o internacional <input type="checkbox"/> Simulación <input type="checkbox"/> Escenario <input type="checkbox"/> Otros		
RESULTADOS TANGIBLES: PRODUCTOS, ACTUACIONES, PRESENTACIONES Y / O SERVICIOS		
Equipo		Individual
EVALUACIÓN <input type="checkbox"/> Participación en el grupo. <input type="checkbox"/> Cumplimiento de actividades. <input type="checkbox"/> Interacción con los otros miembros del grupo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje de contenidos. <input type="checkbox"/> Habilidades adquiridas. <input type="checkbox"/> Destrezas computacionales. <input type="checkbox"/> Sugerencias de mejora	Instrumento	durante o al finalizar el proyecto