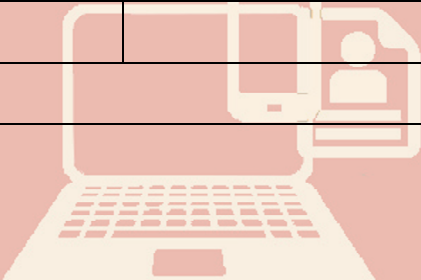


# RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN DE SELLO DE CALIDAD eTwinning

**Proyecto:**

Puntuación de criterios y subcriterios													
1		2			3			4			5		
1.a	1.b	2.a	2.b	2.c	3.a	3.b!	3.c	4.a	4.b	4.c!	5.a	5.b	5.c
													
										<b>PUNTUACIÓN FINAL:</b>			

**Notas:**

Para obtener Sello de Calidad, se necesita una **puntuación mínima de 13 puntos** (de 25) y que en los apartados **3.b!** y **4.c!** se haya obtenido además otro mínimo de 2 puntos. En el caso de obtener una puntuación menor en esos apartados, el Sello de Calidad queda automáticamente denegado.

En la evaluación del proyecto e interpretación de los criterios, deben tenerse en cuenta **circunstancias** como la edad, el contexto y las necesidades educativas del alumnado. En lo referente al uso de la tecnología por el alumnado, debe considerarse un elemento inherente a este criterio un grado apropiado de mediación por parte del docente.

Si se deniega un Sello, puede volverse a solicitar. Sin embargo, solo se atenderán las **segundas solicitudes** que señalen concretamente qué subcriterio(s) deben ser revisados y dónde exactamente puede encontrarse la evidencia que justifique esa revisión.

1	<b>Innovación pedagógica y creatividad:</b>								
	Los profesores han probado diversos métodos pedagógicos con sus alumnos para alcanzar los objetivos durante el proyecto, como plantear preguntas que motiven a los alumnos a la investigación y el análisis, organizar trabajo colaborativo en equipo, permitir que los alumnos elijan cómo buscar y exponer la información, etc. Dependiendo de factores como el contexto y la edad de los alumnos, se les debe animar a convertirse en el componente principal del proyecto, que sean creativos, responsables, autónomos. Así, su deber no será simplemente llevar a cabo las ideas del profesor.								
1.a	<b>Objetivos educativos</b>								
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>	
1.b	<b>Enfoques pedagógicos y propuestas didácticas</b>								
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>	
								<b>PUNTOS:</b>	



<b>2</b>	<b>Integración curricular</b>							
	El trabajo del proyecto se basa en el currículo y la programación didáctica. Los alumnos realizan la mayor parte del trabajo durante la jornada escolar, por lo que el proyecto no se basa únicamente en el trabajo llevado a cabo en casa. Se presenta un esfuerzo a nivel estratégico al desarrollar las competencias de los alumnos según lo requerido en las diversas materias. El proyecto conforma una parte integral del trabajo escolar en algunas asignaturas.							
<b>2.a</b>	<b>Integración curricular en una o varias asignaturas</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>2.b</b>	<b>Enfoque multidisciplinar</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>2.c</b>	<b>Competencias clave y habilidades</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
							<b>PUNTOS:</b>	



<b>3</b>	<b>Colaboración entre centros escolares asociados</b>							
	Las actividades de colaboración van más allá de la comunicación: los socios no son solo receptores de información; son miembros del equipo, coautores y cocreadores. La colaboración implica que ambas clases necesiten la contribución de sus socios para completar la actividad. Algunos ejemplos de productos finales de colaboración son: un periódico, un informe, un resumen colaborativo de todos los temas trabajados durante el proyecto, una colección de cartas escritas sobre un tema determinado, un libro de cocina, una recopilación de poemas, una obra de ficción (novela de misterio, cuento, caricatura, película...), etc. Esta lista no es exhaustiva, ya que puede haber muchos más ejemplos. Los equipos de nacionalidad mixta son una práctica muy eficaz para trabajos de colaboración. (grupo pequeño de una clase + grupo pequeño de otra clase = equipo de nacionalidad mixta)							
<b>3.a</b>	<b>Estrategias de coordinación entre docentes</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>3.b</b>	<b>Estrategias de colaboración entre el alumnado</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>3.c</b>	<b>Creación de productos comunes</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
								<b>PUNTOS:</b>

<b>4</b>	<b>Uso de la tecnología</b>							
	La tecnología puede aportar un valor añadido al proyecto. Las herramientas TIC deben utilizarse para garantizar el éxito de los objetivos pedagógicos del proyecto mediante un uso responsable de la tecnología. Este criterio se centra en la buena adaptación de la tecnología como facilitadora de una interacción y colaboración real entre los socios del proyecto, así como de la creación de contenidos. La integración de las herramientas TIC ofrece oportunidades para fomentar aptitudes digitales y competencias de ciudadanía digital. Se tienen en cuenta todas las cuestiones relacionadas con la privacidad y la seguridad, y los socios utilizan materiales y recursos libres de derechos de autor.							
<b>4.a</b>	<b>Elección y uso de las TIC (herramientas tecnológicas digitales)</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>4.b</b>	<b>Gestión del espacio de trabajo (TwinSpace o similar)</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>4.c</b>	<b>El RGPD y los derechos de autor</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
							<b>PUNTOS:</b>	

<b>5</b>	<b>Resultados, impacto y documentación</b>							
	Los resultados y el impacto de un proyecto eTwinning deben documentarse para probar los resultados y la organización del proyecto. Los proyectos de alta calidad se distinguen por una visión completa y transparente de todos sus elementos, de modo que tanto los socios como el resto de personas interesadas puedan aprender de la misma. La documentación implica tanto resultados visibles y tangibles, como un impacto menos visible en los participantes. Los resultados visibles incluyen: los resultados del proyecto (por ejemplo, los productos creados), tanto digitales como no digitales; las actividades y la participación de los alumnos, tanto en el aula como online (Twinspace); la documentación del proyecto (planificación, evaluación y reflexión, retroalimentación, etc.). Los proyectos eTwinning de alta calidad también cuentan con un impacto positivo en las aptitudes de los profesores, en las aptitudes y conocimientos de los alumnos, en el comportamiento social y la personalidad de los profesores y alumnos, en otras partes interesadas y en una comunidad más amplia. La parte que no se muestra solo se puede evaluar de forma indirecta mediante la lectura la documentación del proyecto y su comparación con la parte visible.							
<b>5.a</b>	<b>Consecución de los objetivos fijados</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>5.b</b>	<b>Evaluación del proyecto</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
<b>5.c</b>	<b>Difusión e impacto</b>							
	n/a	0	1	2	3	4	5	<b>PUNTOS</b>
							<b>PUNTOS:</b>	