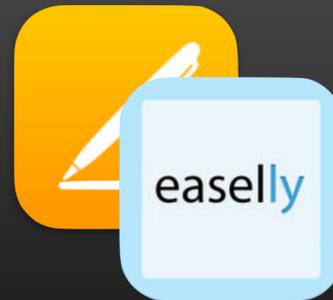


En agrupamientos pequeños analizad, discutid y cread el argumento a partir de los resultados del estudio. Posteriormente cread una infografía que lo explique.



**interpersonal**

Con una app del tipo "Whiteboard Animation video" cread un vídeo con el que comparar algunas posibilidades, habilidades o capacidades objeto de estudio.



**lógico-matemática**

En el entorno cercano recopilad muestras sobre elementos relacionados con el proyecto y cread una presentación visual que contenga audio-explicación de cada una.



**naturalista**

Desde la crítica propia acerca de un problema ambiental, social o económico relacionado con el tema, cread un cómic de una historia a realizar audiovisualmente.



**intrapersonal**

Decidid dentro del grupo el rol que consideraréis más contrario a vuestra forma de ser con respecto al tema y cread una película animada sobre la temática con alguna de las apps de storytelling.



**interpersonal**

Determinad varias propuestas para el logotipo del proyecto basándose en los parámetros. Exponedlas en clase y subid al blog las elegidas y su motivo.



**lógico-matemática**

Analizad diferentes datos estadísticos relacionados con el tema y exponed los resultados en una presentación en directo que se grabará en vídeo.



**cinestésica**

Planificad un debate con el resto de grupos con la temática elegida. Uno de ellos se encargará de la grabación y el resto de exponer los puntos de vista.



**interpersonal**

Escoged diferentes términos que han aparecido y construir un glosario en nube con el que crear la letra para un rap.



**lingüística**

Proponed ideas para el logotipo del proyecto basándose en los parámetros. Cread un libro digital con ellas y su explicación.



**espacial**

Haced una comparativa histórica y presentarla en modo gráfico, acompañada con vídeo interactivo que explique las características de la época.



**lógico-matemática**

A partir de la recopilación de información, discutid cuales son las consecuencias de un mal uso y cread un programa de radio propio.



**lingüística**

Cread una imagen interactiva con algunos de los elementos del tema que habéis investigado y enlazadlos a códigos QR.



**espacial**

Generad una banda sonora a partir de sonidos que se relacionan con el tema en el que os encontráis. Con patrones cread un disparador AR.



**musical**

Con datos estadísticos recogidos en el lugar seleccionado, aplicad el método científico a otro contexto y cread una teoría mostrada con alguna app visual.



**naturalista**

A partir de la toma de decisiones en asamblea, decidid qué actitudes son positivas a desarrollar y cread las tarjetas de premios a usar en el aula, así como sus contrarias.



**intrapersonal**