En la capacitación Entre Pares 2. Los proyectos deben cumplir con los requisitos publicados por la UNESCO, que ya conocemos y que cito seguidamente. Los estudiantes deben ser:



Si sus actividades cumplen con estas habilidades o competencias entonces, su proyecto es bueno.

Previo a cada actividad deben aparecer los siguientes datos:

1. Competencias a lograr en la actividad. (Reales, no ponerlas por ponerlas)
2. Herramienta tecnológica 2.0.
3. Producto. Por ejemplo: mural, presentación PowerPoint, presentación en Prezi, videos en MovieMaker, informe, reporte técnico, ensayo, blog, publicación WEB, carta electrónica, etc.
4. Número de sesiones.

Cada actividad se caracteriza porque:

* Cada paso está bien explicado y cada uno es la continuación del otro. Con coherencia para obtener el logro del producto y las competencias indicadas.
* Cada actividad tiene inicio, desarrollo y cierre.
* Los estudiantes buscan y valoran la información.
* Los niños(as) o jóvenes inician trabajando individualmente.
* Se indica trabajo por parejas o equipos diciendo como se organizan.
* El trabajo colaborativo está demostrado mediante la asignación de roles y el uso de herramientas que permitan tal fin.
* Hay al menos un instrumento para comparar, analizar o validar información. Por ejemplo SQA, árbol de problemas, diagrama de Ishikawa, diagrama de Venn, etc.
* Se indica el uso de al menos una herramienta tecnológica 2.0 y el uso es lógico y necesario para producir colaboración, pensamiento creativo, lógico, crítico o la construcción de un producto en línea.
* Se especifica las cualidades del producto que se logrará en la actividad o con el uso de la herramienta tecnológica. Por ejemplo: Ensayo corto de tres cuartillas, con inicio, desarrollo y cierre, con referencias bibliográficas, escrito en letra Times New Roman nº 12, etc.
* Se indica hacer una autoevaluación, o una coevaluación, o heteroevaluación al final de cada actividad.

Además, dentro del planeamiento general de las actividades, debe haber una actividad para:

* Analizar y comparar y para validar información.
* Para que los participantes tomen decisiones sustantivas y propongan soluciones diferentes a las de sus compañeros.
* Para que los participantes elaboren un Plan de Trabajo determinando recursos, actividades, tiempo y cronograma de trabajo.

