

### Integración de las disciplinas

Este proyecto permite trabajar competencias curriculares de:

Ciencias Experimentales (CE)			
Ciencias Sociales (CS)			
Tecnología e Ingeniería (TE)			
Arte (A)			
Matemáticas (M)			

Para la realización del proyecto, el trabajo en cada disciplina es:

	CE	CS	TE	A	M
No se menciona o se trabaja marginalmente (Nivel 0)					
Se puede abordar de manera independiente (Nivel 1)					
Se necesita trabajar en ella para llevarlo a cabo (Nivel 2)					
Es necesario establecer conexiones con otras materias (Nivel 3)					
Los límites de esta materia se desvanecen y se funde con otras (Nivel 4)					

### Nivel amarillo

Permite trabajar competencias curriculares del curso al que se orienta. Los profesores podrán, al terminar el proyecto, dar temas de su materia por superados y generar una calificación del grado de adquisición de los estándares en su materia para cada uno de los alumnos.

Se integran los puntos de vista y modos de trabajo de distintas disciplinas. El proceso requiere la interrelación de conceptos y no se podría conseguir si no se establecieran estas relaciones. Hay una clara dependencia entre ellas y requiere de la coordinación del profesorado.

### Proceso educativo

El problema es realista desde la perspectiva del alumno			
La propuesta anima a explorar diversas soluciones con ABP			
Se involucra a los alumnos en el aprendizaje de manera activa			
Los alumnos aprenden por indagación de manera autónoma			
El contexto es motivador y atrae la atención de los alumnos			
Los alumnos adquieren conocimientos y competencias en el proceso			
El proyecto cubre abundantes aspectos del currículo del curso			

### Nivel amarillo

La situación de partida tiene sentido y es creíble para los alumnos.

El proyecto está abierto a diversos enfoques y numerosas soluciones resultan válidas.

En las sesiones predominan los verbos en los que los niños están activos (P. ej. busca, lee, escucha, investiga, resume, discute) sobre los pasivos (P. ej. mira, ve)

Las explicaciones ostensivas están balanceadas con el descubrimiento guiado. El contenido está adaptado para permitir la construcción autónoma.


Los niños pueden hacer suya la necesidad de resolver el problema propuesto.


Hay un balance entre el contenido (qué aprenden) y la competencia (qué hacen con lo que aprenden). El proyecto no descuida ninguno de los dos aspectos.


El proyecto no es un trabajo adicional al currículo, sino que sustituye o complementa la manera en la que este se imparte.


## Integración de los alumnos

Se colabora en grupos de trabajo con un objetivo común 

Los alumnos se necesitan unos a otros para avanzar 

Hay recomendaciones de agrupamiento y son adecuadas 

El proyecto se puede adaptar al país, al centro, al grupo y a cada niño 

Los alumnos reflexionan sobre su trabajo individual y como grupo 

### Nivel amarillo

Si bien hay momentos de trabajo individual, el proyecto fomenta el diálogo, la reflexión grupal y el aprendizaje entre pares.


Se genera una auténtica colaboración. Se reflejan en el proyecto tareas de carácter interdependiente.

El proyecto incluye indicaciones factibles sobre la composición de los grupos como homogéneo/heterogéneo o las habilidades y aptitudes de los miembros.


Se pueden moldear las variables geográficas, culturales e individuales para facilitar la adaptación al contexto concreto. Es un diseño universal.

Se han previsto momentos de reflexión metacognitiva sobre el propio proceso de aprendizaje individual y grupal.

## Integración de cuerpo y mente

Hay un equilibrio entre lo que se hace y lo que se piensa 

Los alumnos aprenden a través de la experimentación 

La manipulación provoca el pensamiento crítico y la discusión 

Los alumnos podrán aplicar lo aprendido en otros contextos 

### Nivel amarillo


Hay actividades orientadas a la movilización del pensamiento profundo, la elaboración de hipótesis y la reflexión complementarias al "aprender-haciendo".

Aunque haya momentos expositivos de los conceptos complejos, el trabajo permite el aprendizaje de conceptos nuevos y no la mera práctica de lo expuesto.


Las actividades manipulativas están ideadas para provocar la reflexión y es difícil llevarlas a cabo si no se está pensando de manera activa en el proyecto.

Los aprendizajes que se adquieren no se restringen al contexto concreto del proyecto y se fomenta la generalización de las ideas.

## Orquestación del proceso


Los alumnos interactúan con el profesor 

El profesor es esencialmente un guía 

Hay una propuesta de preguntas para provocar la reflexión 

El profesor tiene claros los objetivos de aprendizaje 

La actividad favorece la autogestión 

Hay una propuesta temporal realista 

La actividad facilita la evaluación formativa 

### Nivel amarillo

La dinámica de aula está centrada en los grupos de trabajo de los alumnos y no en el docente, con el que interactúan libremente.

El docente no se sitúa desde el inicio en el destino, sino que acompaña en el proceso y ayuda a los alumnos a recorrer el camino indicado.

El proyecto pone a disposición del docente una nutrida lista de preguntas abiertas que incentivan el pensamiento profundo y la elaboración de hipótesis.

En todo momento el profesor sabe hacia donde se dirige el aprendizaje y los motivos por los que los alumnos trabajan en cada actividad propuesta. Todo tiene un fin.

El proyecto genera momentos de aula en los que el docente es prácticamente innecesario puesto que los alumnos saben dónde están y hacia dónde van.

El proyecto se puede llevar a cabo en las sesiones previstas. La planificación temporal está clara y es realista.

Hay numerosos momentos en los que los alumnos pueden volver sobre los puntos en los que no han tenido éxito para rehacer su trabajo y usar el feedback del docente.