Alineación con el modelo didáctico

Integración de las disciplinas

Esta actividad hace que los alumnos aprendan sobre

- Ciencias Experimentales
- Ciencias Sociales
- Tecnología e Ingeniería
- Arte
- Matemáticas

¿Cómo crees que se integran las materias en esta actividad?

- Falta alguna materia (Nivel 0)
- Las materias se pueden abordar de manera independiente (Nivel 1)
- Se necesitan todas las materias para alcanzar la meta (Nivel 2)
- Los alumnos tienen que establecer conexiones entre materias (Nivel 3)
- Los límites entre materias se desvanecen frecuentemente (Nivel 4)

Integración de los alumnos

- Los alumnos trabajan y aprenden de manera colaborativa
- 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

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

Proceso educativo

- El problema es realista desde la perspectiva del alumno
- Los alumnos exploran diversas soluciones con ABP
- Los alumnos se involucran 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

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

Dimensiones del Pensamiento Computacional (PC)

Recolección de datos			
Análisis de datos			
Representación de datos			
Descomposición de problemas			
Reconocimiento de patrones			
Búsqueda de errores y depuración			
Abstracción			
Algoritmos y procedimientos			
Automatización			
Simulación			
Paralelización			
Generalización			

Niveles de conocimiento y transferencia

Los niños podrán aplicar lo que aprenden sobre PC: ☐

Solo si se presenta sin contexto (Ej. Busca este patrón) ☐

patrón) ☐

Si se hace referencia a la misma actividad (Ej. Con datos parecidos) ☐

En contexto general (Ej. Usar instintivamente la búsqueda de patrones) ☐

En un contexto abstracto (Ej. comprensión profunda del rec. patrones) ☐

Adaptación a otros contextos situaciones y países

El proyecto se puede adaptar al país, la escuela, el grupo y cada niño			
El proyecto se puede alinear con el currículo			
El proyectoa provecha bien los recursos TIC de los que dispongo			

Oportunidades de mejora:

Otras observaciones: