

PROYECTO

**BUSCAPISTAS**

**Orientaciones  
didácticas**

Punto de encuentro

# Recursos para el profesorado



Vicens Vives

# ÍNDICE

<b>0</b>	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO BUSCAPISTAS .....	3
<b>1</b>	¿QUÉ ES UN PROYECTO DE TRABAJO? Mapa conceptual .....	4
	1.1. ¿Qué es el aprendizaje por proyectos? .....	6
	1.2. Fases de un proyecto .....	7
<b>2</b>	HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO .....	8
	▶ Trabajo cooperativo .....	8
	▶ Rutinas de pensamiento .....	11
	▶ Evaluación .....	12
<b>3</b>	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES-COMPETENCIAS CLAVE .....	13
	3.1. Inteligencias múltiples .....	13
	3.2. Indicadores de evaluación de las inteligencias múltiples .....	14
	3.3. Competencias clave .....	15
	3.4. Indicadores de evaluación de las competencias clave .....	16
<b>4</b>	MAPA CONCEPTUAL DE RECURSOS .....	18
	4.1. Rincones .....	20
	4.2. Talleres .....	20
	4.3. El juego y la expresión corporal .....	21
	4.4. Audiovisuales y tecnológicos. Plataforma digital Buscapistas .....	21
	4.5. Carpeta del alumnado .....	21
	4.6. <i>Lapbook</i> y su montaje .....	22
	4.7. Punto de encuentro (Orientaciones didácticas) .....	22
<b>5</b>	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA METODOLOGÍA POR PROYECTOS .....	23
<b>6</b>	COLABORACIÓN CON LA FAMILIA .....	23
<b>7</b>	MAPA CONCEPTUAL DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE UN PROYECTO .....	24
	7.1. Desarrollo de la puesta en práctica de un proyecto .....	26
<b>8</b>	ELEMENTOS MATERIALES DEL PROYECTO .....	31
	8.1. Para el alumnado .....	31
	8.2. Para el docente .....	32
	8.3. Para el aula .....	32
<b>9</b>	PROYECTOS BUSCAPISTAS .....	32

# PRESENTACIÓN DEL PROYECTO BUSCAPISTAS



El proyecto BUSCAPISTAS es una propuesta estructurada y organizada, una herramienta práctica y muy adecuada para alcanzar los objetivos que pretendemos a través del trabajo cooperativo y las rutinas de pensamiento.

Con nuestros proyectos, queremos que tu aula se transforme en una escuela de «buscadores y busca-

doras de pistas», una escuela activa, que invite a la investigación, a la reflexión, a buscar pistas que faciliten al alumnado ir construyendo su conocimiento partiendo de lo que saben, en definitiva, que sea un aprendizaje significativo.

A continuación se lo contamos en este poema:

## La escuela Buscapistas

**E**n la escuela Buscapistas es muy fácil aprender, resulta tan divertido que lo haces sin querer, te invitan a cooperar y también a pensar, y, con mucha emoción, empezamos a investigar. Con solo estos elementos ya estás manos a la obra: un Miniatlas, unos retos y una pequeña historia. Y un Punto de encuentro y... rápido a trabajar. Cuando encuentras una pista ya no puedes parar. Así, poquito a poquito, cada vez te gusta más. Te sientes un detective igual que los de verdad. Te ayudarán amigos y familia para poder avanzar. Irás aprendiendo mucho, que luego compartirás con tu profe y la clase cuando vas a estudiar. Todos los temas importan, pronto lo comprobarás: las flores, los animales o la carrera espacial, hasta el hombre primitivo para aprender servirá, y, si te gusta mucho la velocidad, de coches, barcos y aviones también te ocuparás. Cualquier tema es importante y trabajar de este modo es alucinante. ¿Y los profes cómo son? Los profes son divertidos. Consiguen que trabajemos contentos y unidos con solo una condición: si te quieres divertir, todo lo que descubras lo tendrás que compartir. Por cierto, los profes son cuatro y los cuatro molan. Con sus juegos y sus retos toda la clase funciona. La primera de los cuatro se llama profe Curiosa. No hay nada que le aburra, le interesa cualquier cosa, lleva gafas graduadas, una libreta preciosa y junto a ella se aprende con facilidad pasmosa. Está el profesor Inquieto, un científico elegante, siempre con experimentos de lo más alucinante. Con su tableta investiga y tiene buen talante. Hay otros dos profesores, que son grandes investigadores.

Una es la profe Calixta, el otro, profe Husmeón, ella una profe muy lista; él, con su lupa, un figón. Van juntos a todas partes en busca de información. En clase con estos profes siempre estoy atento, sobre todo cuando nos cuentan un cuento, pero no un cuento normal: siempre tenemos retos al final.

Para solucionarlos hemos de estar dispuestos buscando pistas en los materiales propuestos.

**¡No podemos parar, vamos a seguir la pista!  
¡Te damos la bienvenida a la escuela Buscapistas!**



**Curiosa**



**Inquieto**

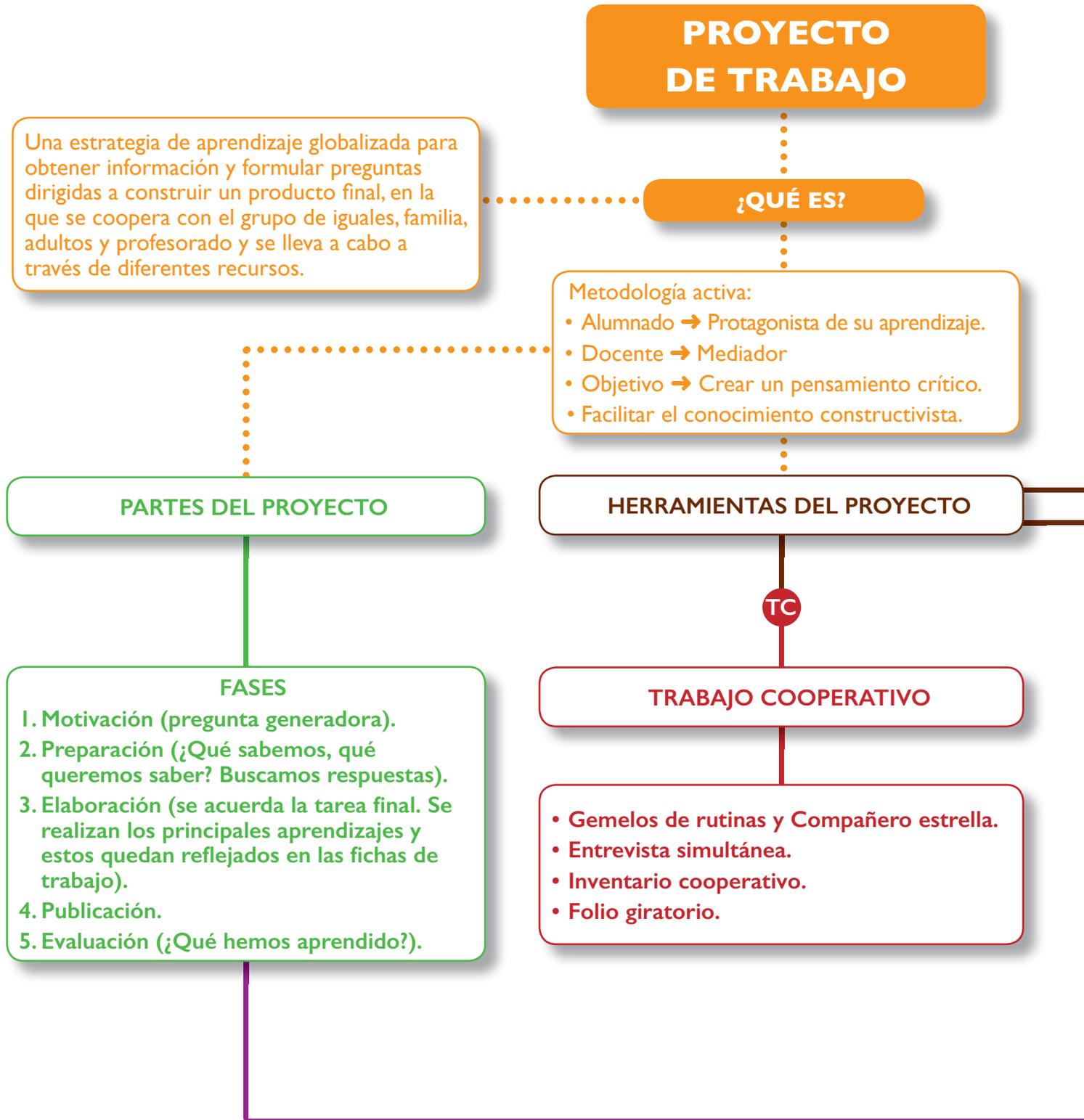


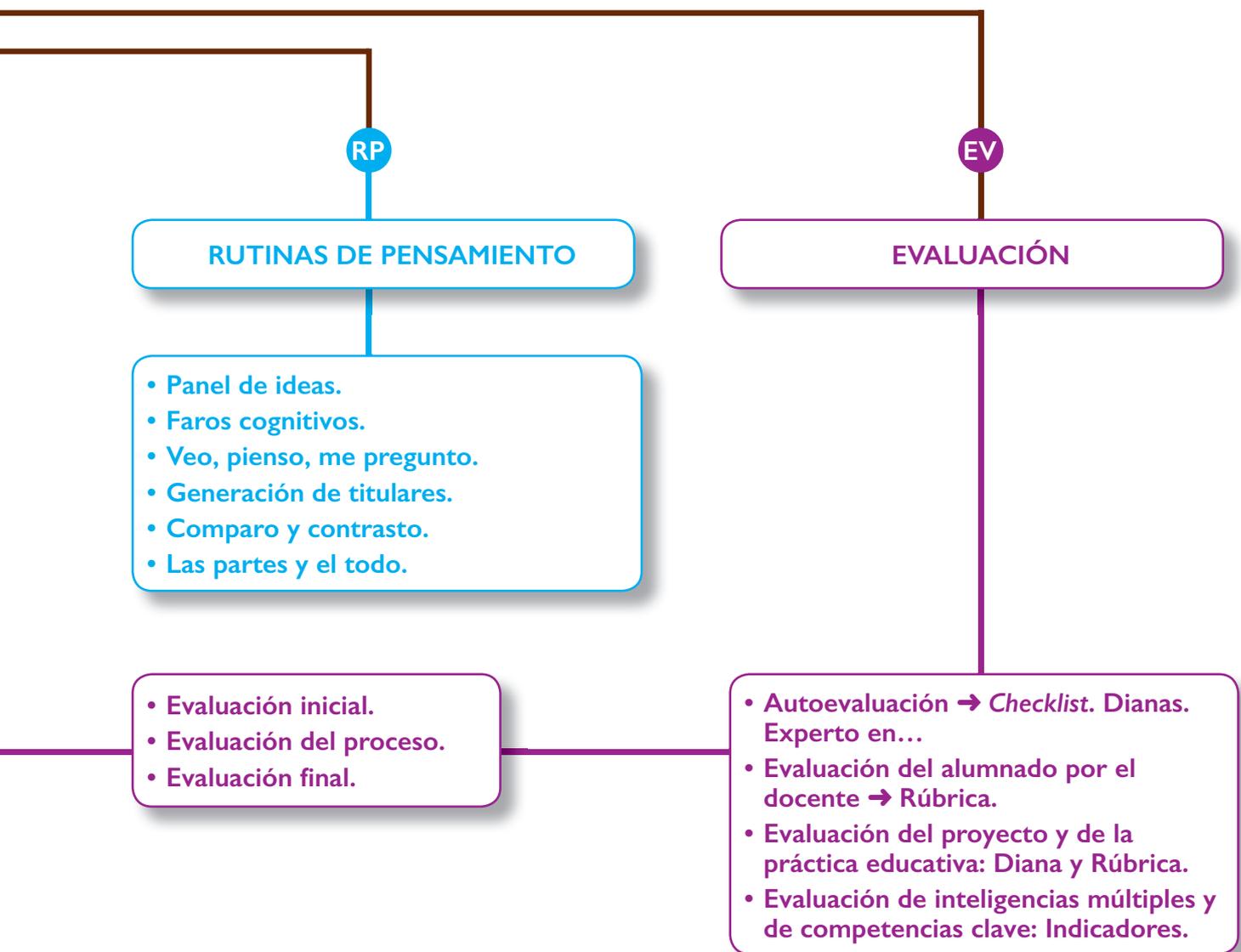
**Calixta**



**Husmeón**

# I. ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE TRABAJO? Mapa conceptual





## I.I. ¿Qué es el aprendizaje por proyectos?

El aprendizaje por proyectos es una **estrategia de aprendizaje** globalizada para obtener información y formular preguntas dirigidas a construir un producto final, en la que se coopera con el grupo de iguales, familia, adultos y profesorado y se lleva a cabo a través de diferentes recursos. Esta forma de trabajar implica una **metodología activa**, en la que el alumnado es el protagonista y el objetivo es crear un pensamiento crítico.

En la **metodología** por proyectos, **el alumnado da sentido a los conocimientos** que adquiere; su aprendizaje tiene un sentido, bien porque se le presenta un reto, bien porque debe construir un nuevo conocimiento partiendo de las ideas previas, bien porque da respuesta a cuestiones que surgen dentro del aula. Aprende según sus intereses, investiga, indaga, construye y crea a partir de lo que quiere aprender; hasta llegar al conocimiento. El niño y la niña son los verdaderos protagonistas de sus aprendizajes, asumiendo un **papel activo**, construyendo un **pensamiento científico**, lo que les permite plantear hipótesis, experimentar y desarrollar competencias claves y todas sus inteligencias.

El papel del **docente es mediador** en todo el proceso. Detecta, en primer lugar, los intereses de su alumnado y, a partir de ellos, va creando situaciones de curiosidad, animando a que el alumnado se plante preguntas e interrogantes.

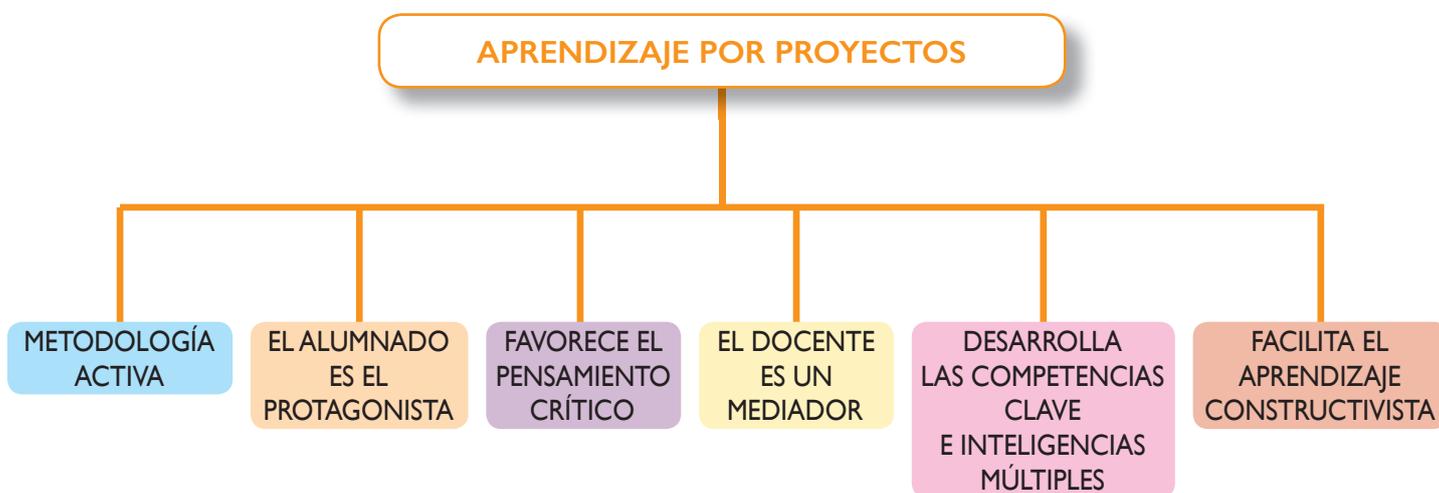
El objetivo principal en la metodología por proyectos es crear un **pensamiento crítico** o, lo que es lo mismo, **enseñar a pensar**. De nada nos sirve que aprendan mucho sobre un tema determinado, ya que, si no lo vuelven a ver, probablemente olviden la mayoría de esos datos. Lo importante aquí es cómo lo aprenden, pues esa es la base para que

puedan adquirir nuevos aprendizajes repitiendo ese mismo proceso. Igual de importante es indagar en cómo piensan, hacer su pensamiento visible, cómo han llegado a las conclusiones finales, si han percibido bien la pregunta, para corregirlos en caso de que fuera necesario. Este proceso estimula el desarrollo de estrategias para la **resolución de problemas**.

En palabras de Perkins (1998): «El pensamiento es básicamente invisible. [...] En la mayoría de los casos el pensamiento permanece bajo el capó, dentro del maravilloso motor de nuestra mente. [...] Afortunadamente, ni el pensamiento ni las oportunidades para pensar necesariamente deben ser invisibles como frecuentemente lo son. Como educadores, podemos trabajar para lograr hacer el pensamiento mucho más visible de lo que suele ser en el aula. Cuando así lo hacemos, estamos ofreciendo a los estudiantes más oportunidades desde donde construir y aprender».

Trabajar por proyectos favorece que el alumnado **aprenda a pensar**, funcionando de manera autónoma, estimulando su autoestima, desarrollando la competencia de **sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, a la vez que aprende a relacionarse potenciando la competencia **social y cívica**, con el **trabajo cooperativo**, que tiene un papel muy importante en esta metodología de trabajo.

Como se desprende de lo anteriormente expuesto, el aprendizaje por proyectos está relacionado con una concepción **constructivista** del mismo, en la que el alumnado es el protagonista de su aprendizaje y la investigación y el trabajo cooperativo dos pilares fundamentales para establecer relaciones entre lo que saben y lo que quieren aprender.



## I.2. Fases de un proyecto

Para entender cómo se trabaja un proyecto es importante visualizar las distintas fases que lo componen. Estas son las que abordamos nosotras en nuestras aulas y que exponemos en nuestros proyectos.

### Fase 1 MOTIVACIÓN: PREGUNTA GENERADORA

Los proyectos deben comenzar por algo **que motive**, que despierte la **curiosidad** y el **interés** de los niños y niñas. Para esto vale cualquier cosa, desde una duda que surge en un momento dado hasta una imagen, una noticia, algo que ocurre en el aula... Y son esas cosas las que promueven preguntas, interrogantes, y activan la necesidad de pensar y de querer saber más. A esto se le llama **pregunta generadora**.

### Fase 2 PREPARACIÓN: ¿QUÉ SABEMOS?, ¿QUÉ QUEREMOS SABER?, BUSCAMOS RESPUESTAS

A partir de esta primera fase, pasamos a preguntarnos: **¿qué sabemos?** y **¿qué queremos saber?** sobre ese tema. Entramos en la fase de **buscar respuestas** a esas preguntas mediante la observación, la manipulación, la investigación..., compartiendo los contenidos con sus iguales.

En esta búsqueda contaremos con la **colaboración de la familia** y nos apoyaremos en libros, webs, documentales, vídeos, películas, noticias, expertos en el tema y todos aquellos elementos que puedan ser de ayuda para buscar respuestas a la pregunta generadora.

### Fase 3 ELABORACIÓN. TAREA FINAL

Entramos ya en la **fase de elaboración**, el momento para acordar, entre todo el grupo, cuál va a ser la **tarea final** (que, además, es la que va a dar sentido a nuestro aprendizaje). A partir de ahí, vamos a trabajar para conseguir este fin. En nuestro caso, queremos que aprendan algo con un **FIN SOCIAL**. Es una fase en la que tendremos que aprender mucho e ir realizando trabajos y aplicando en ellos todo lo aprendido.

### Fase 4 PUBLICACIÓN. LAPBOOK

Posteriormente, llega el momento más esperado por el alumnado, el de la **fase de publicación**, ya que es cuando todo lo aprendido y realizado durante la fase de elaboración se pone en conocimiento de los demás: compañeros y compañeras, familias y profesorado. Es el momento de demostrar cuánto sabemos sobre ese tema. En esta fase es muy importante la elaboración del **lapbook**, que vamos a ir preparando a lo largo de todo el proyecto.

### Fase 5 EVALUACIÓN

La **evaluación** de un proyecto sería la fase final. Aquí es donde nos preguntamos: **¿qué hemos aprendido?** En ella, más que dar importancia a lo aprendido, **se evalúa el proceso** en sí: si el aprendizaje ha sido del agrado del alumnado, si han sabido compartir las experiencias de ese aprendizaje, si el resultado final ha gustado, si han sabido colaborar unos con otros, etc. Esta evaluación se desarrolla en varios momentos, ya que se hará una evaluación inicial, otra del proceso y otra final y, además en tres vertientes: la evaluación del alumnado (autoevaluación), la evaluación del docente (práctica educativa) y la evaluación del proyecto.

## 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

Todo proyecto requiere el uso de herramientas. En nuestro caso, para desarrollar los proyectos de trabajo nos hemos apoyado en las siguientes:

- **TC Trabajo cooperativo.**
- **RP Rutinas y destrezas de pensamiento.**
- **EV Evaluación.**

Pasamos a dar una breve pincelada de cada una de ellas.

### ➤ **TC TRABAJO COOPERATIVO**

Los precursores de este tipo de trabajo son David W. Johnson y Roger T. Johnson, que vieron cómo trabajar en equipo nos lleva a lograr objetivos comunes dejando a un lado la competitividad y la rivalidad por ser el mejor. El trabajo es el resultado de aunar el esfuerzo de todos. Y el papel del docente, en este caso, pasa de ser «director de orquesta» a ser «guía y moderador».

### 👉 **LA FORMACIÓN DE EQUIPOS BASE PARA TRABAJAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO**

El aprendizaje cooperativo parte de la formación de pequeños grupos, que trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para realizar tareas de forma colectiva.

A estos pequeños grupos los llamamos **equipos base**, se organizan al comienzo de cada proyecto y permanecen hasta que este termina.

Los hermanos David y Roger Johnson, psicólogos, dicen que «es una situación de aprendizaje en la que los objetivos del grupo están estrechamente relacionados, de manera que solo se pueden alcanzar si todos los consiguen».

Estos equipos base servirán para realizar actividades cooperativas. El número de componentes varía según las características del aula, la ratio de la misma, las peculiaridades de cada curso y la edad de los niños y niñas que los integran.

La principal meta del trabajo cooperativo no es la ejecución más o menos perfecta de una actividad, sino que los componentes del equipo base se pongan de acuerdo entre sí sobre cómo organizar la tarea, cómo llevarla a cabo, cómo repartir el trabajo; esto supone hablar, empatizar y escuchar a todos los miembros del equipo. Cuanto más pequeños son los niños y niñas, más difícil resulta llegar a un acuerdo. Por esta razón, a menor edad, es aconsejable menor número de componentes del grupo.

La manera de hacer estos equipos puede ser variada. En un principio, será el propio docente quien los organice, procurando que sean lo más equilibrados y heterogéneos posible. Normalmente, en el nivel uno, se trabaja por parejas (Gemelos de rutinas, Compañero estrella y Entrevista simultánea). No obstante, también proponemos determinadas actividades para realizar en grupos más numerosos de tres o cuatro miembros. Estos grupos, en el nivel uno, se formarán esporádicamente para actividades puntuales, no serán equipos base y, por tanto, no tendrán permanencia a largo plazo.



En los niveles dos y tres, el número ideal de integrantes de los equipos base es de cuatro. Cada integrante del equipo desempeñará un cargo o rol.



Al principio, se aconseja que sea el docente quien decida qué rol ha de tener cada miembro del equipo, pues los conoce y sabrá quién puede desempeñar mejor cada tarea. También puede ser el propio alumnado quien decida, dentro de cada equipo, el rol que mejor se adapte a cada uno de sus componentes (aunque siempre con la supervisión del docente).

Apuntamos cuatro cargos de roles y dos tarjetas de «Encargado/a de...» para el nivel uno, que pueden también ser utilizadas en los niveles dos y tres si se considera oportuno.

Estos roles serán: **repartidor/a**, **miniprofe**, **moderador/a** y **portavoz**.  
A continuación, pasamos a explicar en qué consiste cada uno de ellos:

**Repartidor/a.** El encargado de proporcionar todos los materiales necesarios para realizar la tarea encomendada a su equipo base, así como de recogerlos cuando se haya terminado.



**Miniprofe.** Su función es explicar y recordar al equipo el trabajo que van a realizar, así como ayudar al que tiene alguna dificultad en la resolución de su papel.

Cuando a alguien le pase esto, preguntará al miniprofe: «¿Quieres ser mi profe?», con la premisa de «Dime cómo se hace pero no me lo hagas».



**Moderador/a.** El que controla el ruido y está pendiente de que el comportamiento de su equipo base sea el adecuado, se escuchen entre ellos y no molesten al resto de los equipos. En resumen, sería el «silenciador/a».



**Portavoz.** El que comunica en gran grupo el trabajo que ha hecho su equipo base. Cuando hablamos de este trabajo, nos referimos tanto a las decisiones y problemas que hayan tenido a la hora de tomarlas, como al resultado final.



En el **nivel uno**, vemos más acertado utilizar las tarjetas de «**Encargado/a de...**», para desempeñar diferentes funciones como: comprobar si la clase queda recogida, regar las plantas, ser el último en salir para cerrar la puerta de clase, ayudar a repartir, cuidar la mascota...

En los proyectos de los niveles uno y dos, pueden pasar un cordón para colgárselas a modo de collar. En el nivel tres ya no necesitan tenerlo colgado para saber cuál es su cargo, pudiendo poner un velcro adhesivo en la tarjeta y pegarla en el lugar de la mesa donde cada uno se coloca.



## TÉCNICAS DE TRABAJO COOPERATIVO

Pondremos en práctica algunas técnicas para que nuestro alumnado trabaje de esta forma. Estas son:

### 1. **Gemelos de rutinas y Compañero estrella.**

Técnicas de trabajo cooperativo en las que el alumnado se agrupa por parejas procurando que sean lo más compensadas posible, de modo que se puedan ir ayudando en todo lo necesario a lo largo de la jornada: desde ponerse el babi o abrocharse el abrigo a resolver alguna duda del trabajo personal. En este caso, el compañero o compañera que tiene alguna dificultad con su tarea le hará la pregunta a su «gemelo» o «compañero estrella»: «¿Quieres ser mi profe?». Estos se retirarán de la tarea a otra zona del aula, donde se planteará la duda y se resolverá.



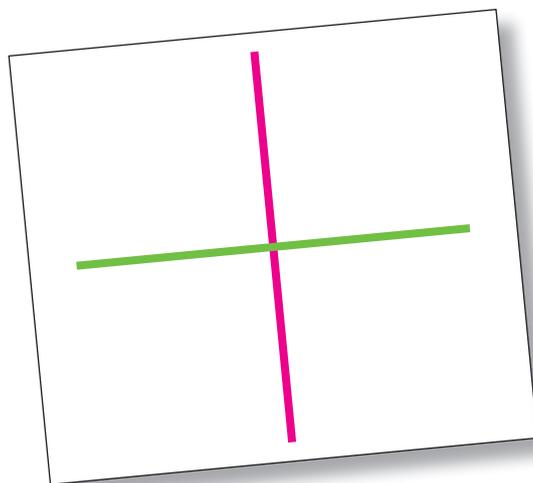
2. **Entrevista simultánea.** En nuestro caso la podemos utilizar para trabajar con el MiniAtlas o libro de conocimientos que encontramos en cada proyecto. Los gemelos de rutinas comparten un MiniAtlas y lo ven juntos. Después, se hacen unas preguntas, ya planteadas anteriormente, para obtener información que les pueda servir para el proyecto.



3. **Inventario cooperativo.** Al principio, cuando planteamos la pregunta «¿Qué sabemos sobre este tema?», el alumnado responderá a través de una lluvia de ideas. La información se irá recogiendo en un listado que recibe el nombre de inventario cooperativo.



4. **Folio giratorio.** En todos nuestros proyectos habrá alguna tarea en papel en esta línea. Se trata de una ficha dividida en cuatro partes que el alumnado irá completando en grupos de cuatro, de modo que cada uno hace una parte de la tarea y, a la señal del docente, pasa la ficha al compañero o compañera para que siga haciendo la que le ha sido asignada.



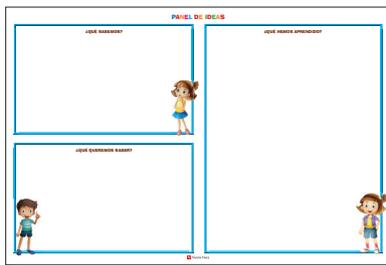
**RP RUTINAS Y DESTREZAS DE PENSAMIENTO**

Como dice Robert Swartz, «todos los estudiantes pueden ser grandes pensadores». Interpretando sus propias palabras, el aprendizaje basado en el pensamiento se fundamenta en la idea de que aprender no es memorizar contenidos, sino aprender a pensar de un modo profundo potenciando un pensamiento creativo y crítico necesario para la toma de decisiones en el día a día. Repetir unos sencillos patrones de pensamiento los convertirá en rutinas que se irán guardando en la memoria como proceso de aprendizaje.

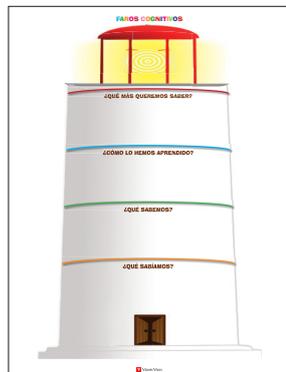
Las rutinas de pensamiento que utilizaremos en nuestros proyectos son las siguientes:

1. **Panel de ideas.**

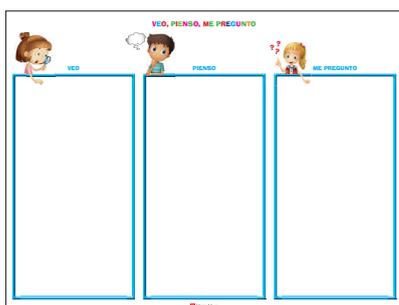
Para conocer **lo que sabe** el alumnado sobre un tema, **lo que quiere saber** y **lo que ha aprendido**, registrando sus respuestas en el **Panel**.



2. **Faros cognitivos.** A lo largo del proyecto, en numerosas ocasiones, en la asamblea, nos vamos a hacer las siguientes preguntas: **¿qué sabíamos?**, **¿qué sabemos?**, **¿cómo lo hemos aprendido?**, **¿qué más queremos saber?** y, según los intereses del alumnado, se trabajará la ficha que los contemple.

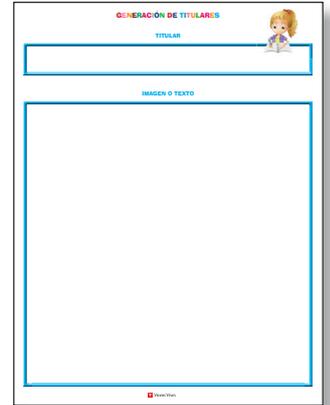


3. **Veo, pienso, me pregunto.** A través de una imagen, un hecho, un objeto, etc., plantaremos una observación profunda y con sentido, no solo para que expresen lo que ven en la imagen, sino también para que vayan más allá, para que piensen en lo que ven y se hagan preguntas sobre ello.

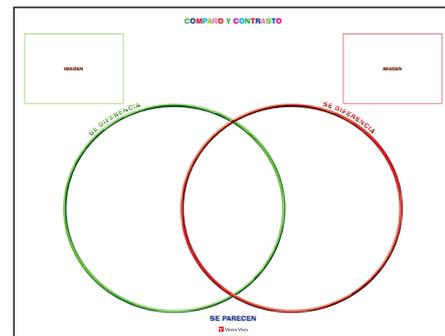


4. **Generación de titulares.**

Con el propósito de desarrollar en el alumnado la capacidad de resumir, tendrán que buscar un titular o cambiar el nombre a un hecho concreto, desde una noticia, un cuento o una película hasta un trabajo que hayan realizado en grupo.

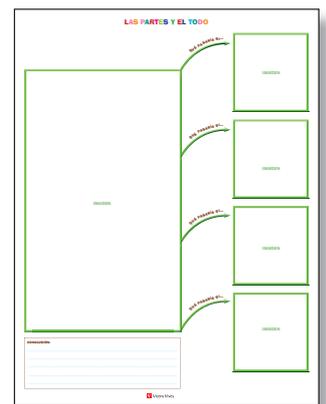


5. **Comparo y contrasto.** Esta destreza de pensamiento se trabaja a través de una plantilla en la que figuran dos diagramas de Venn: en la intersección de los dos, se pondrán los puntos en común de aquellos elementos que se están comparando y, en cada diagrama, se registrará lo propio de cada uno.



6. **Las partes y el todo.**

**¿Qué pasaría si...?** Presentando una pregunta en clave problemática, el alumnado deberá buscar una solución. Por ejemplo: si estamos trabajando sobre el proyecto del universo, plantear la pregunta: «¿Qué pasaría si en la Tierra no hubiera agua?».



A partir de ahí, el alumnado entrará en un debate buscando una solución o planteando la imposibilidad de que eso ocurra pues no se podría vivir. En definitiva, llegar a la conclusión de que sin esa «parte» no existiría «el todo».

## EV EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación nos serán útiles las siguientes herramientas:

1. **Checklist.** Además de utilizarla para que los niños y niñas sepan los aprendizajes que van a construir a lo largo del proyecto, nos servirá como herramienta de evaluación, ya que es una lista en la que se apuntan los pilares más importantes del proyecto y es el alumnado el que va poniendo el *check*, el control de los que ha conseguido.

2. **Dianas.** Lo que más nos gusta de esta forma de evaluar es que es participativa y muy visual. Todos deciden en grupo los criterios que queremos evaluar y, mediante el coloreado de una diana, el alumnado es capaz, a simple vista, de visualizar el grado de consecución de los objetivos y determinar, así, cuáles son las zonas fuertes y cuáles las que hay que mejorar.

3. **Rúbricas.** Es una forma de evaluar en la que, de un modo explícito, se estandarizan los aprendizajes que consiga el alumnado, compartimentando cada uno de ellos de menor a mayor dificultad en el grado de su consecución. Estas rúbricas van dirigidas al docente, para que evalúe al alumnado según sus posibilidades, el proyecto y la práctica educativa.

Se tendrán en cuenta las distintas áreas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: comunicación y representación.

4. **Boletín «Experto en...».** Dirigido a la familia, es un documento de autoevaluación y será el propio alumnado el que lo complete.

Debemos aclarar que, en nuestra propuesta de trabajo por proyectos, la *checklist*, la diana y el boletín «Experto en...» son herramientas de autoevaluación, es decir, la utilizarán los niños y niñas, mientras que la rúbrica es una herramienta de uso docente, aunque su destinatario sea el alumnado.

# 8. ELEMENTOS MATERIALES DEL PROYECTO

## 8.1. Para el alumnado

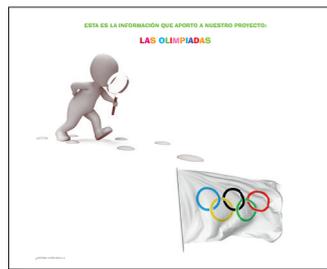
### CARPETA



### CARTA A LAS FAMILIAS

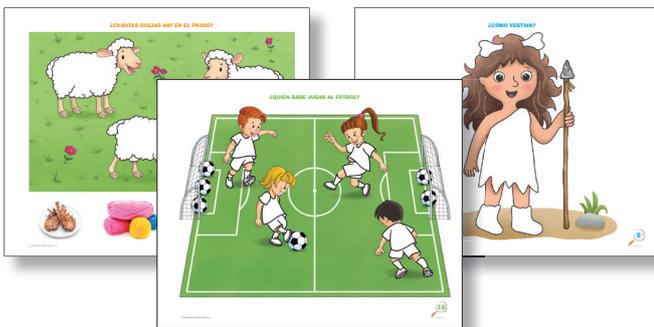


### REGISTRO DEL MATERIAL APORTADO

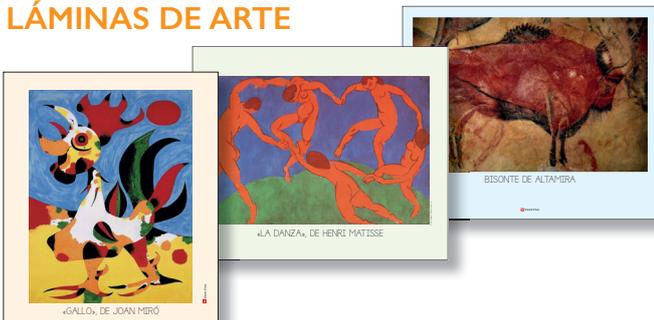


### CUADERNO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN

Para el Nivel 1: 18 fichas. Para los niveles 2 y 3: 22 fichas.



### LÁMINAS DE ARTE



### LÁMINAS DE VOCABULARIO



### MINIATLAS

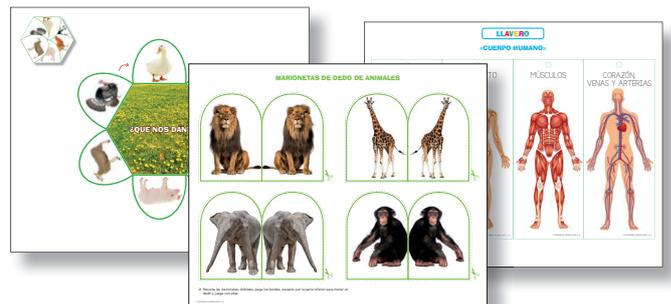


### CUENTO-RETOS

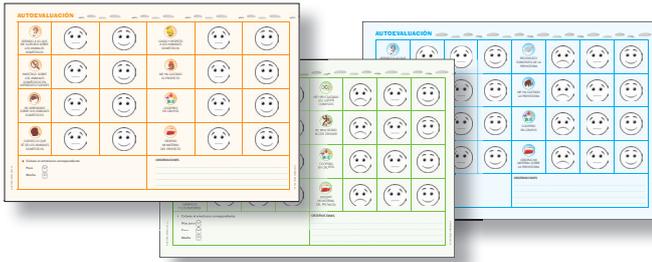


### TRABAJOS MANUALES

Llavero. Flor. Ruleta. Juego. Dependiendo de cada proyecto.



## BOLETÍN DE AUTOEVALUACIÓN «EXPERTO EN...»



**LAPBOOK** con todos los soportes necesarios para su elaboración (pegatinas, adhesivos, sobres, etc.).



### 8.2. Para el docente

**Punto de encuentro del proyecto.** En esta guía se encontrarán orientaciones, propuestas y recursos que facilitarán y ayudarán al docente en el desarrollo del proyecto.

En la página web del proyecto se podrán buscar otros recursos que complementarán la guía Punto de encuentro.



### 8.3. Para el aula

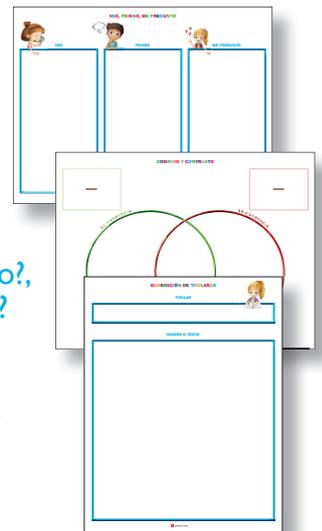
Ofrecemos unas láminas plastificadas, lo que permitirá utilizarlas en el proyecto con **rotuladores solubles al agua**, haciendo partícipe al alumnado en las distintas fases del mismo.

Se utilizarán para trabajar contenidos programados en gran grupo, con la participación de todo el alumnado. En ellas podemos pegar con algún adhesivos imágenes para comparar y contrastar; para apreciar qué es el todo y cuáles las partes, para generar titulares de una imagen, un texto, un cuento, etc.

Dentro de estas láminas encontramos:

- Láminas de **rutinas de pensamiento**:
  - **Panel de ideas**: ¿qué sabemos?, ¿qué queremos saber?, ¿qué hemos aprendido?

- **Veo, pienso, me pregunto.**
- **Comparo y contrasto.**
- **Las partes y el todo.**  
¿Qué pasaría si...?
- **Faros cognitivos:**  
**¿qué sabíamos?, ¿qué sabemos?, ¿qué hemos aprendido?, ¿cómo lo hemos aprendido? ¿qué más queremos saber?**
- **Generación de titulares.**
- Láminas de **autoevaluación**:
  - **Dianas de autoevaluación.**
  - **Checklist.**
- Lámina de **Tarjetas de roles.**



## 9. PROYECTOS BUSCAPISTAS

### NIVEL 1

- ¿QUÉ ANIMALES HAY EN LA GRANJA?  
**LOS ANIMALES DOMÉSTICOS**
- ¿ESTE COCHE SE ENCHUFA?  
**LOS TRANSPORTES TERRESTRES**

### NIVEL 2

- ¡MENTE SANA EN CUERPO SANO!  
**LAS OLIMPIADAS**
- ¿SABÍAS QUE LA TIERRA TIENE PULMONES?  
**LOS ÁRBOLES**
- ¿QUÉ ANIMALES HAY EN LA SABANA AFRICANA?  
**LOS ANIMALES SALVAJES**

### NIVEL 3

- UN CEREBRO, UN CORAZÓN Y... ¿QUÉ MÁS?  
**EL CUERPO POR DENTRO**
- ¿QUÉ HAY EN EL ESPACIO?  
**EL UNIVERSO**
- ¿A DÓNDE PUEDO IR VOLANDO?  
**LOS TRANSPORTES AÉROS**
- ¿QUIÉNES FUERON NUESTROS PARIENTES PRIMITIVOS?  
**LA PREHISTORIA**