



Aprendeaver

PROGRAMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO APRENDEAVER

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO APRENDEAVER

Aprendeaver es una metodología para hacer visitas culturales escolares basada en descubrimientos de la neurociencia.

Aprendeaver persigue el aprendizaje en entornos culturales fuera del aula, donde crear una asociación positiva entre la cultura y el entretenimiento, como ayuda para afianzar el desarrollo integral del alumno. Asimismo favorece la adquisición del sentido artístico, de habilidades culturales y de la creatividad.

Aprendeaver convierte en fundamentos para su método aquellos extraídos de la neurodidáctica tales como la vinculación de la emoción con el aprendizaje, la adecuación del contenido a la edad del alumno, la propuesta de retos con un nivel de dificultad que suponen una meta alcanzable, la observación rigurosa de los tiempos atencionales y la reducción del miedo al error para hacer de éste un vehículo de aprendizaje ...

El programa de **Aprendeaver** es interdisciplinar y transversal y aborda diversos objetivos que contribuyen a la adquisición y desarrollo de todas las competencias recogidas en la Ley Orgánica de Educación 8/2013, expuestos en esta programación.

La neurociencia revela las condiciones bajo las cuales se optimiza el aprendizaje. El diseño del proyecto **Aprendeaver** se ha edificado sobre esos principios básicos.

OPTIMIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

El estado emocional del alumno determina su aprendizaje. Si no hay emoción positiva no hay un aprendizaje efectivo.



Es necesario un papel activo del alumno para convertirse en el protagonista del proceso el aprendizaje.



Los ritmos y necesidades de cada alumno deben respetarse y crear entornos de aprendizaje apropiados.



El aprendizaje requiere exploración, búsqueda de sentido, razonamiento y comprensión. La simple exposición de contenidos no conlleva a un aprendizaje.

PILARES BÁSICOS DEL PROYECTO APRENDEAVER

Aprendeaver se basa en dos pilares que funcionan de manera sinérgica. Estos son el material didáctico y el guía didáctico o facilitador.

EL MATERIAL DIDÁCTICO

El material de **Aprendeaver** está constituido por un cuaderno de campo que cada alumno lleva a la visita, cuyo contenido está formado principalmente por una serie de actividades o retos que incitan a la observación y a la deducción y logran un aprendizaje más autónomo, significativo y eficaz.

Dirige la observación hacia aspectos concretos de la obra artística en la que se trabaja. Focaliza la atención.

Dota al alumno de un papel activo en el proceso de aprendizaje y le convierte en protagonista del mismo. Garantiza la participación de todos los alumnos.

Genera auto-eficacia y posibilita herramientas de autoevaluación.

Adapta el contenido a la edad del alumno.

Permite al alumno construir la información a partir de actividades que suponen un reto alcanzable. La superación de cada reto empodera al alumno.

Los proyectos digitales disponibles posibilitan la utilización de las TIC para preparar la visita de manera lúdica.

EL GUÍA DIDÁCTICO O FACILITADOR

El personal de **Aprendeaver** que dirige la visita es el percutor que despierta la curiosidad, puerta de la atención. El interés es consecuencia de la atención evocada por el guía, quien hace uso de las herramientas que la neurodidáctica ofrece para conducir el interés hacia un aprendizaje eficaz.

Intensifica la emoción, el interés y la motivación para aumentar la eficacia del aprendizaje.

Captura la atención para mantener el interés y la motivación del alumno.

Adecúa la duración de la visita a los tiempos atencionales de cada edad revelados por la neurociencia.

Genera expectativas y facilita el aprendizaje.

Promueve la participación verbal del alumno.

Fomenta la incorporación del error como oportunidad de aprendizaje.

Favorece la escucha activa y el respeto a la diversidad de opiniones y sentimientos.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

OBJETIVOS

- 1 Aumentar el vocabulario.
- 2 Conocer la riqueza polisémica de las palabras.
- 3 Desarrollar su capacidad de expresión verbal.
- 4 Comprender los textos y procesar la información.
- 5 Escuchar con atención e interés adaptando la respuesta a los requisitos de la situación.
- 6 Estar dispuesto al diálogo crítico y constructivo.

CÓMO

- Páginas de vocabulario y pictogramas. 1 3
- Descubrimiento del significado de palabras por deducción o descarte. 3 4
- Uso de palabras polisémicas. 1 2 3
- Búsqueda de la relación entre palabras y su definición. 1 3
- Argumentación de la solución elegida. 3 5 6
- Lectura de la información ofrecida sobre el autor y la obra. 4
- Escucha respetuosa y activa de las respuestas de los compañeros. 5 6
- Interacción de los guías con los alumnos generando expectativas y facilitando el aprendizaje. 1 3 5 6

COMPETENCIA MATEMÁTICA

OBJETIVOS

- 1 Tomar decisiones ante dos o más opciones.
- 2 Clasificar listas de datos a partir de la información.
- 3 Ordenar hechos cronológicamente.
- 4 Establecer analogías y diferencias entre objetos y dibujos.
- 5 Llevar el ritmo de una melodía sencilla.
- 6 Relacionar y utilizar datos para alcanzar un objetivo.
- 7 Utilizar los errores y ser consciente de los mismos como vehículo de aprendizaje.
- 8 Descodificar y codificar información visual.
- 9 Descubrir las relaciones temporales y permanentes entre los objetos y las circunstancias.

CÓMO

- Selección de la respuesta más adecuada entre varias propuestas. 1 6 7
- Construcción de listas ordenadas cronológicamente de diferentes personajes de la historia. 2 3 6
- Diseño de líneas del tiempo. 2 3 6
- Relación cronológica entre las obras y sus autores. 2 3 9
- Asociación entre un objeto y su época histórica. 2 4 6 9
- Búsqueda de las analogías y diferencias entre dos elementos. 6 8
- Localización de los elementos como parte de un todo. 6 8
- Detección y rectificación de los errores. 1 7
- Actividades del cuaderno *La música 1*. 1 5 6
- Toma de decisiones basadas en pruebas y argumentos. 1 6 7
- Comprensión de la perspectiva, lectura de mapas, interpretación de escenas y objetos tridimensionales. 6 8
- Análisis de los tipos de cambio y cuándo tienen lugar. 3 4 6 7 9

COMPETENCIA DIGITAL

OBJETIVOS

- 1 Conocer el lenguaje icónico en un entorno digital.
- 2 Encontrar fuentes de información.
- 3 Usar recursos tecnológicos para la resolución de problemas.
- 4 Tratar información.
- 5 Crear contenidos digitales.

CÓMO

- Comprensión e interpretación de los iconos de los proyectos digitales. 1
- Búsqueda de la información en el proyecto digital para resolver las actividades. 1 2 3
- Actividades de los proyectos digitales. 1 2 3 4 5
- Uso de las TIC para realizar producciones propias a partir de plantillas. 1 2 3 4 5
- Empleo de las TIC como herramientas de aprendizaje y auto-evaluación. 1 2 3 4 5

COMPETENCIA APRENDER A APRENDER

OBJETIVOS

- 1 Motivarse para aprender.
- 2 Tener la necesidad y la curiosidad de aprender.
- 3 Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.
- 4 Aprender que hay muchas vías que conducen al aprendizaje.
- 5 Tener la percepción de auto-eficacia y autoconfianza en sí mismo.
- 6 Desarrollar estrategias de evaluación del resultado.
- 7 Conocer que la información puede hallarse de distintas maneras.
- 8 Descubrir el error como oportunidad de aprendizaje.
- 9 Relacionar y utilizar la información conocida previamente para resolución de problemas.

CÓMO

- Uso e interpretación de los iconos de cada actividad. 1 2 3 5 7 9
- Lectura y comprensión de la información ofrecida. 1 2 3 4 5 7 9
- Realización de las actividades "Antes de la visita" de los cuadernos. 1 2 3 4 9
- Realización de las actividades "Después de la visita" de los cuadernos. 1 2 3 4 5 8
- Empleo del recurso "Vocabulario" disponible en los cuadernos *Aprendeaver*. 1 2 3 5 7 9
- Escucha activa y respetuosa de las explicaciones del guía y las intervenciones de los compañeros. 1 2 3 4 7 8 9
- Interacción de los guías con los alumnos generando expectativas y facilitando el aprendizaje. 1 2 3 4 6 7 8 9

COMPETENCIA DE LA INICIATIVA Y ESPIRITU EMPRENDEDOR

OBJETIVOS

- 1 Desarrollar el pensamiento crítico para valorar obras de arte y hechos históricos.
- 2 Actuar de forma creativa e imaginativa.
- 3 Tener autoconocimiento y autoestima.
- 4 Aumentar la capacidad comunicativa.
- 5 Fomentar la capacidad de análisis.
- 6 Promover la iniciativa, interés y proactividad.

CÓMO

- Identificación de los gustos personales en las obras de arte. 1 3 5 6
- Argumentación de las elecciones personales. 1 2 3 4 5 6
- Participación proactiva del alumno. 1 2 3 4 5 6
- Juegos de pistas de los proyectos digitales e impresos. 2 3 5 6
- Interacción de los guías con los alumnos generando expectativas y facilitando el aprendizaje. 1 2 3 4 5 6

COMPETENCIA DE CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

OBJETIVOS

- 1 Conocer y valorar el patrimonio cultural.
- 2 Entender que los gustos y hábitos han cambiado a lo largo del tiempo.
- 3 Conocer las manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana.
- 4 Comprender diferencias básicas de los estilos artísticos.
- 5 Tener conciencia y respetar la diversidad de sentimientos y sensaciones que las personas tienen ante una misma obra artística.
- 6 Desarrollar una relación positiva y duradera entre la cultura y el entretenimiento.
- 7 Iniciarse en el conocimiento de algunas obras artísticas y de sus autores.
- 8 Emplear la observación del arte para apreciar las cualidades estéticas.
- 9 Interpretar la información que proporciona el arte como medio de expresión de vivencias, ideas y sentimientos.
- 10 Desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad.

CÓMO

- Visita de distintos museos, monumentos y patrimonio artístico como actividad imprescindible para conseguir el desarrollo integral de los alumnos. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Reconocimiento de los gustos personales en las obras de arte. 1 3 4 6 8
- Observación crítica de las diferentes manifestaciones artísticas. 1 2 3 4 6 8 9
- Expresión de las emociones que provoca una obra de arte y respeto ante las intervenciones de los compañeros. 1 2 5 6 8 9 10
- Interacción de los guías con los alumnos para despertarles la emoción y el disfrute con la contemplación del arte. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- Realización de las actividades propuestas en los cuadernos y proyectos digitales **Aprendeaver**. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10