

Tarefa: Crea un proxecto de *aprendizaxe por descubrimento* (Bruner)

1. Escolle un **centro de interese** (os animais, o mar, as figuras xeométricas....) **adequado á idade do alumnado**.
2. Escolle que **tipo de descubrimento** (guiado / puro ou os dous) vas a plantear.
3. Deseña actividades para os **tres modos de aprendizaxe**: enactivo (acción – manipulación), icónico (imaxes, esquemas, gráficos) e simbólico (linguaxe, números, símbolos abstractos, etc.)
4. Pensa na **andamiaxe** que, como docente, vas proporcionar ao alumnado. Isto implica saber cales son as **capacidades reais d@s nen@s antes de comezar o proxecto e cales queres acadar ao rematalo**. Exemplo (“o neno/a sabe restar” → “obxectivo: aprender a restar con levadas”)