



GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE

DESTINATARIOS: CENTROS

CICLO: CICLO SUPERIOR DE PRIMARIA

1 OBJETIVOS

El alumnado de la comunidad de Aragón se convertirá en **promotor del consumo de frutas** a través de un proceso de **co-creación** llevado a cabo en el **aula** con **actividades lúdico-pedagógicas**.

Coincidiendo con el Año Internacional de las Frutas y Verduras promovido por la Organización de las Naciones Unidas, el Gobierno de Aragón organiza el **I foro de ideas interescolar** con el objetivo que el alumnado pueda:

SABER:

Objetivos de tipo conceptual que impliquen establecer relación entre la importancia de consumir frutas y la gran producción de fruta en la comunidad de Aragón:

- Reconocer Aragón como gran productor de frutas a nivel nacional, investigando dónde se produce la fruta, cómo se produce y qué beneficios y características tiene.
- Descubrir la importancia del consumo de frutas observando e investigando.

SENTIR:

Objetivos de tipo actitudinales que impliquen el sentimiento de pertenencia, valorando Aragón y sus frutas emblemáticas:

- Participar en las actividades de *brainstorming* y de creación de la propuesta dando importancia al consumo de las frutas.
- Valorar Aragón y su producción frutícola.

HACER:

Objetivos de tipo procedimentales que impliquen transformar el contexto y el entorno en que vivimos a través de la comunicación:

- Crear una propuesta participativa para la comunidad de Aragón con el objetivo de promover las frutas.
- Definir y presentar la propuesta al I foro de ideas interescolar.





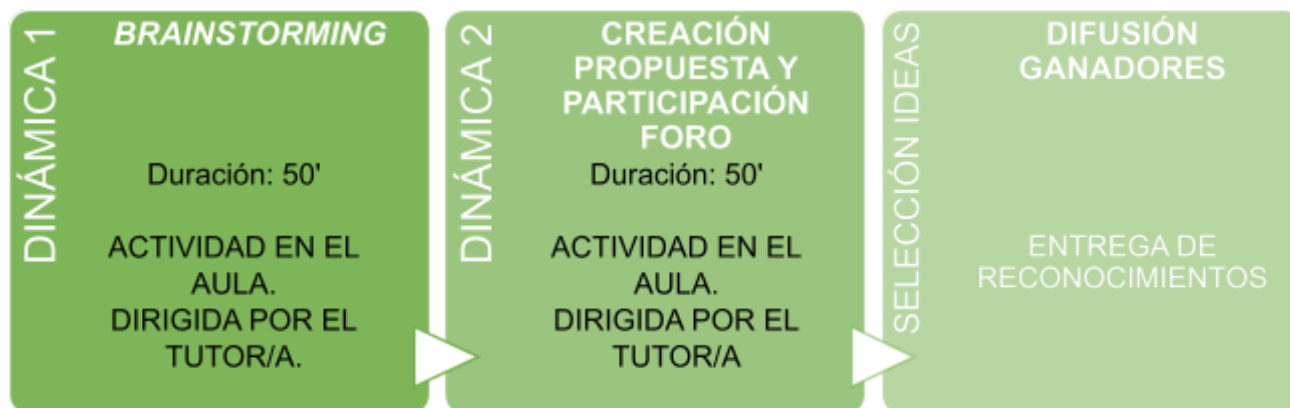
2 COMPETENCIAS

Las actividades lúdico-pedagógicas de co-creación que se plantean en la guía didáctica tienen como objetivo crear **un aprendizaje significativo** donde el alumnado se convierte en el protagonista de esta aventura.

Las competencias que se desarrollan durante las actividades propuestas son:

1. Competencia en **comunicación lingüística**.
2. Competencia en el **conocimiento y la interacción con el mundo físico**.
3. Tratamiento de la **información y competencia digital**.
4. Competencia **social y ciudadana**.
5. Competencia para **aprender a aprender**.

3 METODOLOGÍA



¡ATENCIÓN!

La metodología creada para este proyecto se puede utilizar en otros ámbitos escolares con el objetivo de ayudar al alumnado a innovar y desarrollar la creatividad.

Esta metodología, basada en el *Design Thinking* y *Play Thinking* se estructura de la siguiente manera:

- **Sesión de brainstorming** a partir de una narrativa y la "parrilla loca".(creada en la plataforma flippity)
- **Sesión de creación** a partir de las ideas desarrolladas en el brainstorming.
- **Metacognición**: aterrizando los aprendizajes a partir de rutinas de pensamiento.





DINÁMICA 1: **BRAINSTORMING.**

Tiempo destinado: 50 minutos

Objetivo:

Idear nuevas propuestas para promover el consumo de frutas (en la comunidad autónoma de Aragón).

Distribución del alumnado:

Exposición de la actividad a todo el grupo. La actividad se realizará en pequeños grupos de 4-5 personas.

Narrativa:

Llega un audio al centro de una extraña plataforma, Klinken. Es una plataforma del futuro, como ahora tenemos Twitter o Instagram, para enviar mensajes de voz

El audio nos invita a realizar la siguiente misión: **generar propuestas para promover el consumo de frutas.**

Desarrollo actividad:

- **5' Presentación** de la misión a través del audio. Puedes escucharlo entrando [aquí](#).
- **10' Preparación:** Dividimos el aula en pequeños grupos. A cada pequeño grupo se asignará una temática a través de la actividad Parrilla Loca ([enlace aquí](#)).
- **25' ¡Manos a la obra!** A través de este trepidante punto de partida, los grupos deberán pensar tantas ideas como sean posibles par promover el consumo fruta. Todo vale. Estas ideas las podrán anotar en una hoja en blanco para no olvidarse de ninguna de ellas. Por ejemplo, en la parrilla loca nos ha salido: *Las familias consumen cereza en el patio de la escuela con cuchara.* Por lo tanto, podemos dar ideas como: hacer una fiesta de cereza donde participen familias y se proponga retos de transportar cerezas de un lado a otro con cuchara, animar a toda la comunidad educativa de nuestro centro a fomentar el consumo de cereza promoviendo un taller sobre cómo hacer mermelada o zumo de cereza.
- **10' Elección de 3 ideas clave.** Cada equipo escoge las 3 ideas clave, las cuales se trabajarán en la siguiente sesión.





- **5' Metacognición:** en el grupo aula, nombramos las ideas clave, y pensamos que necesitaremos (material, información...) para trabajarlas y crear nuestra propuesta el próximo día.

Material adjunto:

- Audio explicando el contexto y la misión.
- Enlace a la parrilla loca ([enlace aquí](#))





DINÁMICA 2: CREACIÓN DE LA PROPUESTA Y PARTICIPACIÓN EN EL FORO

Recuerda: para participar en el I Foro Interescolar "Mas Frutas de Aragón" debes aceptar las bases. Las adjuntamos en este enlace de inscripción: https://drive.google.com/file/d/1copcEZqge42RSGKohRstElq2_67moS8l/view?usp=sharing

Tiempo destinado: 50 minutos.

Objetivo:

Construir una propuesta o proyecto para llevar a cabo una de las ideas clave elegidas por cada equipo. Presentarlo en el foro a través de un vídeo, imagen o infografía.

Distribución del alumnado:

En pequeños grupos de 4-5 personas. Se pueden mantener los mismos grupos que la sesión anterior o generar nuevos grupos.

Desarrollo actividad:

- **10' Presentación actividad.** Se recordará el trabajo realizado a la anterior sesión, y se presentará la nueva actividad: vamos a crear nuestra propuesta a partir de las nuestras 3 ideas del día anterior. Para ello entregamos al alumnado lo siguiente:
 - Material fungible disponible en el centro para su creación: plastilina, rotuladores, hojas, cartulinas, pegatinas, legos, cámaras... (lo que el docente considere oportuno para desarrollar las propuestas del alumnado).
 - Formulario de participación a través del enlace donde deberán responder las preguntas sobre la propuesta y adjuntar un vídeo, infografía, una foto, collage, descripción,...
- **25' Actividad de manipulación y construcción:** tiempo para que el alumnado construya su idea.
- **10' Presentación de las propuestas:** cada equipo presenta su propuesta. El resto de los equipos pueden dar ideas para mejorar la propuesta o de cómo se puede presentar de forma más atractiva.
- **5' Metacognición final:** preguntamos al alumnado qué han aprendido durante el proceso y cómo creen que su propuesta impactará en la comunidad de





Aragón. Finalmente se entregará el enlace para participar en el foro con una propuesta por equipo (enlace adjunto [aquí](#)).

Material Adjunto:

- Formulario de inscripción al foro (adjunto [aquí](#)).

4

ROL DEL PROFESORADO

- Presentar la actividad en el marco del Año Internacional de las Frutas y las verduras.
- Dinamizar las actividades y acompañar al alumnado en el proceso de ideación y creación de la propuesta.
- Facilitar los recursos y las inscripciones al Foro.
- Consultar cualquier duda en el mail del foro: forofrutasaragon@gmail.com
- Asegurarse que para presentarse al foro los alumnos tienen las autorizaciones correspondientes.
- Tramitar el proceso de inscripción al foro y envío de propuestas.

5

EVALUACIÓN

Observación del alumnado para poder valorar su participación. Además, se podrán considerar los siguientes criterios de evaluación:

- Criterio CS. 3.4. Conocer el origen de algunos productos alimenticios naturales de su vida cotidiana y asociar los trabajos que conllevan que ese producto aparezca en su vida.
- Criterio CN. 4.1. Observar e identificar materiales de su entorno por sus propiedades elementales.
- Criterio VSC. 3.1. Resolver problemas del aula trabajando en equipo de manera pautada mostrando conductas solidarias con ayuda del docente.
- Criterio VSC. 3.7. Realizar un uso responsable de los bienes de la naturaleza y contribuir, en la medida de sus posibilidades, a la conservación del medio ambiente de su entorno.

