

# Guía Didáctica

*Manzanillas y Gordales*  
**Educación Primaria**

*2<sup>a</sup> Ciclo*



# Introducción

Esta propuesta para segundo ciclo de primaria, tiene como objetivo trabajar todo lo relativo al cultivo de las aceitunas a través de los olivos, incluyendo variedades de aceitunas, con especial énfasis en las aceitunas manzanillas y gordal. También se trabajará la receta como texto instructivo, las magnitudes e incluso los sentimientos.

La propuesta de intervención estará gamificada, a través de la herramienta Genially, donde a modo de juego de escape, irán realizando las misiones propuestas e ir introduciendo códigos y respondiendo preguntas relativas a las mismas para ir avanzando. Esta gamificación comienza con una narrativa en formato vídeo y está incluida en los anexos. El seguimiento de la gamificación se hará a través de Genially, donde deben ir resolviendo los retos o desafíos asociados a la actividad que previamente se ha llevado a cabo en clase.

Deben además crear un podcast sobre recetas. Para ello, se propone la plataforma en línea Anchor, aunque pueden usar otra similar que el docente estime oportuna.

Durante el transcurso de toda la propuesta, se motivará al alumnado a través del Genially, donde cada actividad marcada como "MISIÓN" es un reto que deben de resolver a través de la plataforma para llegar a liberar a Manzanilla y Gordalete, las protagonistas de la propuesta.

La propuesta comienza con una justificación de la misma, un porqué que dote de sentido la misma. Continúa con una breve descripción del alumnado al que va dirigido y un mapa de actividades en forma de mapa conceptual. En este caso, se puede ver como la propuesta presenta un esquema claro: actividad de motivación, donde se le presenta al alumnado la situación problema a resolver, actividad de sondeo de ideas previas, actividades de desarrollo, planificadas como "retos" buscando una mayor motivación del alumnado, donde se trabajarán los contenidos y se irán modelando las ideas previas y actividad final, cuyo objetivo es dejar huella en el alumnado, haciendo una reflexión de todas las fases de la propuesta curricular y llegando a la "meta" del reto planteado.

Se trata de seis actividades diseñadas de forma secuencial, donde todas ellas también mantienen una estructura común:

-Objetivos: planteados para la actividad en concreto.

- Concreción curricular: enlazando la actividad con los saberes básicos que recoge la normativa vigente en Andalucía, la Orden de 30 de mayo de 2023.
- Paso a paso: donde se detalla una descripción minuciosa de cómo plantear y llevar a cabo la actividad en cuestión.
- De otra forma: actividades complementarias a la que se plantea donde se trabaja el mismo contenido, pero de otra forma.
- Diseño Universal del Aprendizaje (DUA): donde se recogen orientaciones del Diseño Universal del Aprendizaje, para que la actividad sea accesible a todos y todas, independientemente de sus diferencias individuales.
- Recursos: herramientas y espacios necesarios para el desarrollo de la actividad.
- Evaluación: propuestas de evaluación por la actividad, atendiendo a las propuestas que se plantean siguiendo la normativa vigente.

En numerosas ocasiones, encontraremos a Manzanilla y Gordalete, dos personajes de una serie de cuentos de la IGP Manzanilla y Gordal de Sevilla para llegar hasta los más pequeños/as el conocimiento de estas. Para ello, hay un cuento audiovisual repartido en 10 capítulos donde cada uno de ellos trabaja una temática relacionada con el cultivo y producción de estas variedades de aceitunas. Abarcan problemáticas como la sequía, la falta de agricultores dedicados a ello, la escasez de la transmisión de generación en generación del oficio...

Se encuentran disponibles en esta dirección: <https://www.gordaleteymanzanilla.es/> y además de los vídeos, podemos obtener la transcripción de los mismos e incluso una lista de reproducción en formato podcast en Spotify.

Además, está en versión cuento imprimible, donde se descarga un PDF para trabajarlo a través de la lectura, con viñetas para colorear.

En cuanto a la concreción curricular, la selección de los saberes básicos se ha hecho de forma minuciosa. Debido al carácter transversal de la propuesta, vemos como se abarcan todas las áreas del currículum del segundo ciclo de primaria y cómo la selección de los saberes básicos es específica para cada actividad, y cada actividad se ha diseñado para dar respuesta a los saberes básicos. Es por ello, que no se repiten los saberes básicos en las diferentes actividades. Estos saberes, corresponden a los especificados en la ley para el segundo ciclo de primaria.

A continuación, la guía didáctica se organiza por actividades, incluyendo objetivos, dinámicas que se llevarán a cabo, la normativa y su conexión con el currículum, actividades complementarias o alternativas, pautas DUA, recursos, temporalización de cada actividad, evaluación, propuestas de trabajo con técnicas de aprendizaje cooperativo y enlaces de interés.

# ACTIVIDAD 1: ¡ÚNETE A LA MISIÓN DE RESCATE!



## OBJETIVO

Comprensión de la **situación problema** (salvar a Manzanilla y Gordalete) por parte del alumnado a través de la narrativa de la gamificación. En esta actividad el objetivo principal es motivar al alumnado para la secuencia didáctica



## DINÁMICA

Activaremos las ideas previas del alumnado comentándoles la temática (quiénes son Manzanilla y Gordalete, qué problema tienen...). A continuación, se reproduce el vídeo de la narrativa.



## NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.B.1.1., EAR.2.A.2., EAR.2.A.3., MAT.2.F.1.2., MAT.2.F.2.5.



## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Contar un cuento sobre la misma situación problema, plantear un desafío de forma oral donde los estudiantes deben superar diferentes pruebas para encontrar pistas que les guíen hacia la ubicación de Manzanilla y Gordalete y modificar la situación problema.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Ofrecer una narración verbal complementaria al vídeo de la narrativa, ajustar el entorno físico, espacio donde el alumnado comparta ideas u opiniones y permitir al alumnado elegir el nivel de dificultad de los desafíos, adaptándose a su nivel cognitivo.



## RECURSOS

Proyector y medio digital que permita la reproducción audiovisual de la narrativa, narrativa escrita y vídeo del escape game (disponible en los anexos).



## TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 1 sesión de 1h  
Máximo 2 sesiones de 1h (2h)



## EVALUACIÓN

A través de preguntas de orales sobre el vídeo, rúbrica donde se recojan aspectos relativos a la comprensión escrita y, como opción TIC, escribir 3 palabras a través de Mentimeter que resuman el vídeo que han visto.



## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

**Cabezas juntas numeradas:** el alumnado se divide en grupos y cada miembro tiene un número. El docente les pregunta sobre el vídeo que han visto. Cada alumno piensa su respuesta individualmente. Los equipos "juntan las cabezas" y tratan de acordar una respuesta. El moderador de cada equipo se asegura de que todos son capaces de dar la solución. Finalmente, el maestro/a elige un número al azar y los alumnos de cada grupo que lo tienen, dan la respuesta de su equipo.



## PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

# ACTIVIDAD 2: NACIMIENTO DE MANZANILLA Y GORDALETE



## OBJETIVO

Crear un producto final digital donde el alumnado recoja toda la información recopilada en torno al ciclo de vida de las aceitunas.



## DINÁMICA

Comenzar dando nociones básicas al alumnado tanto de lo que se va a trabajar como de las herramientas que pueden emplear. Los discentes realizarán su producto final con la recopilación de la información obtenida. **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, accederán a Genially y completarán el reto 1.



## NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.A.1.1., CMN.2.A.1.3., EAR.2.C.10., EAR.2.C.11.



## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Dividir al alumnado en pequeños grupos donde cada uno se encargue de un bloque de información, para después recopilar toda la información en un solo producto final, realizar una dramatización interpretando el ciclo de vida de una aceituna y organizar un juego de preguntas y respuestas.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Ofrecer la información a través de diversas rutas: imágenes, narraciones..., ofrecer al alumnado diferentes agrupaciones (parejas, pequeños grupos...), expresar las ideas en diferentes formatos (oralmente, a través de imágenes...) y aportar retroalimentación constructiva durante el proceso.



## RECURSOS

Medios técnicos como ordenadores, tablets, móviles, etc, tutorial de cómo utilizar determinadas herramientas digitales y Genially con breakout, para avanzar en la misión 1 (disponible en los anexos).



## TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 4 sesiones de 1h  
Máximo 7 sesiones de 1h (7h)



## EVALUACIÓN

A través de la observación directa del alumnado, o mediante una rúbrica donde evaluemos el producto final y su presentación y como opción TIC de evaluación, grabar un podcast con la explicación de su trabajo a modo de exposición oral.



## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

**Inventario cooperativo:** tras las exposiciones, el docente lanza la pregunta ¿Qué hemos aprendido hoy? Los alumnos dedican unos minutos a escribir su propia lista de forma individual. Finalizado el tiempo establecido, trazan una línea al final de su listado. Los alumnos se levantan y buscan en las listas de otros compañeros respuestas que consideren correctas y que ellos no hubieran pensado. Las escriben debajo de la línea que han trazado. Por último, el docente pide a algunos alumnos que compartan un elemento “propio” y otro “ajeno” de su inventario.



## PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

# ACTIVIDAD 3 : ASÍ LO HACE MI FAMILIA



## OBJETIVO

Trabajar la entrevista a través de las recetas de aceitunas y culminar la actividad con un recetario común en formato Podcast.



## DINÁMICA

Solicitaremos la colaboración de las familias para que el alumnado les haga una entrevista donde irán desvelando una receta donde el ingrediente principal sean las aceitunas. Una vez recopilada la información, el alumnado deberá grabar un podcast con la receta obtenida y añadirla a una playlist que conforma el recetario de la clase. **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, deberán acceder al Genially de la gamificación y superar el reto 2.



## NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.A.2.7., CMN.2.C.2.2., LCL.2.B.2.1., LCL.2.B.2.3.



## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Crear un juego de memoria donde el alumnado empareje imágenes de aceitunas con el aliño que le corresponda, organizar una actividad en la que puedan experimentar con diferentes sabores y olores propios de las aceitunas y sus aliños y jugar a las adivinanzas con los aliños.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Proporcionar diferentes formas de presentar la actividad (imágenes, fotografías del proceso...), relaciona las recetas con su entorno cercano, haciendo hincapié en que forman parte de nuestra cultura y día a día y permite que el alumnado presente las recetas en otros formatos.



## RECURSOS

Plantillas impresas con preguntas predefinidas para guiar las entrevistas, dispositivos que permitan grabación de voz y su posterior publicación en Anchor o similar.



## TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 3 sesiones de 1h  
Máximo 5 sesiones de 1h (5h)



## EVALUACIÓN

A través de una rúbrica que evalúe la entrevista y el podcast como producto final.



## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

**"Recetario común":** recoger todas las recetas en una lista de reproducción de podcast, donde todos deben publicar sus recetas para construir entre todos el recetario.



## PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

## ACTIVIDAD 4: A PESAR ACEITUNAS



### OBJETIVO

Trabajar de forma experimental las magnitudes, concretamente la de masa a través del pesado de aceitunas.



### DINÁMICA

Entregar una cantidad determinada de aceitunas a cada alumno/a e ir pesándolas y trabajando con las diferentes medidas, anotando los resultados. Finalmente, realizar problemas matemáticos relacionados con la medida para reforzar lo trabajado. **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, deberán acceder al Genially de la gamificación y superar el reto 3.



### NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.A.1.2., MAT.2.B.3.1., MAT.2.B.1.2., MAT.2.B.2.2., MAT.2.B.3.3.



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Simular un mercado donde el alumnado “venda y compre” aceitunas, realizar estimaciones del peso de las aceitunas y organiza un juego donde los estudiantes asuman roles de agricultores, recolectores y compradores de aceitunas. Pueden realizar transacciones de aceitunas, calcular pesos y precios, y resolver problemas de compra y venta.



### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Ofrecer opciones diferentes para la resolución de problemas (dibujo, representación...), asociar la resolución de problemas a experiencias cercanas al alumnado y su aplicación y trabajar la resolución de problemas de forma colaborativa.



### RECURSOS

Aceitunas, balanzas, básculas y problemas matemáticos asociados a la medida.



### TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 2 sesiones de 1h  
Máximo 4 sesiones de 1h (4h)



### EVALUACIÓN

Prueba escrita con los conceptos matemáticos trabajados y como opción TIC, a través de Liveworksheets.



### TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

“**Lápices al centro**”:  
organizar al alumnado por pequeños grupos y se fija un moderador por grupo. El docente plantea un problema matemático. Los lápices se colocan al centro de la mesa para indicar que en esos momentos se puede hablar pero no escribir. Los alumnos tratan de consensuar la forma en la que se debe resolver el problema. Luego, cada alumno coge su lápiz y resuelve el problema por escrito. En este momento, no se puede hablar, sólo escribir.



### PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

# ACTIVIDAD 5: ABRAZANDO SENTIMIENTOS



## OBJETIVO

Trabajar el análisis de noticias de forma crítica y realizar un debate donde el alumnado expresará argumentos a favor y en contra de la práctica terapéutica de abrazar árboles.



## DINÁMICA

El alumnado, tras la introducción del docente, tiene que buscar y analizar al menos dos noticias donde se hable de la práctica terapéutica de abrazar árboles. Luego, deberá extraer argumentos a favor y en contra de esta práctica para el debate que se llevará a cabo. **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, deberán acceder al Genially de la gamificación y superar el reto 4.



## NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.B.1.2., LCL.2.B.3.4.



## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Crear una infografía donde se promueva la expresión de emociones a través de esta práctica u otra similar, invitar a un experto en psicología, terapias naturales o botánica para brindar una charla a los estudiantes sobre la relación entre el contacto con la naturaleza y el bienestar y organizar una excursión al aire libre (preferiblemente un olivar) donde el alumnado vaya registrando cómo se siente.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Ofrecer noticias en diferentes formatos, permitir que el alumnado de su opinión a través de diversos medios, proporcionar retroalimentación individualizada y constructiva y conectar la actividad con sus experiencias personales.



## RECURSOS

Dispositivos electrónicos con conexión a internet para las noticias



## TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 2 sesiones de 1h  
Máximo 4 sesiones de 1h (4h).



## EVALUACIÓN

A través de una rúbrica que recoja ítems de expresión oral y como opción TIC, grabar su opinión en formato vídeo expresando sus argumentos.



## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

**"Controversia académica":** organizar al alumnado en parejas de cuatro y plantear el debate que existe sobre esta práctica terapéutica. El docente distribuye dos funciones dentro de cada pareja: uno que apoya la idea y otro que la cuestiona. Cada alumno dedica un tiempo a preparar su postura sobre la afirmación, escribiendo sus argumentos en un cuarto de folio. Las parejas debaten sobre el tema utilizando los argumentos. Una vez finalizado el debate, las parejas establecen los argumentos a favor y en contra definitivos.



## PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

## ACTIVIDAD 6: PONTE A PRUEBA



### OBJETIVO

Hacer un repaso de la unidad, tanto de forma oral como a través de Quizizz.



### DINÁMICA

Repasaremos con el alumnado de forma oral lo trabajado en la secuencia y se pondrán a prueba a través de Quizizz, donde accederán a un cuestionario elaborado con los contenidos trabajados (disponible en los anexos) **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, deberán acceder al Genially de la gamificación y superar el último reto.



### NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

**Orden de 30 de mayo de 2023, Andalucía.** En dicha actividad se trabajan los siguientes saberes básicos: CMN.2.C.2.6., CMN.2.C.4.2., LCL.2.B.3.5., MAT.2.F.1.3.



### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Organizar un concurso en clase con las preguntas de Quizizz, elaboración por parte del alumnado de un banco de preguntas de la unidad que posteriormente deben realizar y crear un Padlet con los contenidos que consideren relevantes de la unidad, dando lugar a un e-portfolio.



### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Flexibilizar el tiempo dedicado al cuestionario, realizar una retroalimentación individualizada y constructiva y asegurarse de que el alumnado maneja la herramienta digital, ayudándolo en lo que precise.



### RECURSOS

Móviles, tablets u otros dispositivos para acceder al cuestionario.

Cuestionario en Quizizz: [https://quizizz.com/admin/quiz/64ddf579098d9f0009af0007?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/64ddf579098d9f0009af0007?source=quiz_share)



### TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 1 sesión de 1h

Máximo 3 sesiones de 1h (3h).



### EVALUACIÓN

A través de una asamblea donde se trabaje lo aprendido en clase de forma oral y a través de la retroalimentación aportada por Quizizz.



### TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

**"Entrevista simultánea":** se agrupa al alumnado en parejas heterogéneas y se plantea una pregunta sobre los contenidos que se trabajarán en la sesión. El alumno A entrevista al alumno B, tratando de conocer su respuesta sobre la pregunta. Escribe la respuesta en un cuarto de folio en blanco. Se invierten los roles: el alumno B pasa a ser el entrevistador y el alumno A el entrevistado. El alumno B escribe las opiniones de A en la otra cara del mismo cuarto de folio. El docente recoge los folios y realiza una puesta en común en la que los alumnos deben comunicar la respuesta u opinión del compañero al que entrevistaron.



### PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>

# ACTIVIDAD FINAL



## OBJETIVO

Hacer un repaso por todas las actividades trabajadas, así como los productos finales para que el alumnado reflexione sobre toda la secuencia didáctica



## DINÁMICA

Recordar actividad por actividad lo que hemos trabajado, el producto final que se ha elaborado al final de cada una, autoevaluación por parte del alumnado... **IMPORTANTE:** Una vez finalizada la actividad, deberán acceder al Genially de la gamificación y concluir la misión de rescate.



## NORMATIVA Y CONEXIÓN CON EL CURRÍCULUM

Se reforzarán los contenidos trabajados a lo largo de la propuesta didáctica



## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Organizar la clase en forma de "estaciones" que representarán cada misión. Al acercarnos, el alumnado irá viendo sus productos finales. Por ejemplo, en la estación de la misión 1 encontraremos las presentaciones que el alumnado elaboró.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Ofrecer al alumnado explicaciones orales cada vez que se pase por una estación, trabajar la reflexión personal de cada alumno/a a través de preguntas que favorezcan la metacognición y realiza retroalimentaciones constructivas al alumnado.



## RECURSOS

Mesas con carteles donde se especifique las estaciones y los productos finales que han elaborado y el propio material final del alumnado



## TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 1 sesión de 1h  
Máximo 2 sesiones de 1h (2h).



## EVALUACIÓN

A través de una lista de cotejo, cuyos ítems sean relativos a la reflexión y metacognición de lo trabajado por el alumnado.



## TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

"Puzle de aprendizaje": preparar tarjetas con fotos sobre el proceso de aprendizaje que se ha llevado a cabo durante la propuesta y organizar al alumnado por pequeños grupos. Cada tarjeta es una pieza del puzle, y deben trabajar juntos para identificar qué concepto representa cada tarjeta y colocarlas en el orden correcto. El docente puede ir haciendo preguntas del tipo : ¿Qué aprendisteis de esta actividad?



## PARA MÁS INFORMACIÓN...

<https://www.igpmanzanillaygordaldesevilla.org/>