

Guía Didáctica

Manzanillas y Gordales
Educación Primaria

3^a Ciclo





Introducción

En esta propuesta destinada al tercer ciclo de educación primaria se la identificación de las variedades manzanilla y gordal. Además, debido al carácter interdisciplinar de la misma, se trabajan datos estadísticos en cuanto a la producción de aceitunas y se realizará un mercadillo solidario con aceitunas aliñadas por el alumnado y sus familias, incluyendo la publicidad del mismo.

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.

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 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 de tercer 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 tercer 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.3.A.1.4., CMN.3.B.1.1., EAR.3.A.2., EAR.3.A.3., VCE.3.C.4.



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: CLASIFICANDO OLIVOS



OBJETIVO

Crear un producto final digital donde el alumnado recoja toda la información recopilada en torno a la diferenciación de variedades manzanilla y gordal sevillana y exponerlo al grupo clase.



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.3.A.1.1., CMN.3.A.1.2., EAR.3.B.4., EAR.3.C.6.



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 cada variedad 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: LAS CIFRAS DE MANZANILLA Y GORDALETE



OBJETIVO

Calcular las estadísticas de producción de aceitunas desde el nacimiento del olivo y encontrar los años más productivos.



DINÁMICA

Mostrar al alumnado los datos de producción de las diferentes variedades y trabajar los datos estadísticos y su interpretación relativos a dicha producción. **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: MAT.3.A.2.2., MAT.3.E.1.1., CMN.3.B.1.2., CMN.3.B.1.3., EAR.3.C.10.



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Organizar una excursión a un olivar para observar olivos en diferentes etapas de crecimiento, invitar a un agricultor local o a un experto en agricultura para asesorar al alumnado y construir maquetas que representen un olivo en diferentes etapas de su vida.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Presentar la información a través de diversos medios, permitir elegir al alumnado la forma de presentar su trabajo y graduar las actividades con diversos niveles para ajustarse a todo el alumnado.



RECURSOS

Hojas de registro de datos, datos estadísticos reales sobre la producción de manzanilla y gordal en la localidad, dispositivos digitales para la búsqueda y análisis de la información y Genially con breakout, para avanzar en la misión 2.



TEMPORALIZACIÓN

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



EVALUACIÓN

A través de una lista de cotejo, productos finales elaborados por el alumnado y como opción TIC, a través de Liveworksheets donde se trabajen contenidos matemáticos.



TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

“Foto mural”: El docente proyecta una foto con los datos estadísticos de producción del último año y plantea una pregunta tipo ¿Cuántos kg de aceitunas se recogieron el año pasado?. El alumnado reflexiona sobre la propuesta de forma individual y plasma sus ideas en un cuarto de folio. Los alumnos se agrupan para poner en común lo que han pensado con sus compañeros y tratan de consensuar una respuesta. Escriben la respuesta del equipo en la otra cara del cuarto de folio. Finalmente se ponen en común todas.



PARA MÁS INFORMACIÓN...

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

ACTIVIDAD 4: VENDEDORES DE MANZANILLA Y GORDAL



OBJETIVO

Crear un mercadillo solidario con la venta de aceitunas aliñadas por el alumnado en colaboración con sus familias.



DINÁMICA

Cada alumno elegirá la receta que vaya a realizar y prepararán las aceitunas siguiéndola. Por grupos, calcularán el coste total de los ingredientes y fijarán el precio de venta de las aceitunas considerando costes, valor del producto y la recaudación deseada para la causa benéfica. Empaquetarán las aceitunas y montarán el puesto. Finalmente, atenderán el puesto y donarán el dinero recaudado a una causa benéfica consensuada. **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.3.A.3.1., CMN.3.C.4.3., MAT.3.A.6.1.



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Explorar historias de emprendedores jóvenes que han iniciado proyectos solidarios, debatir sobre cómo el diseño de las etiquetas y el marketing influyen en las decisiones de compra y promover la escritura creativa a través de la redacción de noticias o anuncios.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Presentar la información en diversos formatos, dar opción a elegir cómo participar en el mercadillo valorando sus habilidades y ofrecer retroalimentación individualizada y constructiva.



RECURSOS

Aceitunas e ingredientes para aliñarlas, envases reciclados para las aceitunas, puesto de mercado (mesas, sillas, mantel, decoración, cartel) y dinero en efectivo para el cambio y Genially con breakout, para avanzar en la misión 3.



TEMPORALIZACIÓN

Mínimo 5 sesiones de 1h
Máximo 10 sesiones de 1h (10h)



EVALUACIÓN

A través de una rúbrica, lista de cotejo y como opción TIC, hacer un Padlet donde recojan cada parte del proceso.



TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

Mercadillo solidario: organizar al alumnado por pequeños grupos y asignar a cada miembro del equipo diferentes roles: analizar costes, fijar el margen de beneficio, realizar aliños, etc. Cada uno deberá de realizar correctamente su rol para que el mercadillo solidario se realice correctamente.



PARA MÁS INFORMACIÓN...

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

ACTIVIDAD 5: VENDEDORES DE MANZANILLA Y GORDAL



OBJETIVO

Crear carteles y spots publicitarios para promocionar las aceitunas de mesa manzanilla y gordal sevillana.



DINÁMICA

El alumnado deberá recabar toda la información necesaria para llevar a cabo la tarea, definir al público al que va dirigido y elegir el eslogan. Posteriormente, crearán los carteles y los expondrán en clase. **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.3.A.2.3., CMN.3.C.2.5., EAR.3.A.5.



ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O ALTERNATIVAS

Organizar un debate en el que se trate la importancia de una alimentación saludable y cómo las aceitunas se pueden incorporar en una dieta equilibrada, cata de aceitunas donde deben elegir qué variedad prefieren y argumentarlo y organizar un juego de rol donde haya publicistas, consumidores, etc.



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PAUTAS DUA.

Dar a elegir al alumnado entre crear un spot publicitario o un cartel, según sus habilidades, ofrecer recursos variados, proporcionar resúmenes visuales y facilitar la colaboración a través de pequeños grupos.



RECURSOS

Dispositivos electrónicos: ordenadores, tablets, móviles, cámaras... y conexión a internet, materiales para realizar la producción plástica en caso de que el alumnado opte por esta opción y Genially con breakout, para avanzar en la misión 4, de forma que sirva como motivación al alumnado.



TEMPORALIZACIÓN

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



EVALUACIÓN

Rúbrica de expresión oral para el debate, lista de cotejo para el desarrollo de la actividad y como opción TIC, evaluar el producto final digital.



TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

“Lápices al centro”: organizar al alumnado por pequeños grupos y se fija un moderador por grupo. Deben crear un eslogan. 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 posibles eslóganes. Luego, cada alumno coge su lápiz y escribe el que ha elegido. En este momento, no se puede hablar, sólo escribir.



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: VCE.3.C.1., VCE.3.C.2., LCL.3.B.3.4.



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: Móviles, tablets u otros dispositivos que permitan la grabación de imagen y audio mientras el alumnado realiza la receta y un cuaderno o carpeta donde recoger todas las recetas del alumnado.



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 realizó.



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

"Puzzle 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 puzzle, 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/>