

A mí me encanta comer frutas y verduras, ¿y a ti?

Los tiempos están cambiando y la forma de aprender también, llevando implícito todo ello que modifiquemos nuestros métodos de enseñanza en función de estos cambios. La época en la que los profesores, de todas las etapas y áreas educativas transmitían sus conocimientos de forma magistral se está quedando obsoleta.

Sin duda los cambios más relevantes en nuestra sociedad, van asociados al uso de la tecnología y para bien y/o para mal debemos tenerlo en cuenta en nuestras aulas. Si estos avances que se han colado en todos los nuestros ámbitos de vida, generalmente mejorándola, ¿Por qué no vamos a integrarla en la educación de nuestros alumnos y aprovecharnos de sus ventajas?

La primera ventaja es que la mayoría ya dominan esa tecnología casi mejor que nosotros; y la segunda ventaja es que todo lo asociado a la tecnología resulta extremadamente motivante.

Estas premisas son las que hacen del modelo “Flipped Classroom”, el ideal para cambiar el tradicional modelo pedagógico y darle una vuelta buscando la mayor eficacia de nuestras sesiones.

A través del modelo “Flipped Classroom”, voy a buscar la forma de que mis alumnos aprendan unos de otros. Serán ellos, quienes, partiendo de unos conocimientos previos, interioricen esos aprendizajes y los trasladen su vida cotidiana dándoles un sentido práctico y real. He comprobado a lo largo de los años que cuando los alumnos ven utilidad en lo que aprenden, ese aprendizaje se fija y se asimila mejor. Así, posteriormente podrán transmitir ellos su experiencia y no seré solo yo la transmisora de conocimientos, seré la guía que les acompañe en sus progresos.

[UNA NUEVA FORMA DE APRENDER](#)



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Voy a plantearme el reto de hacer vivenciar a los alumnos sus aprendizajes, y al tiempo implicar a sus familias yendo más allá, adaptándonos a la sociedad que cada vez demanda más la conciliación de la vida laboral y social.

He elegido un tema que resulta siempre atractivo para los alumnos y creo que también para las familias, para empezar con buen pie y engancharles para futuros proyectos. Por ello como contenido a trabajar dentro del currículo oficial he elegido “Las plantas”.

Como complemento a los estándares de aprendizaje que nos marca la programación en lo referente a este contenido, me planteo además otro objetivo, que aprendan a comer sano, e incluso a preparar comidas sencillas que ellos mismos elaboren y disfruten con sus familias.

CONTEXTO: niveles y áreas implicadas, detalles relevantes del centro o del entorno socio-cultural.

La etapa educativa a la que va dirigida mi propuesta es segundo nivel de educación primaria. El área directamente implicada será “Ciencias de la naturaleza”, dentro del bloque de los seres vivos, me centraré en el reino vegetal.

No solo se verá implicada el área de “Ciencias de la naturaleza”, también aprovecharemos sesiones de otras áreas, como de “Plástica” y “Educación Física”.

Aprovechamos también el tirón mediático (con programas ámbito nacional como “Master Chef” y otros programas de cocina como los que ofertan en Disney Channel) y la movilización que desde los medios de comunicación están haciendo para fomentar la dieta sana y el control de la obesidad.

COMPETENCIAS CLAVES.

Las competencias que directamente voy a abordar serán las siguientes: Comunicación lingüística, competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.



ESTANDARES DE APRENDIZAJE.

Separándolos por materias distinguimos los siguientes estándares de aprendizaje según el currículo oficial:

CIENCIAS NATURALES: El reino de las plantas. Características y clasificación.

EDUCACIÓN FÍSICA: Relaciona los principales hábitos de alimentación con la actividad física (horarios de comidas, calidad/cantidad de los alimentos ingeridos, etcétera).

EDUCACIÓN PLÁSTICA:

- **EDUCACIÓN AUDIOVISUAL.**
 - ✓ Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.
 - ✓ Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos.
- **EXPRESIÓN ARTÍSTICA.** Realización de obras tridimensionales haciendo uso de diferentes materiales.

CRONOGRAMA.

En mi programación, sería la unidad 7 “Descubriendo a las plantas”, en la que vamos a adquirir conocimientos sobre las plantas. Durante el proceso realizaremos distintas actividades para conocer las partes de las plantas y que utilidad le damos a cada una en la vida cotidiana. Dedicaremos tres sesiones de 12, a experimentar con alimentos saludables como son las frutas y verduras.

En las tres últimas sesiones, y tras investigar en el aula y principalmente en casa, los diferentes usos que le damos a las plantas (perfumes, muebles, elaboración de alimentos, etc.), visionaremos los videos que han realizado en casa con sus familias, (les pediremos que elaboren una sencilla y saludable receta con sus familias para recopilarlas todas juntas en un recetario virtual). Como ejemplo, en el aula, en una de las sesiones educación plástica facilitaremos los ingredientes para hacer una merienda saludable pero que no aparenta lo que es... Harán unos huevos fritos con patatas sin utilizar sartén ni aceite. Los ingredientes serán: melocotón en almíbar, yogurt y manzana. Les grabaremos para que las familias puedan ver que es lo que les pedimos hacer en sus casas.

	SESIÓN 1	SESIÓN 2	SESIÓN 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9
TRABAJO EN AULA	Lluvia de ideas. Teoría. Pregunta	Taller con amigos en clase.	Lluvia de ideas. Teoría. Pregunta	Explicar taller con familia.	Lluvia de ideas. Teoría. Pregunta	Taller con amigos en clase.	Lluvia de ideas. Teoría. Pregunta	Taller con amigos en clase.	Lluvia de ideas. Teoría. Pregunta
TRABAJO EN CASA	Investiga respuesta	Investiga respuesta	Investiga respuesta	Crea tu receta.	Crea tu receta.	Haz tu receta.	Haz tu receta.	Graba tu receta	Graba tu receta

Las tres últimas sesiones que no aparecen en la tabla se destinarán a ver los videos elaborados por los alumnos mientras cocinaban sus recetas.

PRODUCTO FINAL.

El artefacto que vamos a elaborar en clase y en familia con los alumnos será un libro de recetas virtual, que estará a disposición de todo el alumnado del colegio. Orientaremos a las familias a través de la web del colegio sobre cómo crear un vídeo desde la forma más sencilla como utilizar el móvil, o elaborar un **Power Point** con fotografías propias para luego pasarlo a formato mp4, (que creo que son las opciones más sencillas), hasta proponerles opciones más alboradas como **edpuzzle** o **educreations**.

Además, crearemos un **Padlet** para que añadan nuevas recetas y que todos puedan realizarlas en casa.

METODOS DE EVALUACION.

Para evaluar el resultado el uso de este artefacto realizaremos dos sencillos cuestionarios y anónimos que podrán completar las familias desde casa en la web del colegio. Las preguntas serán las mismas, pero uno lo contestarán los adultos y el otro los alumnos.

	MUCHO	POCO	NADA
¿Has disfrutado del taller en casa elaborando la receta?			
¿Has aprendido alguno nuevo sobre plantas haciendo este taller en familia?			
¿Vas a cambiar tus hábitos alimenticios después de haber hecho este taller?			
¿ Te ha resultado difícil cocinar en familia?			
¿Te ha resultado difícil elaborar un video?			
¿Te gustaría seguir aprendiendo realizando talleres de este tipo en familia?			

También les invitaremos a visitar un blog para que aporten ideas y críticas constructivas para mejorar la propuesta de realización de talleres y otras actividades "[Descubriendo con Carol](#)"

VIDEO ENRIQUECIDO

Para captar la atención de los alumnos e implicarles en la realización del taller, visionamos este video elaborado con Power Point. Ellos ya conocen esta herramienta y hacen presentaciones muy sencillas cortando y pegando fotos y añadiendo textos. Con sus familias pueden ir más allá y transfórmalo en un video.

<https://mediateca.educa.madrid.org/video/682w6vn3mxxamq1>

HERRAMIENTAS Y RECURSOS.

Tengo que confesar que soy fan del software creado por Smart para pizarras digitales conocido como NOTEBOOK. Es mi herramienta principal en el aula, y me permite hacer multitud de actividades con los alumnos muy divertidas, interactivas y motivantes. Esta herramienta no la pueden usar en casa así que les daré otras alternativas como: **Power Point** con fotografías propias y explicaciones para luego pasarlo a formato mp4 (creo que esta y grabarse directamente con el móvil son las opciones más sencillas). Pero también les propongo más opciones para los más culturizados digitalmente y les propongo opciones más alboradas como **edpuzzle** o **educreations**.



También les invitaré a participar en un blog para aportar ideas y crear nuevos talleres ([“Descubriendo con Carol”](#)), que al tiempo me servirá como autoevaluación. Y les emplazaremos a la participación en un **Padlet** para recopilar nuevas recetas que se les vayan ocurriendo.

AGRUPAMIENTOS Y ORGANIZACIÓN.

En general cuando trabajamos en clase lo hacemos por equipos de entre 5 -6 alumnos. Pero sin duda la revelación y lo que he buscado trabajar con esta propuesta es el grupo familia. En casa deben intentar todos en colaborar en crear algo todos juntos. La idea no es hacer la mejor receta ni la más saludable, el objetivo final es trabajar juntos, no estar juntos uno al lado del otro. La familia debe interactuar y cooperar, ayudarse. No vale que hagan un plato estupendo, con una simple macedonia vale, pero que sean todos los que elaboren el plato.

