Descripción y finalidad de los aprendizajes

Justificación del REA:

El desarrollo de esta situación de aprendizaje se basa en estrategias metodológicas activas y participativas que promueven la exploración, experimentación e investigación. Se fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación, permitiendo al alumnado desarrollar habilidades sociales y emocionales. Se utilizan métodos de enseñanza centrados en el estudiante, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, para involucrar a los alumnos en la planificación y creación del videojuego en Scratch sobre alimentación saludable. El uso de recursos digitales y tecnológicos es fundamental para la recopilación de información, la creación de contenidos y la presentación del proyecto final.

Los alumnos trabajan en grupos pequeños para compartir ideas, diseñar ilustraciones y planificar la presentación. También se fomenta el desarrollo individual, permitiendo que cada estudiante elija el programa que les resulte más atractivo y que refleje sus preferencias personales. Los materiales necesarios incluyen acceso a dispositivos digitales, recursos en línea sobre alimentación saludable y acceso a herramientas de presentación para la exposición. Se presta especial atención a la diversidad ofreciendo opciones variadas en las actividades para adaptarse a diferentes preferencias y necesidades dietéticas. Por ejemplo, al aprender sobre la importancia de los nutrientes, se deben destacar fuentes alternativas de proteínas para aquellos estudiantes que sigan dietas vegetarianas o veganas.

La evaluación es continua y formativa, contemplando la participación activa, la presentación de avances en etapas clave del proyecto, la calidad de la información recopilada y la claridad y originalidad de las ilustraciones. Además, se valora la presentación final, la capacidad de comunicación y la justificación de las decisiones tomadas. Se busca también la reflexión del alumnado sobre el proceso de aprendizaje y su capacidad para aplicar los conceptos de alimentación saludable en su entorno cercano, promoviendo una actitud crítica y reflexiva hacia sus propios hábitos alimenticios y los de su entorno.

Esta situación de aprendizaje se desarrolla en el tercer ciclo de educación primaria en 6º Curso dentro del:

Copyright 2026

- Bloque A Cultura científica en el sub-bloque A2, que contempla la alimentación y la salud a partir de estilos de vida saludables.. Se vincula con saberes relacionados con Ciencias Sociales (principalmente con el bloque de “Conciencia ecosocial”), Educación Física (principalmente en el bloque F. Vida activa y saludable) , o con Lengua Castellana y Literatura (con el bloque B. Comunicación).
- Bloque B Tecnología y digitalización en el sub-bloque B.2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional. Se vincula con saberes relacionados con Matemáticas (principalmente con el bloque D. Sentido algebraico y pensamiento computacional).

La estimación temporal de la situación planteada es de un mes de duración, pudiendo ampliarse si fuese necesario. El contexto ideal con el que comenzar o continuar con el desarrollo de juego presentado en esta situación sería la realización de una salida a alguna empresa local que procese productos alimentarios.

Los objetivos básicos que se trabajan son:

- Conocer las pautas para una alimentación saludable y sostenible. Impacto de alimentos ultraprocesados y bebidas energéticas o azucaradas.
- Iniciarse en la programación basada en bloques utilizando software gratuito como Scratch.

Podemos relacionar esta actividad con los desafíos del SXXI siguientes:

- Aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital
- Vida saludable
- Consumo responsable

Esta actividad puede conectarse con Los Objetivos de Desarrollo Sostenible siguientes:

- ODS Nº 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
- ODS Nº4 Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- ODS Nº 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles

---

Revision #6
Created 2024-06-04 19:51:00 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-07-04 05:41:06 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026