

20%

Guía didáctica

KB JOLASEAN 

Laboratorio de etiquetas



JUSTIFICACIÓN

El etiquetado de los productos es obligatorio. La información que aporta es importante para hacer una elección entre productos antes de comprarlos e incluso después, para su correcto uso y conservación. Cada producto tiene su propio etiquetado (alimentos, textiles, tecnología...) y es relevante saber diferenciarlos y conocer sus características.

Conviene familiarizar desde edades tempranas en la importancia de las etiquetas de los productos, para ir adquiriendo hábitos de consumo responsable.

OBJETIVOS

- Conocer la información obligatoria en el etiquetado.
- Analizar el etiquetado de alimentos frescos y envasados. Identificar los pictogramas de los alérgenos.
- Conocer las características de la etiqueta textil.
- Aprender a identificar los pictogramas en la clasificación de los juguetes y videojuegos.
- Fomentar el trabajo colaborativo.

CONTENIDOS

- Adquisición de conocimientos sobre el etiquetado obligatorio.
- Análisis de las etiquetas.
- Etiquetado de los alimentos:
 - Alimentos frescos.
 - Alimentos envasados.
 - Alérgenos.
 - Aditivos.
- Etiquetado textil.
- Etiquetado de juguetes.
- Etiquetado de videojuegos.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

- Buscando etiquetas.
- Lisado de juguetes.
- Primer plato.
- Trae tu tela.
- Guardando botes de yogur.

FASE DESARROLLO (Sesión)

- **BLOQUE 1. VAMOS AL MERCADO.**
¡MIRA LAS ETIQUETAS!
 - Vamos al mercado.
 - El precio justo.
 - Cata.
 - Manualidad.
- **BLOQUE 2. ¿JUGAMOS? JUGUETES Y VIDEOJUEGOS.**
 - Como elegir el juguete adecuado.
 - Juegos cooperativos.
 - Manualidad y consejos.
- **BLOQUE 3. KB CHEF.**
 - Yinkana.
 - Juegos cooperativos.
 - Cocina y manualidades.
- **BLOQUE 4. ¡VAYA TELAS!**
 - Etiqueta tu ropa.
 - ¿Qué tela pondrías?
 - Juegos cooperativos.
 - Manualidades.
- **BLOQUE 5. FÁBRICA DE YOGURES.**
 - Laboratorio de calidad.
 - Elaboración de un alimento.
 - Manualidad.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

- Jugando a detectives.
- Vamos a jugar.
- Segundo plato.
- Dale la vuelta.
- Kontsumo influencer.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia social y cívica.
- Competencia artística.
- Competencia motriz.

TRANSVERSALES

- Competencias para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia para aprender a aprender y pensar.
- Competencia para saber ser.
- Competencia para convivir.

METODOLOGÍA

- Aprendizaje por proyectos.
- Trabajo colaborativo.
- Trabajo cooperativo.
- Trabajo individual.
- Thinking based learning.
- Dinámicas lúdicas.

ORGANIZACIÓN

Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Pizarra digital/ proyector. Tablets. Acceso a internet.	Aulas varias (supermercado, cocina,...) División de personas asistentes por franjas de edad. Espacio exterior próximo.	FASES PRESENCIALES: 3h por sesión hasta un total de 5 sesiones. FASES PREVIA Y POSTERIOR: 5h TOTAL: 20h

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción