

Fiesta de Primavera sin Desperdicio

1	Objetivos principales <ul style="list-style-type: none"> ● Explora el concepto de economía circular ● Explorar el concepto de economía lineal ● Explorar los principios de economía circular, 1) reduciendo los recursos 2) reutilizando los materiales ● Explorar el concepto de polinizar las plantas para las abejas ● Desarrollar comprensión de los sistemas que apoyan la economía circular ● Hacer predicciones ● Mejorar la confianza en las habilidades motoras finas. ● Promover emprendimiento ● Identificar oportunidades para reutilizar materiales
2	Vocabulario – Palabras claves Reutilizar, recuperar, restaurar, diseñar, economía, biodegradable
3	Habilidades de sostenibilidad desarrolladas <ul style="list-style-type: none"> ● Pensamiento sistémico ● Competencia anticipatoria ● Competencia normativa ● Competencia estratégica ● Colaboración ● Pensamiento Crítico ● Autoconsciencia
4	Pilares de sostenibilidad incluidos <ul style="list-style-type: none"> ● Económico ● Ecológico ● Social
5	Dominios STEAM Ciencia, Tecnología, Arte, Ingeniería, Matemáticas
6	Metodologías docentes / esquema de actividades Se designa un narrador/responsable/portavoz. Se pregunta a los niños sobre la última fiesta a la que fueron. ¿Qué comieron? ¿Había platos y vasos de papel? ¿A qué jugaron? ¿De qué estaban hechas las decoraciones? ¿Cómo montarías una fiesta que redujera el desperdicio y la



contaminación, utilizando materiales existentes e incluso materiales regenerados de entornos naturales?.

Se explica a los niños que montarán una fiesta para sus familias contemplando los tres objetivos principales de la economía circular.

- 1) Reducir agua y contaminación
- 2) Reutilizar materiales en uso
- 3) Regenerar espacios naturales

El educador utiliza el mejor modelo de ingeniería de la NASA como un marco para el proyecto:

PREGUNTA- Los niños identifican el problema, los requerimientos que se tienen que alcanzar y los obstáculos que hay que tener en cuenta.

IMAGINAR- Los niños piensan en soluciones e investigan las ideas. También identifican qué han hecho otros.

PLANIFICAR- Los niños eligen dos o tres de las mejores ideas de la lista y esbozan posibles diseños, finalmente eligiendo un único prototipo.

CREAR- Los niños crean un modelo que funcione, o un prototipo que se alinee con los requerimientos del diseño y con los obstáculos del diseño.

PROBAR- Los niños evalúan la solución mediante prueba, coleccionan y analizan los datos. También resumen los puntos fuertes y débiles de su diseño que se revelaron en la prueba.

MEJORAR- En base a los resultados de la prueba los niños hacen mejoras del diseño, también identifican cambios que quieren hacer y justifican las revisiones.

En la etapa de PREGUNTA, las restricciones incluyen reducir desperdicio y contaminación, regenerar entornos naturales mediante la invención de un juego que anima a los invitados a esparcir semillas de flores silvestres.

7 Resultados de aprendizaje esperados

El niño será capaz de

- Planificar y llevar a cabo la Fiesta de Primavera
- Organizar la Fiesta de Primavera de forma conjunta
- Explicar cómo se ha reducido el desperdicio y la contaminación al diseñar la fiesta.
- Explicar cómo la fiesta ha regenerado sistemas naturales

8 Evaluación

Designar un portavoz y pedirle que haga entrevistas con los organizadores e invitados para conseguir *feedback* de la fiesta.



9	Equipos y materiales que se utilizarán en la unidad de aprendizaje (herramientas, ingredientes, etc.) Telas reutilizadas para banderas, periódico, harina y agua para piñatas, la compra o comida cosechada en casa para refrigerios, productos de limpieza caseros, vajilla, plántulas, semillas de flores silvestres.
10	Tipo de entorno: laboratorio, cocina, exterior, etc. Interior o exterior
11	Referencias – fuente: https://www.greenchildmagazine.com/eco-friendly-birthday-party/

