

DESCUBRE

DÓNDE LATE EL

SABOR

DE LA
TRADICIÓN



Propuesta pedagógica



El sabor evoca, nos traslada a lugares, experiencias y momentos especiales. El sabor nos acerca a las personas y a los **momentos compartidos alrededor de la mesa.**

Nuestra propuesta pedagógica para el curso 23-24 parte **de la experiencia de los sabores**, de aquellos que nos aproximan a las tradiciones culturales, populares y festivas que configura nuestra identidad más local. Pero también a aquellos sabores que nos permiten conocer, integrar y valorar la diversidad cultural y gastronómica que configura nuestra realidad plural.

A través del juego, de talleres experimentales y vivenciales o de jornadas gastronómicas , **desde Serunion seguimos apostando por la educación en el tiempo del comedor escolar** con una oferta educativa y de ocio en el tiempo libre, que da continuidad a la labor educadora del centro, convirtiendo **el comedor escolar en un espacio para el desarrollo autónomo y el aprendizaje.**

Os invitamos a acompañarnos para: descubrir; disfrutar; compartir y sentir nuestros sabores, sabores diferentes, **SABORES QUE ENSEÑAN**

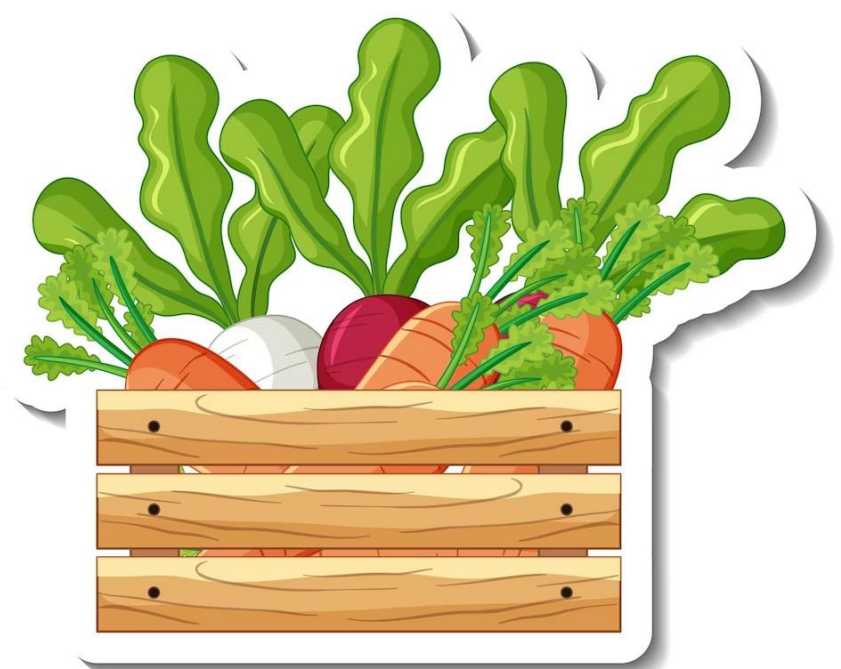




Foto: Ministerio de Sostenibilidad y Energía de la Región de Valencia

SOMOS SOSTENIBLES

Educamos para la sostenibilidad enseñando a los niños y niñas la importancia de cuidar del medio ambiente a través del reciclaje, el reaprovechamiento de materiales y acciones cotidianas respetuosas con nuestro entorno.



Foto: Nuestra provincia Jaén. Visión de Castellar

UNA RECETA DE TEMPORADA Y PROXIMIDAD

Educamos para la salud a través de la promoción de una alimentación variada y equilibrada, hábitos de higiene y la práctica de actividad física.

¡APOSTAMOS POR LA PEDAGOGÍA DE LA ALIMENTACIÓN!



Foto: Alumnos y alumnas en el aula C.E.P. Gorgos Gil Polo de Valencia

EDUCAMOS EN POSITIVO

Educamos para la convivencia mediante actividades que fomentan la igualdad, el respeto y el diálogo, promoviendo de esta manera la cooperación e integración de los niños y niñas.

Un proyecto para cada centro

Gamificación del comedor escolar

Proyecto de promoción de la autonomía personal a través de la gamificación del comedor.

¡VAMOS AL MERCADO!

Proyecto Gastro-educativo basado en recetas y productos del mercado



Proyecto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
	¡Vamos al mercado!	¡La despensa! Jueves 23	¡La pescadería!	¡La panadería!	¡La quesería!	La verdulería Martes 5	La frutería	La parada dulce Jueves 23	¡Nos vemos en el mercado!	
	Lavado de manos y ¡Me siento bien!	Uso de servilleta	Uso de cubiertos	¡Control de ruido!	¡Me atrevo a comer de todo!	¡Pelamos la fruta!	¡Vamos a poner la mesa!	¡Me pongo agua!	¡Todos a una! Higiene bucodental	
	Halloween	Concurso navideño "Chimeneas de Navidad"	Carnaval	Ruta cultura serunion Concurso Fallas	Jornada temática conjunta					
	FORMACIÓN MONITOREAJE Formación orientada a la profesionalización y mejora continua de los cuidadores									



Tenemos una propuesta de proyecto pedagógico que coordinamos y adaptamos al proyecto educativo de centro y adaptamos a las necesidades de los comensales. Además, apostamos por la formación del monitoraje a través de nuevos protocolos de protección a la infancia y formación continuada.

¡VAMOS AL MERCADO!



Objetivos

- Conocer la riqueza gastronómica de la comunidad valenciana a través del escenario del mercado tradicional.
- Identificar los beneficios de la alimentación saludable a través del conocimiento de las propiedades y beneficios de los alimentos de temporada.
- Impulsar la economía local a través de la presentación de diversos productos de temporada y D.O.
- Divulgar las tradiciones populares de la Comunitat relacionadas con la gastronomía.
- Valorar el trabajo artesanal y de producción de alimentos que rodea a los productos que encontramos en el mercado.
- Impulsar la conciencia ecológica y respeto por el medio ambiente a través del consumo responsable de alimentos de temporada y proximidad

Metodología

- Metodología activa basada en el juego y con el alumnado como centro de interés.
- La cooperación entre compañeros con el Aprendizaje Cooperativo
- La resolución de problemas mediante el Aprendizaje Basado en Problemas
- La creación de proyectos con el Aprendizaje Basado en Proyectos
- El fomento del pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en el Pensamiento.

Materiales

- Dossier de actividades mensual.
- Cartelería del proyecto.
- Infografías de ingredientes y recetas de proyecto
- Elementos decorativos: Parada de mercado tradicional
- Material didáctico para la realización de actividades.

Evaluación

- Observación de los participantes
- ¿Les han gustado los platos?
- ¿La actividad ha cumplido los objetivos propuestos?
- Asamblea mensual: Opinión y propuestas de los participantes.

CALENDARIZACIÓN DEL PROYECTO

octubre	Noviembre	Diciembre
¡Vamos al mercado!	La despensa 	La pescadería
Enero	Febrero	Marzo
La panadería	Quesería	Verdulería 
Abril	Mayo	Junio
Frutería	La parada dulce 	¡Nos vemos en el mercado!

- **Cada mes visitaremos unas de las paradas del mercado**, en la que nos acercaremos a los productos que nos ofrece.
- **Cada personaje nos propondrá una actividad** dentro de los valores que representa en relación a esta parada del mercado y sus productos.
- **¡El mercado en el comedor!** En los centros en los que disponemos de equipo de monitores, propondremos a los equipos ha reproducir el puesto temático del mes con la creatividad de los más pequeños.

¿Vienes al mercado?

Te invitamos a descubrir a través de nuestro proyecto educativo todas las curiosidades, la cultura y las tradiciones que hay en cada producto que encontramos aquí.

El mercado es un lugar mágico, un lugar de encuentro, un espacio en el que los olores, las texturas, las formas y los sabores se encuentran para crear una gran obra de arte en forma de deliciosas recetas.



Las aventuras de nuestros personajes

Nuestros personajes nos acompañarán en nuestras aventuras por el mercado y nos irán descubriendo muchas curiosidades



Propuestas de actividades

Propuesta de actividades, juegos y talleres a través de la temática y elementos del mercado.



Juego Simbólico

Cada mes proponemos a los centros crear una parada del mercado y recrearla en nuestro comedor del centro



Los merca-puntos

Proponemos un sistema de economía de fichas en la que los alumnos pueden ir consiguiendo puntos que cambiarán por experiencias grupales.

¡ELL@S NOS ACOMPAÑARÁN!

Descubre a los personajes de nuestro proyecto educativo. A través de sus historias descubriremos, jugaremos y educaremos en un paseo por el mercado .



Flor

Representa los **valores sostenibles** y nos enseñará las buenas prácticas a través de experiencias en el mercado para contribuir a un espacio verde y más limpio.

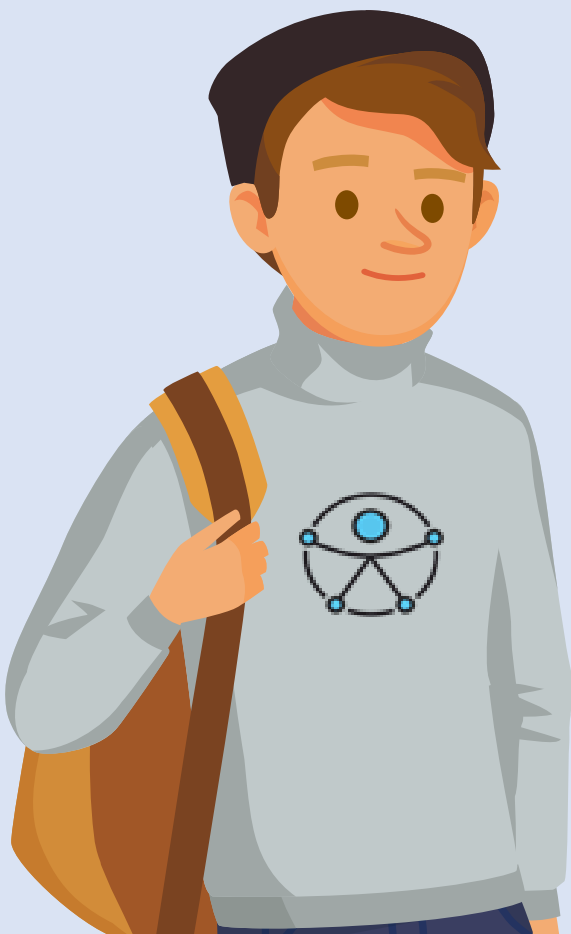
Laura



Será nuestra mejor consejera sobre **alimentación saludable y vida activa**. A través de las actividades que nos propone aprenderemos a alimentarnos mejor y conocer los trucos del día a día que nos permitirán tener un estilo de vida saludable.

Max

Personaje para la **sensibilización social**, comprometido con la inclusión y visualización de la diversidad. El símbolo de su camiseta representa la diversidad funcional y a través de acciones y días especiales nos permitirá dar visibilidad y reforzar nuestra labor educativa.



Lucas

Es el personaje más cercano y curioso. Es un **apasionado de los productos locales** y todas las historias, recuerdos y tradiciones que están ligados a los sabores de siempre.



SABORES QUE ENSEÑAN

EL OBRADOR DE LA TRADICIÓN



Objetivos

- Conocer la riqueza gastronómica de la comunidad valenciana a través de recetas especiales y productos tradicionales.
- Divulgar las tradiciones populares y festivas de la Comunitat ligadas a la gastronomía.
- Aprender opciones saludables de elaboración de recetas tradicionales a través de la utilización de productos naturales.
- Experimentar de manera vivencial la elaboración de una receta a través de un aprendizaje activo y cooperativo, en el que los participantes sean los protagonistas de la actividad.

Metodología

- Metodología activa basada en la experiencia y con el alumnado como centro de interés.
- La cooperación entre compañeros con el Aprendizaje Cooperativo
- La resolución de problemas mediante el Aprendizaje Basado en Problemas
- La creación de proyectos con el Aprendizaje Basado en Proyectos
- El fomento del pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en el Pensamiento.

Materiales

- Receta del taller
- Cartelería del proyecto.
- Infografías de ingredientes
- Cartas de comunicación a las familias.
- Material didáctico para la realización de actividades.

Evaluación

- Observación de los participantes
- ¿Les han gustado los platos?
- ¿La actividad ha cumplido los objetivos propuestos?
- Asamblea mensual: Opinión y propuestas de los participantes.

¡UN SABOR ESPECIAL, UN SABOR TRADICIONAL!

¡Nos gusta celebrar! A través del sabor, de las fiestas, celebraciones populares y de las costumbres que nos definen, os invitamos a amasar nuestras tradiciones.



A través de degustaciones de productos y recetas con el encanto de la tradición.



Todos los elementos, historias, curiosidades y costumbres que hay detrás de cada sabor tradicional.



De las fiestas y celebraciones populares a través de jornadas gastronómicas temáticas.



¡Queremos conocer como celebras y compartes los sabores tradicionales en familia!



GAMIFICADOS

THE GAME OF HABITS



<p>Proyecto de fomento de la autonomía personal en el comedor escolar</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover la autonomía personal a través del juego y la pedagogía de la gamificación • Adquirir hábitos higiénico-sanitarios y sociales a través de la cooperación y trabajo en equipo. • Fomentar el uso correcto de la servilleta. • Aprender a usar correctamente los cubiertos. • Impulsar el lavado de manos antes y después del almuerzo. • Promover el control de ruido en el comedor. • Motivar a probar sabores nuevos 	<p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología activa basada en el juego y con el alumnado como centro de interés. • La cooperación entre compañeros con el Aprendizaje Cooperativo • La resolución de problemas mediante el Aprendizaje Basado en Problemas • La creación de proyectos con el Aprendizaje Basado en Proyectos • El fomento del pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en el Pensamiento
<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dossier de actividades • Cartelería del tablero del proyecto • Tarjetas de juego • Material necesario para cada actividad 		<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de los participantes • ¿Se han involucrado? • ¿La actividad ha cumplido los objetivos propuestos? • Asamblea mensual: Opinión y propuestas de los participantes.

CALENDARIZACIÓN DEL PROYECTO

octubre	Noviembre	Diciembre
Lavado de manos y ¡Me siento bien!	Uso de servilleta	Uso de cubiertos
Enero	Febrero	Marzo
¡Control de ruido!	¡Me atrevo a comer de todo!	¡Pelamos la fruta!
Abril	Mayo	Junio
¡Vamos a poner la mesa!	¡Me pongo agua!	¡Todos a una! Higiene bucodental

La educación en positivo

¡Lo positivo siempre suma! Por ello Serunion incorpora a su equipo al **prestigioso neuropsicólogo, experto en plasticidad cerebral** y autor del Bestseller Internacional **"El cerebro del niño explicado a los padres"**.

Álvaro Bilbao junto al equipo de coordinación pedagógica de Serunion, ha creado una guía de trabajo con la metodología "educar en positivo en el comedor y el patio escolar".

El objetivo de esta acción es realizar una profunda transformación de los equipos de monitoraje de los centros que convierte "La educación en positivo" en el método de trabajo SERUNION.

Una colaboración a largo plazo que se centrará en dar recursos, técnicas y una visión amplia a nuestros equipos de monitores y monitoras bajo la supervisión de nuestros coordinadores del equipo pedagógico



Álvaro Bilbao

¿Cómo lo vamos a hacer?



Capsulas formativas: a través de videos, los educadores recibirán nociones básicas, técnicas y recursos para el trabajo diario.



Talleres presenciales: Cursos y talleres presenciales con nuestra filosofía de educar en positivo.



Charlas a familias y profesionales: ¡Apostamos por la educación en positivo! Por ello, a lo largo del curso vamos a apostar por diferentes webinars realizadas por Alvaro Bilbao dirigida a docentes, familias y equipos de serunion.



EDUCAMOS EN POSITIVO+



¡Vamos a comer en positivo!



Objetivo común:
SER UN EQUIPO

La educación en positivo facilita el aprendizaje, mejora la autoestima, desarrolla el autocontrol y favorece la adquisición de valores.



Aprender a comunicarnos de manera positiva



¡Adiós a los castigos!
Bienvenidas técnicas y refuerzo positivo



resolución de conflictos de una manera positiva

tatxim - tatxam

El estuche de juegos Serunion, es una propuesta de recursos educativos que pretende ser un referente en el día a día de los centros en el tiempo de ocio de comedor.

Nuestro estuche está compuesto por diversas tarjetas temáticas. A través de su planteamiento flexible, ofrecemos al centro varias opciones que nos permiten construir un itinerario de experiencias educativas.

Cada curso añadimos una nueva colección de recursos hasta completar nuestro estuche. Este año contaremos con las siguientes categorías



	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dotar a los equipos de monitoraje de recursos para la dinamización de los grupos. • Dinamizar el tiempo de comedor escolar a través de la participación activa y decisión de los alumnos a través de la elección de actividades de manera libre. • Crear espacios lúdico con el objetivo de trabajar el desarrollo personal, la gestión de emociones, promover la convivencia, imaginación y ocio activo comunitario. • Fomentar la participación de los equipos de educadores de los centros en la creación de recursos en beneficio de todos 	<p>Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metodología activa basada en el juego y con el alumnado como centro de interés. • La cooperación entre compañeros con el Aprendizaje Cooperativo • La resolución de problemas mediante el Aprendizaje Basado en Problemas • La creación de proyectos con el Aprendizaje Basado en Proyectos • El fomento del pensamiento crítico a través del Aprendizaje Basado en el Pensamiento.
<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estuche de recursos TATXIM-TATXAM • Juego de 50 cartas Primera edición. 	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación de los participantes • ¿Les han gustado los platos? • ¿La actividad ha cumplido los objetivos propuestos? • Asamblea mensual: Opinión y propuestas de los participantes. 	

