

FIESTA DE LA CUCHARA





ARRIBA LA CUCHARA

¡Saborea la receta del pueblo!

Os presentamos nuestro proyecto gastronómico con más sabor, en él, buscamos recuperar **RECETAS TRADICIONALES DE CUCHARA DE LA COMUNIDAD VALENCIANA**.



¿CÓMO LO HAREMOS?

DEGUSTAREMOS 6 PLATOS durante enero, febrero y marzo repartidos en dos recetas por mes.

El alumnado **votará** cual de estas recetas le gusta más, haremos un **RANKING** de platos con el objetivo de conocer sus preferencias y elegir el mejor plato de cuchara. Celebraremos con dinámicas y juegos, y con el plato ganador en una jornada festiva en **¡LA GRAN FIESTA DE LA CUCHARA!**

¿CÓMO VOTAMOS?

VOTAREMOS cada vez que degustemos un plato. Para ello, previamente presentaremos el plato al alumnado, explicando el origen, curiosidades e ingredientes con los que se elabora mediante una mesa expositora (explicación en páginas siguientes).

¿CÓMO DECORAMOS NUESTRO COMEDOR?

Durante los tres meses que realizaremos este proyecto tendremos el comedor decorado para la ocasión, por tanto, durante el **mes de enero** nos encargaremos de **adornar** nuestro comedor con el elemento más significativo de este proyecto: **LA CUCHARA**. Esta decoración permanecerá todo el trimestre.

Durante los meses de **febrero y marzo** continuaremos con propuestas de decoración, **MANUALIDADES** para que el alumnado se lleve a casa y además plantearemos **JUEGOS** con cucharas.





ARRIBA LA CUCHARA

Sistema de votación

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El sistema de votación se plantea de la siguiente manera:

En primer lugar, haremos un cartel de puntos en cartulina grande para colgarlo en el comedor durante todo el trimestre (ej. 1 en pág. siguiente).

Realizaremos por clases nuestra propia tabla de votaciones y por cada niño/a haremos cinco tarjetas numeradas del 1 al 5 (ver anexo en siguientes páginas) para valorar si ha gustado más o menos cada uno de los platos.

Una vez degustemos el plato, por clase realizaremos la votación (ej. 2 en pág. siguiente), de este modo haremos recuento por clases del resultado y lo sumaremos al resto para conocer la puntuación total del plato degustado.

El plato que más puntuación total obtenga será el ganador. ¿Cuál será el plato que comeremos en ¡La gran fiesta de la cuchara!?

DATOS GENERALES

Materiales

- Cartulina
- Rotuladores
- Tarjetas

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

Día de la degustación

Espacio:

Interior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Aprender procesos y sistemas de votación.
- ✓ Fomentar el pensamiento crítico.
- ✓ Diferenciar entre distintos ingredientes.



RECOMENDACIONES

El cartel de votaciones y las tarjetas la podemos decorar con dibujos e imágenes relacionadas con el ranking.



ADAPTACIÓN NEE

Hacer tarjetas diferentes para facilitar la votación.





ARRIBA LA CUCHARA

Ejemplo de sistema de votación (Tablas)



PLATOS	PUNTOS
CALDERO DE TORREVIEJA	
OLLETA DE LA PLANA	
PUCHERO VALENCIANO	
OLLETA ALICANTINA	
ESPARDENYÀ	
ARROZ CON BACALAO Y COLIFLOR	



Ej.1 CARTEL PUNTUACIÓN COMEDOR

PLATO	1	2	3	4	5
CALDERO DE TORREVIEJA					
OLLETA DE LA PLANA					
PUCHERO VALENCIANO					
OLLETA ALICANTINA					
ESPARDENYÀ					
ARROZ CON BACALAO Y COLIFLOR					

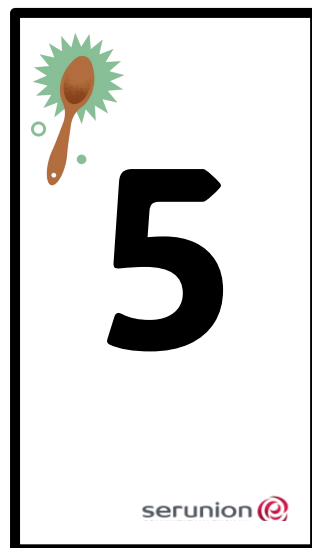
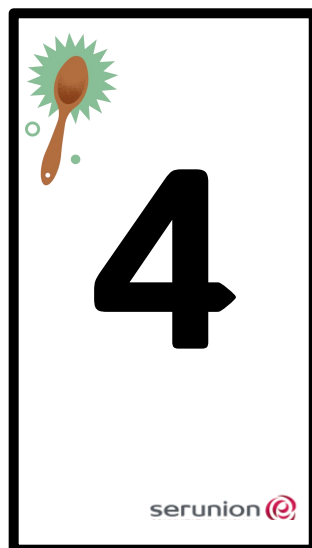
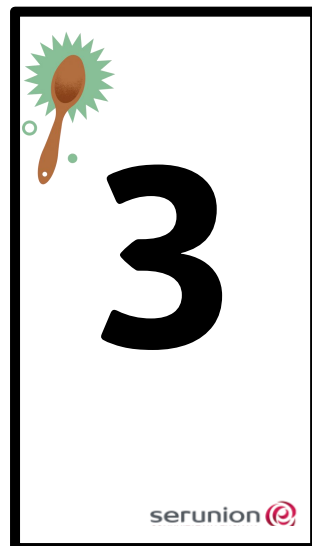
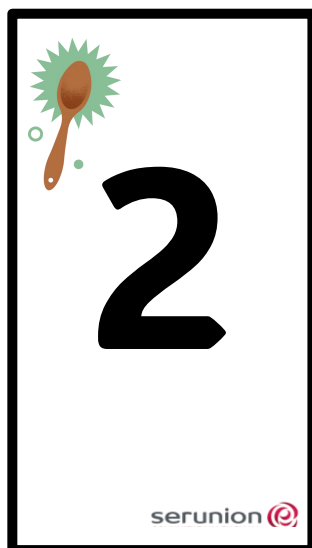
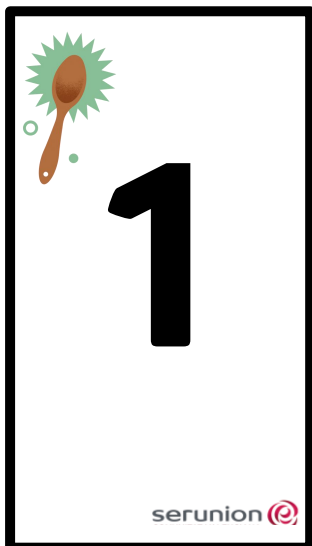
Ej.2 CARTEL PUNTUACIÓN CLASES





ARRIBA LA CUCHARA

Sistema de votación (Tarjetas)





ARRIBA LA CUCHARA

Mesa expositora



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada vez que degustemos una receta tendremos que montar una mesa expositora con los ingredientes principales de la cada una de ellas. Haremos una decoración de mesa con mantel, carteles con los nombres de los ingredientes, del plato y decoraremos con los elementos principales, como la cuchara gigante y la pizarra del menú con el nombre de la receta.

CALENDARIO DE RECETAS



ENERO

CALDERO DE TORREVIEJA

OLLETA DE LA PLANA

FEBRERO

PUCHERO VALENCIANO

OLLETA ALICANTINA

MARZO

ESPARDENYÀ

ARROZ CON BACALAO Y COLIFLOR



DATOS GENERALES

Materiales

- Mesa
- Mantel
- Ingredientes de cada plato
- Decoración

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

Día de la degustación

Espacio:

Interior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Decorar el comedor.
- ✓ Conocer los ingredientes principales de las recetas tradicionales.
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto educativo



RECOMENDACIONES

Explicar previamente los ingredientes antes de ver la mesa expositora y realizar preguntas para ver si identifican los productos.



ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer la posibilidad de manipular los ingredientes que se puedan.





ARRIBA LA CUCHARA **¡Historia de la cuchara,** **curiosidades!**



El término cuchara proviene de la antigua Roma, donde existía un utensilio denominado **COCHLEA**.

Dependiendo de la zona geográfica **podían ser de diferentes materiales.**



Las **comunidades asentadas al lado del mar**, solían utilizar conchas de moluscos.





Las **comunidades del interior** utilizaban cortezas, huesos y algunas otras materias primas que les eran más fáciles de conseguir.

El diseño de los primeros utensilios, **empezaban a tener una forma bastante parecida a la actual.**



PUNTIAGUDA O
COCLEAR
(CUCHARA PEQUEÑA)

LA LIGULA
(SOPAS Y PURÉS)

**TIPOS DE
CUCHARA**

LA TRULLA
(ESPECIE DE CAZO)

METAL
MADERA
PLÁSTICO
PORCELANA



ARRIBA LA CUCHARA

¡Historia de la cuchara, curiosidades!



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Tras conocer los tipos y diferentes cucharas que existen, realizaremos un juego sensorial.

Vendaremos los ojos a los niños/as y les iremos ofreciendo diferentes tipos de cuchara, pequeña, grande, de metal, madera...con el objetivo que adivinen con el sentido del tacto de que cuchara se trata. Mientras manipulan tendrán que ir describiendo las cualidades, material, tamaño, con qué tipo de comida la utilizamos, etc.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cucharas de diferentes tipos (tamaño, materiales, etc..)
- Venda o pañuelo para tapar ojos.
- Caja o recipiente para poner los objetos.

Nº

Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

1 hora

Espacio:

Exterior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Conocer diferentes materiales de cuchara .
- ✓ Mejorar la discriminación a través del tacto.
- ✓ Favorecer las funciones cognitivas
- ✓ Fortalecer el vínculo con otras personas.



RECOMENDACIONES

Añadir elementos diferentes en el juego para hacer más divertido el juego y favorecer el desarrollo de la discriminación de los diferentes utensilios.



ADAPTACIÓN NEE

Manipular todos los elementos que proponemos en el juego antes de empezar a jugar para que se familiaricen con los objetos.





ARRIBA LA CUCHARA

Decoración



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Con el objetivo de transformar nuestro comedor y adaptarlo a este proyecto, tendremos que decorar nuestro comedor con el elemento predominante del proyecto: **LA CUCHARA**. Para ello, ambientaremos nuestro comedor con los diferentes tipos de cuchara: sopera, de postre, cucharón, guirnaldas/banderines con cucharas. Decoraremos la ventana o zona de la línea, si la hay, con más elementos para que sea el punto más visible.

Realizaremos una “**PIZARRA**” (ej. en la siguiente pág.) para informar del menú, la situaremos en la entrada del comedor (puerta o puertas de acceso) en la cual tendrá que aparecer escrito el menú que vamos a degustar.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartón, papel continuo, folios
- Rotuladores
- Temperas
- Pegamento
- Tijeras
- Elementos reciclados

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

4 sesiones

Espacio:

Exterior /interior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Decorar el comedor.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto educativo.



RECOMENDACIONES

Tener prevista la decoración que queremos realizar y dividir por grupos las propuestas.



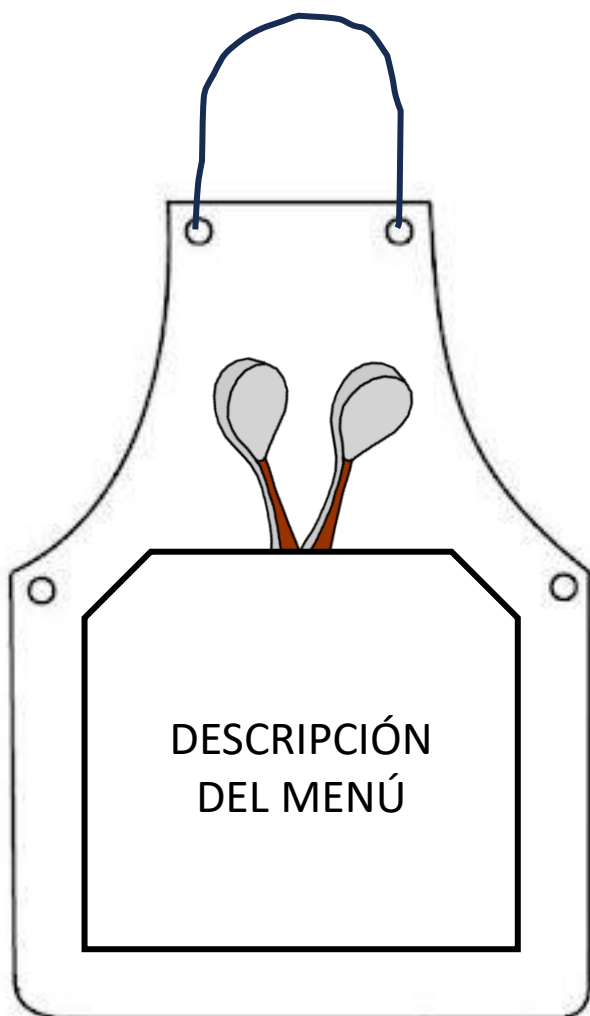
ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer la posibilidad de elegir qué tipo de propuesta les motiva. Mostrar las actividades con antelación al día de realización.



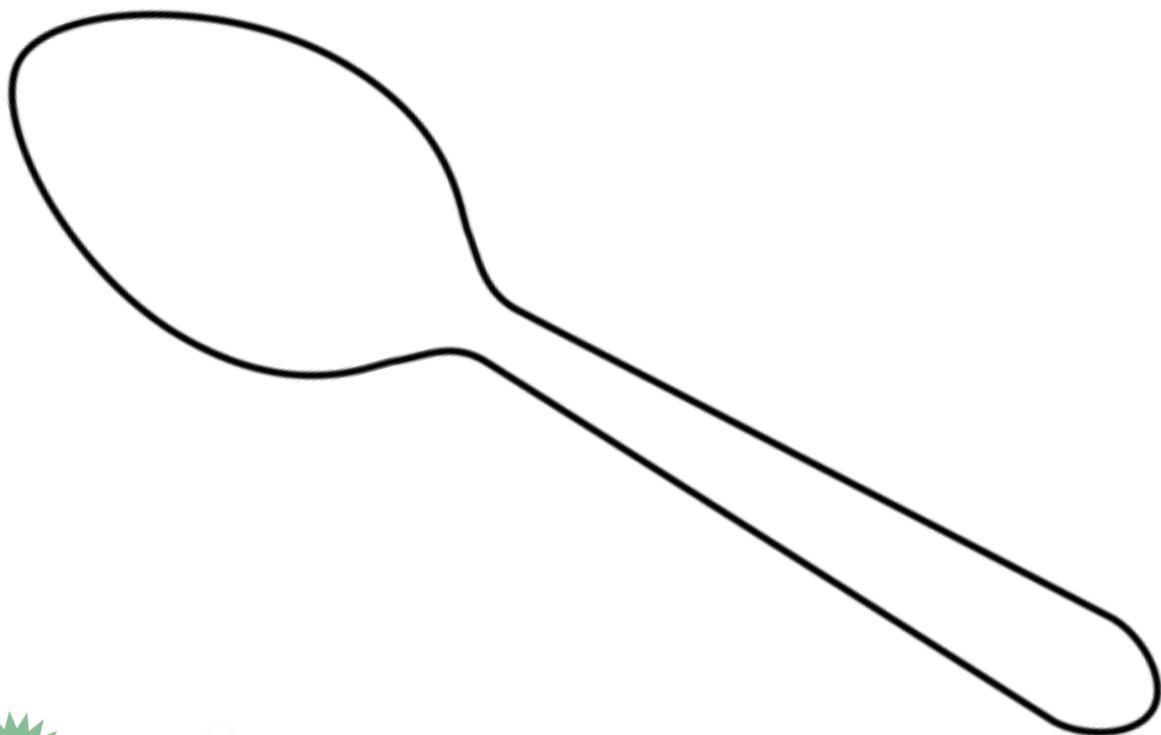
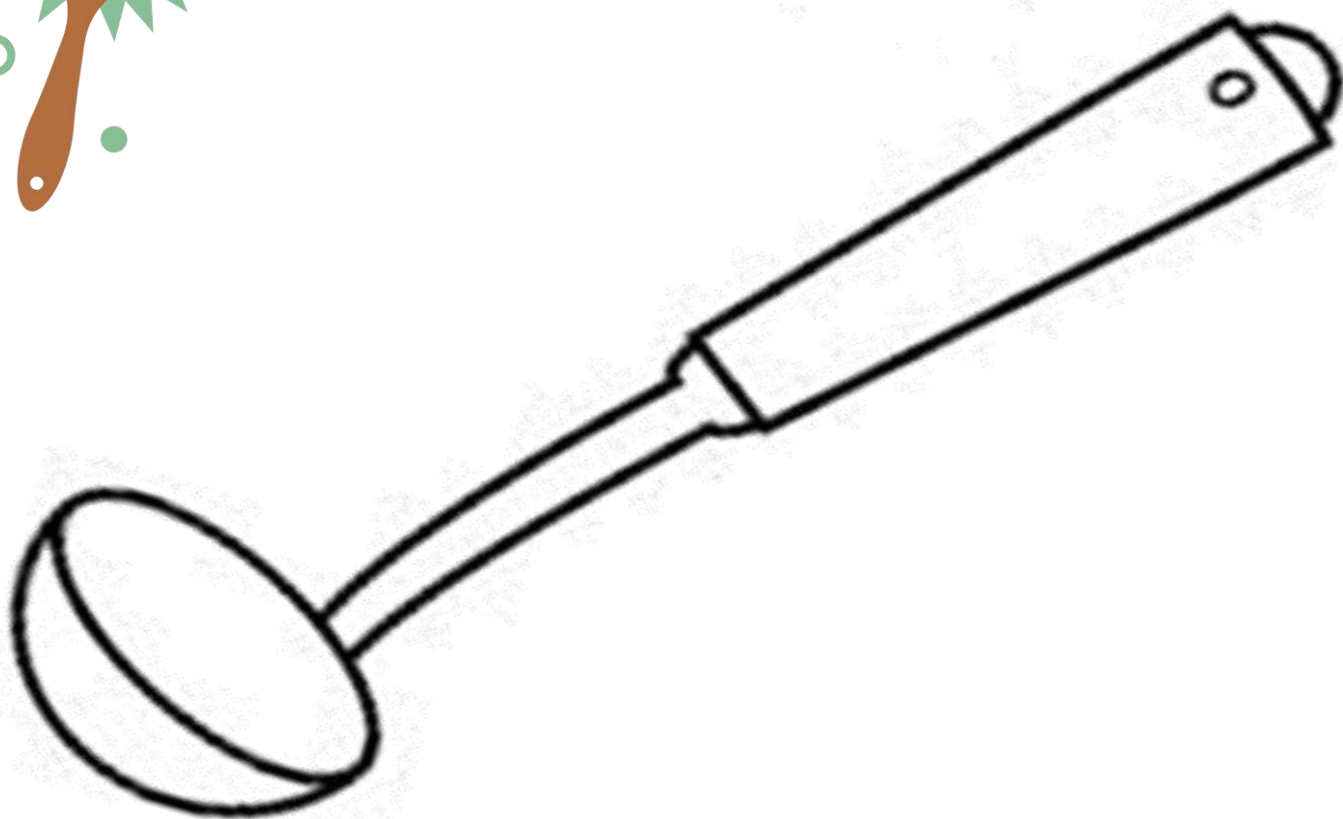


¡Te damos ideas para decorar!



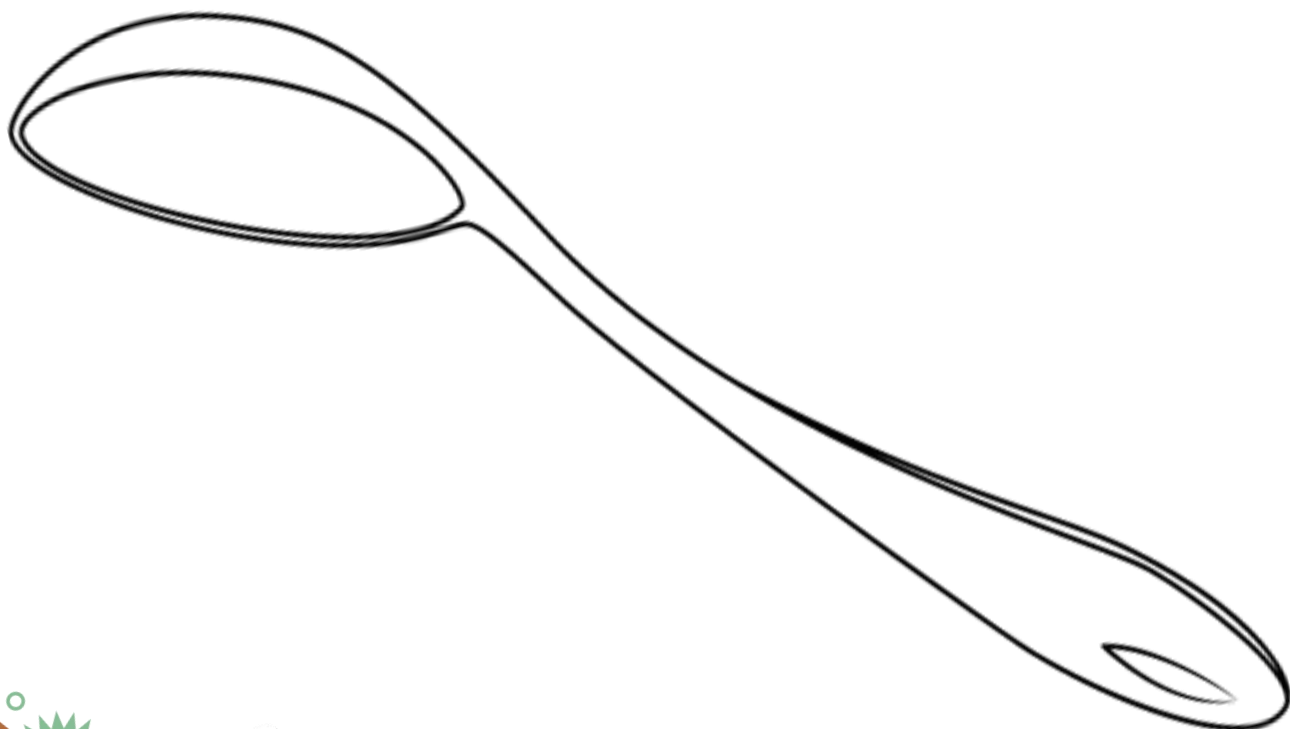
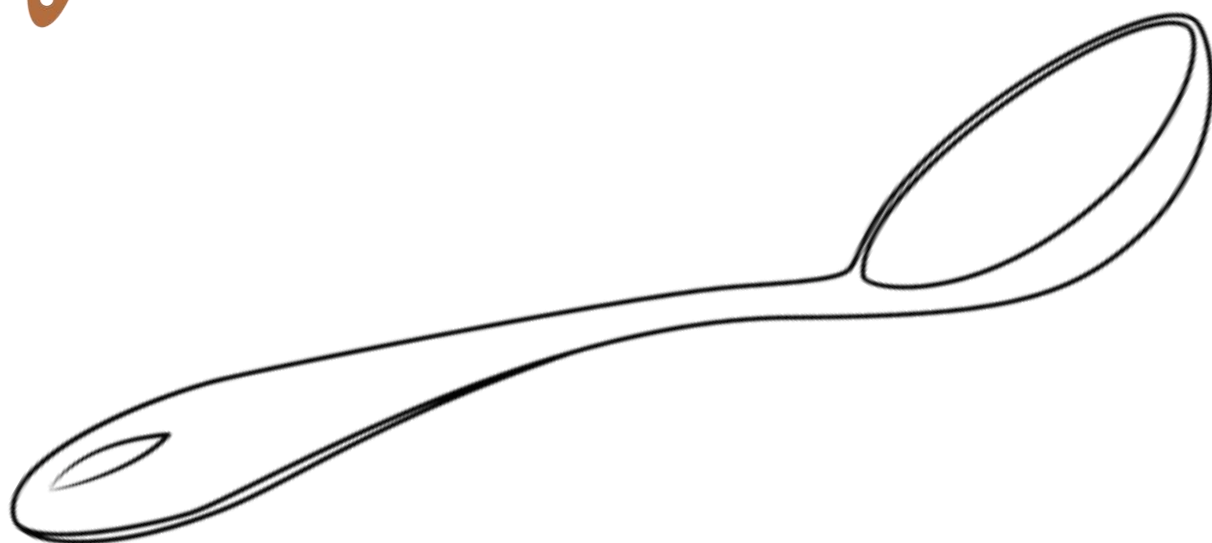


¡Te damos ideas para decorar!

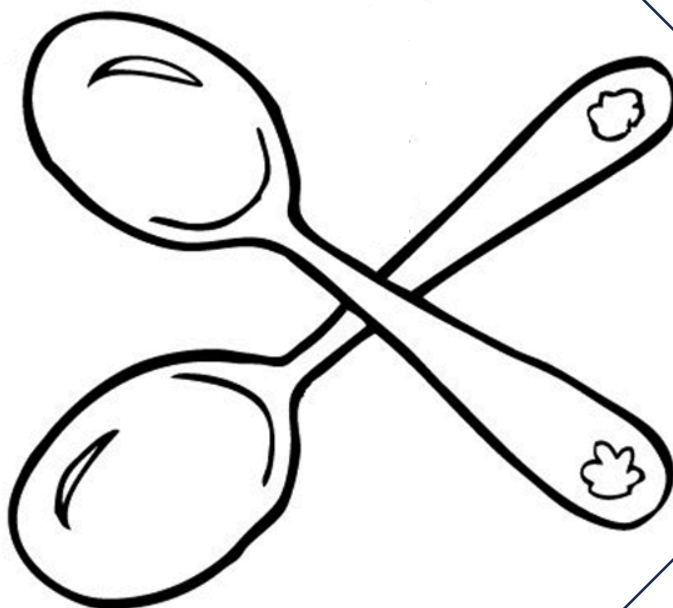
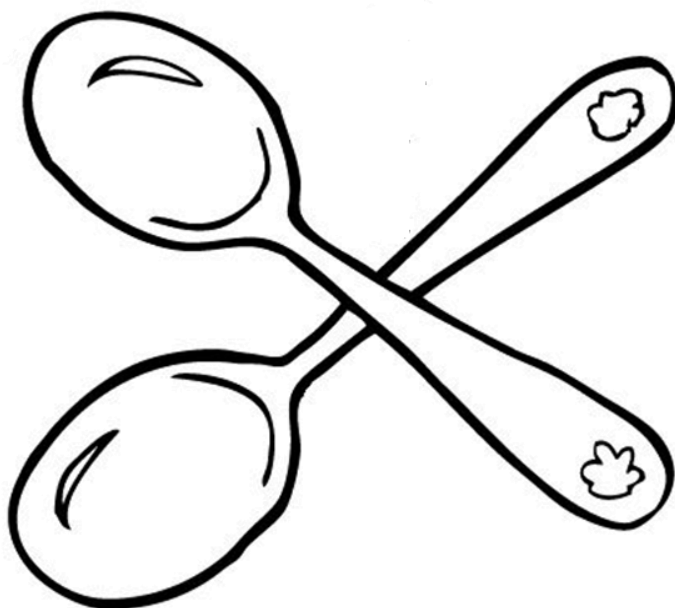




¡Te damos ideas para decorar!



¡Te damos ideas para decorar!





ARRIBA LA CUCHARA

Concurso creativo de cucharas

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Ya sabemos que el elemento estrella de este proyecto es la cuchara. Por tanto, no puede faltar en nuestra decoración unas **cucharas o cucharones gigantes** para decorar la ventana de la línea o la entrada al comedor y que nos servirán para utilizarlo para un photocall el día de “La gran fiesta de la cuchara” y otras dinámicas durante el tiempo que llevaremos a cabo la propuesta. Lo plantearemos como un **CONCURSO CREATIVO DE CUCHARAS**, a nivel de centro, tendremos que realizar una cuchara gigante de cartón y decorarla de la forma más creativa que se nos ocurra.

¡BUSCAMOS LA CUCHARA MÁS ORIGINAL! Por tanto, diseñaremos una cuchara por grupo y además haremos una exposición con todas las creaciones.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartón,
- Rotuladores
- Temperas
- Pegamento
- Tijeras
- Elementos reciclados

Nº Participantes Todos/as

Tiempo estipulado 1h/ semana

Espacio: Interior

Edad: De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Elaborar una cuchara gigante.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Ambientar el comedor y dinamizarlo en base a nuestro proyecto gastronómico.
- ✓ Desarrollar la manipulación fina.



RECOMENDACIONES

El concurso lo podemos plantear con el alumnado de infantil por un lado y el alumnado de primaria por otro.



ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer la posibilidad de realizar los pasos de la propuesta más sensoriales o adaptar la propuesta a otro material más manipulativos.





ARRIBA LA CUCHARA

Juego: circuito de cuchara



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Creamos un circuito corto de obstáculos con sillas, conos o cuerdas, etc.. Cada niño/a tendrá que sujetar con las manos una cuchara en la que en la parte cóncava tendremos que poner una pelota de ping pong. Tendrán que superar el circuito sin que se les caiga la pelota, si se les cae vuelven a empezar. Podemos dificultarlo estipulando un tiempo determinado, haciendo dos grupos para ver quién lo recorre antes, poner música y tengan que parar y bailar sin que se les caiga la pelota, etc.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cuchara
- Pelota ping pong
- Conos, sillas o cuerdas

Nº

Participantes

Todos/as

Tiempo

estipulado

30 min

Espacio:

Exterior

Edad:

De 3 a 6



OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar la capacidad perceptiva
- ✓ Identificar las propias habilidades de acción.
- ✓ Favorecer el desarrollo de la experiencia motriz.
- ✓ Mejorar el equilibrio.



RECOMENDACIONES

Realizar el recorrido previamente sin cuchara para que se adapten a la dificultad.



ADAPTACIÓN NEE

Realizar el circuito con un compañero/a previamente y varias veces sin cuchara. Si no lo puede realizar con cuchara y pelota buscar otro elemento que no necesite tanta precisión.





ARRIBA LA CUCHARA

Juego: carrera relevos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Dividimos el grupo clase en dos grupos de igual número de niños/as. Cada uno de ellos tendrá una cuchara. En un espacio amplio situamos en un extremo dos filas de los distintos grupos y el otro extremo las otras dos (carrera típica de relevos), pero en la boca llevarán la cuchara con la pelota de ping pong, el objetivo es llegar de un extremo al otro del recorrido sin que se caiga la pelota y pasarle sin utilizar las manos al compañero/a para que pueda salir y hacer lo mismo, con el objetivo de ser el equipo que antes termine la carrera. Podemos dificultarlo creando algunos obstáculos, haciendo la carrera en cuadrupedia o caminando hacia atrás, etc.

DATOS GENERALES

Materiales

- Cuchara
- Pelota ping pong
- Conos, sillas o cuerdas

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

30 min

Espacio:

Exterior

Edad:

De 6 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar la capacidad perceptiva,
- ✓ Identificar las propias habilidades de acción.
- ✓ Favorecer el desarrollo de la experiencia motriz.
- ✓ Mejorar el equilibrio.



RECOMENDACIONES

Al alumnado de 1º y 2º ciclo realizar el juego haciendo una fila y solo han de llegar a la meta, si lo hacemos así podremos poner algún obstáculo para hacer más divertido el recorrido.



ADAPTACIÓN NEE

Realizar el circuito con un compañero/a previamente y varias veces sin cuchara. Si no lo puede realizar con cuchara y pelota buscar otro elemento que no necesite tanta precisión.



ARRIBA LA CUCHARA

Estampamos la cuchara



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Se plantea en aula o en patio, recortamos un trozo grande de papel continuo se pone en el suelo o en la pared, si hay espacio es mejor colgarlo en la pared ya que realizar la actividad de pie les proporciona mejor situación en el espacio. Ponemos varios recipientes con pintura de diferentes colores. Ofrecemos varias clases de cucharas: metal, plástico o madera. La finalidad es que el alumnado vaya decorando con la técnica de estampación, pero con las cucharas, que experimenten pintando con diferentes materiales de cucharas, que exploren pintando con las diferentes partes que tiene. El mural una vez realizado será parte de la decoración.



DATOS GENERALES

Materiales

- Papel continuo
- Temperas
- Platos o recipientes
- Cucharas

Nº

Participantes

Todos/as

Tiempo

estipulado

30 min

Espacio:

Exterior /interior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar la capacidad perceptiva.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Desarrollar el sentido del tacto.
- ✓ Trabajar con diferentes texturas.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ la autoestima.



RECOMENDACIONES

Podemos recortar con formas de cuchara una vez terminado para decorar. Quedarán unas cucharas muy coloridas.



ADAPTACIÓN NEE

Adecuar la propuesta a las capacidades motrices y cognitivas de cada niño/a, acompañando con un adulto o con alumnado.





ARRIBA LA CUCHARA

Manualidad: el chef cuchara



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Repartimos una cuchara de madera por niño/a, se colorea y se le pintan unos botones a modo de chaquetilla de chef. Recortamos la cartulina en forma de cara y le dibujamos el bigote y los ojos, recortamos otra cartulina en forma de gorro de chef y lo pegamos a la cara, y esta a su vez la pegamos a la cuchara.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cucharas de madera
- Rotuladores
- Pegamento
- Tijeras
- Cartulina

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

1 sesión

Espacio:

Interior

Edad:

De 3 a 6



OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar la creatividad.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Desarrollar la manipulación fina



RECOMENDACIONES

Dejar que el alumnado dentro de la propuesta pueda modificar a su gusto. Proporcionar variedad de colores de cartulina.



ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer los materiales recortados o en dibujo.





ARRIBA LA CUCHARA

Manualidad: el delantal



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Recortamos la cartulina con forma de delantal (en tamaño pequeño) la decoramos cada uno/a a su gusto, le podemos añadir los elementos que más nos gusten, un bolsillo, cuchara, cucharón, tenedor, etc...Se puede realizar dibujando los elementos en la cartulina y pegándolas posteriormente o dibujándolas en el delantal. Le añadiremos un trozo de lana en la parte superior. Por último, le añadimos un trozo de imán en la parte de detrás.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartulina
- Tijeras
- Rotuladores
- Pegamento
- Lana
- Imán

Nº

Participantes

Todos/as

Tiempo

estipulado

1 sesión

Espacio:

Interior

Edad:

De 6 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Desarrollar la creatividad.
- ✓ Fomentar la cohesión de equipo.
- ✓ Desarrollar la manipulación fina



RECOMENDACIONES

Dejar que el alumnado dentro de la propuesta pueda modificar a su gusto. Proporcionar variedad de colores de cartulina.



ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer los materiales recortados o en dibujo.





ARRIBA LA CUCHARA

¡La gran fiesta de la cuchara!



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para realizarnos un atuendo para el día de ¡La gran fiesta de la cuchara! Nos diseñaremos nuestro propio gorro de chef. Lo presentaremos en cartulina. Lo decoraremos con elementos que predominan en el proyecto para realizarlos a nuestro gusto. Podemos realizar los gorros de distintos colores, para que cada curso lleve un color diferente.

Por último, se tiene que grapar o pegar por la parte posterior.



DATOS GENERALES

Materiales

- Cartulina
- Tijeras
- Rotuladores
- Pegamento

Nº Participantes

Todos/as

Tiempo estipulado

1 sesión

Espacio:

Interior

Edad:

De 3 a 12



OBJETIVOS

- ✓ Fomentar la cohesión de equipo
- ✓ Desarrollar la creatividad.
- ✓ Desarrollar la manipulación fina



RECOMENDACIONES

Reforzar la parte trasera donde vamos a grapar o pegar para evitar que se rompa.



ADAPTACIÓN NEE

Ofrecer los materiales recortados o en dibujo u ofrecer un palo de madera más grande.



¡ARRIBA LA CUCHARA!

serunion 