

PROYECTO ABP: LA GRANJA Y SU IMPORTANCIA EN LA SOCIEDAD

COKITOS EDUCATIVO

Juego base: FARM FACTORY: Granja y Gestión de Recursos

Nivel sugerido: 10-12 años (Primaria/ESO)

1. CONTEXTO DEL PROYECTO

En este proyecto, los alumnos se convierten en gestores de una granja. A través del juego y actividades complementarias, descubrirán cómo funciona el sector primario, entendiendo la importancia de la agricultura y la ganadería en la vida diaria. Analizarán cómo los productos llegan a nuestra mesa, cómo se gestionan los recursos y cómo influyen factores como el tiempo, la tecnología o las estaciones.

2. RETO O PREGUNTA GUÍA

"¿Cómo podemos gestionar una granja de forma eficiente para producir alimentos y cuidar los recursos naturales?"

3. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender la importancia del sector primario en la sociedad.
- Entender la cadena de producción de alimentos (del campo al plato).
- Valorar el trabajo agrícola y ganadero profesional.
- Aprender a gestionar recursos limitados (dinero, tiempo, producción).
- Identificar la influencia de la naturaleza (estaciones, ciclos, ritmos biológicos).
- Reconocer el papel transformador de la tecnología en el campo.
- Desarrollar pensamiento estratégico y toma de decisiones crítica.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO

Fase 1: Introducción. Debate sobre el origen de los alimentos, lluvia de ideas sobre el rol del granjero e introducción al entorno de FARM FACTORY.

Fase 2: Experimentación. Sesiones de juego para observar qué animales son más productivos, tiempos de ciclo y retorno de inversión.

Fase 3: Análisis. Sesión de reflexión grupal: ¿Qué decisiones funcionaron? ¿Qué errores cometimos? Relación de la simulación con la realidad.

Fase 4: Investigación. Trabajo cooperativo sobre agricultura vs ganadería, uso de tecnología moderna y ciclos día/noche/estaciones.

Fase 5: Creación. Diseño de la "Granja Ideal". Elaboración de un esquema técnico o maqueta física detallando la gestión de recursos.

Fase 6: Presentación. Exposición oral del modelo de granja, defendiendo las decisiones estratégicas ante la clase.

5. EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Criterios de Evaluación

- Comprensión del funcionamiento técnico y social de una granja.
- Capacidad de tomar decisiones razonadas basadas en datos.
- Habilidad para relacionar la simulación virtual con la realidad económica y natural.
- Participación activa y constructiva en el trabajo cooperativo.

Rúbrica de Evaluación (Versión Imprimible)

Alumno/a: _____ Fecha: _____

CRITERIO	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	EN PROCESO (2)	INICIAL (1)
Comprensión de la Granja	Entiende y explica perfectamente el funcionamiento.	Entiende bien el funcionamiento general.	Explicaciones incompletas o con dudas.	No comprende el funcionamiento básico.
Gestión de Recursos	Toma decisiones óptimas con dinero y tiempo.	Toma buenas decisiones en general.	Decisiones poco adecuadas a veces.	No gestiona bien los recursos.
Relación Realidad	Relaciona claramente el juego con la vida real.	Establece relaciones correctas.	Le cuesta vincular juego y realidad.	No establece relación alguna.
Trabajo en Grupo	Activo, cooperativo y ayuda a los demás.	Colabora de forma adecuada.	Participa poco o de forma irregular.	No colabora con el equipo.
Expresión Oral	Explica con claridad, seguridad y orden.	Explica bien con pequeñas dudas.	Presenta con dificultad.	No logra explicar su trabajo.

Autoevaluación del Alumno

- He aprendido cómo funciona una granja y el sector primario.
- He sido capaz de gestionar recursos en el juego de forma lógica.
- He escuchado y ayudado a mis compañeros de equipo.
- Ahora entiendo mejor el esfuerzo detrás de los alimentos que consumo.

6. REFLEXIÓN FINAL

- ¿Qué es lo más difícil de gestionar una granja?
- ¿Qué pasaría si no existiera la agricultura o la ganadería en nuestra sociedad?
- ¿Cómo influye la tecnología en la cantidad y calidad de los alimentos?