

# PROYECTO "LA VENDIMIA"

## A. GRÁFICO QUE MUESTRE LA EXPLORACIÓN DE CONTENIDOS COMPETENCIALES PARA DISEÑAR UN PROYECTO

Ha sido elaborado teniendo en cuenta las cinco competencias de Navarra.

### 1. COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- Libros de vino de Navarra: cuentos de la uva y libros de consulta.
- Carteles, revistas y periódico.

### 2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

- Secuencias de la vendimia, tamaños (grande, mediano, pequeño), colores, capacidad y peso.

### 3. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO DEL MEDIO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

- Conocimiento del entorno próximo: salida a la viña (respeto a la naturaleza) y a la bodega.
- Experimentos vinícolas: extraer el mosto, las pasas y diferenciar las partes de la uva.

### 4. COMPETENCIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMPETENCIA DIGITAL

- Mapa de zonas vinícolas (Aibar, Zona de Sangüesa y de Navarra).
- Semejanza y diferencias entre viñas bajas y viñas emparradas.
- Búsqueda de información de utilidad, en relación a la vendimia (prensa, dvd).
- Información de la vendimia en Internet.
- Consulta de enciclopedias multimedia.

## 5. EDUCACIÓN EN VALORES

- Análisis del proceso de la vendimia.
- Resumen de las experiencias.
- Ser conscientes del peligro del gancho.
- Aprender a partir de las experiencias vividas.
- Emociones y sentimientos en relación con situaciones vividas.
- Aprender a pedir permiso con cortesía para la visita de un sitio que no es de nuestra propiedad (viña y bodega).
- Respeto a las propiedades ajenas.

## B. DISEÑO DE UNA TAREA.

### 1. Observación de un racimo de uva.

#### - Materiales:

. Impresos: libros de vinos de Navarra, Diario de Navarra, revistas variadas y diccionarios.

. Audiovisuales: vídeo y power point de la vendimia.

. Informáticos: fotos digitales, enciclopedia multimedia...

. Otros materiales que permitan experimentación: la viña, racimos de uva...

- **Concepto:** Recogemos racimos de uva, debemos experimentar con ellos.

#### - Finalidad:

. Ser capaces de generalizar los procedimientos utilizados en esta tarea para otras situaciones.

. Experimentar a partir de objetos reales.