Guía docente orientativa del Programa de Actividades Extraescolares en el Medio Rural



Índice

EDUCACIÓN EMOCIONAL 4
Rutinas Rápidas para el Aula (Menos de 10 Minutos) 4
Actividades por Ámbitos de Desarrollo 5
COMPETENCIA LECTORA 10
Objetivos Generales 10
Metodología 11
SESIÓN 1: Escape Room Literario Rural 11
SESIÓN 2: Detectives de Noticias del Pueblo 12
SESIÓN 3: Carrera de Pistas Literarias 12
SESIÓN 4: Reporteros del Tiempo Pasado 13
SESIÓN 5: El Juicio de los Personajes 13
SESIÓN 6: Crea el Final Imposible 14
SESIÓN 7: Ruta Literaria del Entorno 14
SESIÓN 8: Batalla de Preguntas Inteligentes 14
SESIÓN 9: Museo Viviente de los Libros 15
SESIÓN 10: Misión: Salvar la Biblioteca Rural 15
INGLÉS 17
Objetivos Generales 17
Metodología 17
SESIÓN 1: Rural Escape Challenge 18
SESIÓN 2: Mystery Bag 18
SESIÓN 3: Human Board Game 19
SESIÓN 4: The Village Market 19
SESIÓN 5: Run and Read Relay 19
SESIÓN 6: Story Cubes Rural Edition 20
SESIÓN 7: The Secret Postman 20
SESIÓN 8: Guess the Character 21

SESIÓN 9: Living Dictionary 21
SESIÓN 10: Treasure Hunt in English 21
STEM 23
Objetivos Generales 23
Metodología 23
SESIÓN 1: Diseñamos Un Puente Para El Arroyo 23
SESIÓN 2: Sistema De Riego Eficiente 24
SESIÓN 3: Molino Eólico Para Una Explotación Agraria 24
SESIÓN 4: Filtramos El Agua De La Montaña 25
SESIÓN 5: Hotel Para Insectos Polinizadores 25
SESIÓN 6: Invernadero Rural Inteligente 26
SESIÓN 7: Comedero Para Aves Del Entorno 26
SESIÓN 8: Torre De Vigilancia Contra Incendios 27
SESIÓN 9: Vehículo Para El Transporte En Granja 27
SESIÓN 10: Diseñamos El Pueblo Del Futuro 28

EDUCACIÓN EMOCIONAL

Rutinas Rápidas para el Aula (Menos de 10 Minutos)

Las dinámicas breves de inicio (Check-in) y cierre (Check-out) duran entre 2 y 5 minutos (máximo 10) y permiten incorporar la educación emocional de forma diaria.

Al comenzar la clase (Check-in / Activación)

- La palabra clave / Una palabra para definir cómo me encuentro (2-3 min): Responder a la pregunta: «¿Cómo llegas hoy en una palabra?» o identificar un clima/animal del día para tomar el pulso emocional.
- El termómetro emocional en mural / Escala emocional / Parte meteorológico (3-5 min): Indicar con los dedos (1-5), colocar una pinza/post-it en un panel o describir su «clima interno» (soleado, nublado, tormentoso) respetando la privacidad.
- Emoji del día (2-3 min): Seleccionar o dibujar un emoji rápido que represente el estado de ánimo al entrar.
- Tres respiraciones conscientes / Respiración de activación (2-3 min): Ejercicios de respiración guiada para enfocar la atención y calmar la mente antes de iniciar las tareas.
- La emoción misteriosa (5 min): Un alumno representa con gestos una emoción para que el grupo la adivine e identifique sus señales.
- Mi pequeño logro (3-5 min): Reflexión individual en la que cada alumno completa mentalmente: «Hoy me siento orgulloso/a de...».
- El reto emocional del día (2-3 min): Proponer un reto sencillo para la jornada (ej. escuchar sin interrumpir, agradecer un gesto, invitar a alguien a jugar).

Al finalizar la clase (Check-out / Cierre)

- Ticket de Salida Emocional / La salida emocional (3-5 min): Responder brevemente a frases como «Hoy me he sentido...», «Algo que me costó fue...» o «Mañana me gustaría mejorar...».
- El semáforo del aprendizaje y la emoción / Semáforo de salida (3-5 min): Pegar una nota o señalar: 🟢 Verde (tranquilo y comprendido), 🟡 Amarillo (dudas o saturación), 🔴 Rojo (frustrado o perdido).
- Pulgar emocional (1 min): Valoración gestual ultra rápida de la sesión (pulgar arriba: positivo; horizontal: regular; abajo: con dificultades).
- Minuto de orgullo / Una cosa buena del día (3 min): Compartir un aspecto positivo ocurrido durante la clase o un esfuerzo destacado.

- Agradecimiento rápido / Gracias por... (2-3 min): Expresar gratitud a un compañero o al grupo por una ayuda concreta recibida.
- ¿Qué harías tú? / El puente de las soluciones (5 min): Plantear una situación conflicto breve y proponer una frase constructiva para tender un puente de entendimiento.
- Todavía no» (3 min): Convertir en la pizarra una frase frustrante en un compromiso de aprendizaje.
- Una fortaleza que he visto (3-5 min): El docente o los alumnos destacan una conducta positiva observada en el grupo (perseverancia, escucha, paciencia).

Actividades por Ámbitos de Desarrollo

1.1. Conciencia y Expresión Emocional

- El «Diccionario» de Emociones Complejas y Rueda Emocional
  - Objetivo: Ampliar el vocabulario emocional más allá de «bien», «mal», «alegre» o «triste», identificando y diferenciando distintas intensidades y matices.
  - Desarrollo: En grupos, los alumnos eligen o reciben tarjetas con emociones complejas (frustración, nostalgia, envidia, orgullo, incertidumbre, serenidad, vergüenza, decepción). Crean una ficha para el diccionario del aula con su definición con palabras propias, manifestación corporal (¿qué siente el cuerpo?) y ejemplos prácticos cotidianos. Se explora la rueda de emociones buscando palabras para distintas intensidades (p. ej., molesto, enfadado, furioso) y puede acompañarse de ilustraciones o cómics.
  - Adaptación: En 4.º se enfatizan apoyos visuales; en 5.º se exploran matices de intensidad; en 6.º se analizan emociones complejas y contradictorias.
- El Diario de la Gratitud, Reconocimiento y Agradecimiento Semanal
  - Objetivo: Fomentar el pensamiento positivo, la valoración del entorno social y el reconocimiento de ayudas recibidas.
  - Desarrollo: Dedicar los últimos 5-10 minutos de la sesión para que cada alumno reflexione sobre tres cosas positivas ocurridas y exprese un agradecimiento hacia un compañero/a o docente. Opcionalmente, se puede mantener un «Mural del Agradecimiento» interactivo en el aula.
- Mi cuerpo también habla
  - Objetivo: Reconocer las señales físicas asociadas a las emociones.

  - Desarrollo: Entregar una silueta humana e indicar dónde notan diferentes emociones: tensión en la mandíbula, mariposas en el estómago, calor en la cara o respiración acelerada. En parejas, comparar reacciones físicas ante el miedo, la alegría o el enfado. Cerrar con la pregunta reflexiva: «¿Cómo me avisa mi cuerpo de que necesito parar?».
- El Termómetro Emocional
  - Objetivo: Identificar la intensidad de una emoción (escala del 1 al 5 o del 1 al 10) antes de perder el control.
  - Desarrollo: Cada alumno identifica en qué nivel de intensidad se encuentra y determina qué necesita en cada escala (p. ej., nivel 2: hablar; nivel 3: respirar; nivel 4: apartarse un momento con apoyo).
- Detectives de Emociones
  - Objetivo: Interpretar el lenguaje no verbal y desarrollar la empatía.
  - Desarrollo: Representar emociones mediante gestos y postura corporal sin usar palabras, mientras el grupo adivina de qué emoción se trata e identifica las señales no verbales clave.
- El Buzón de las Emociones
  - Objetivo: Ofrecer un canal seguro para la expresión de sentimientos y preocupaciones.
  - Desarrollo: Disponer de un buzón en el aula donde el alumnado pueda depositar notas anónimas o firmadas expresando inquietudes, temores o alegrías, que el docente puede abordar de manera grupal o individual.

1.2. Autorregulación y Gestión Emocional

- La Técnica del Semáforo Emocional
  - Objetivo: Aprender a detenerse antes de actuar impulsivamente y gestionar emociones intensas.
  - Desarrollo:
    - Rojo (Parar): Detener la acción impulsiva y reconocer la emoción intensa.
    - Amarillo (Pensar): Respirar hondo, identificar lo que se siente y analizar alternativas.
    - Verde (Actuar): Poner en práctica una respuesta asertiva, respetuosa y segura.
  - Practicar ante situaciones comunes (perder un partido, recibir una crítica, discutir). Elaborar un «menú de estrategias» visual para la fase amarilla.
- Mi Caja de Herramientas Emocionales

  - Objetivo: Descubrir y seleccionar estrategias personales para gestionar emociones difíciles.
  - Desarrollo: Cada alumno crea una caja real o dibujada con recursos personales para recuperar la calma (respirar lentamente, contar hasta 10, escribir, dibujar, pedir ayuda, escuchar música). Se plasma finalmente en una tarjeta personal de estrategias para guardar en la carpeta.
- Mi Diario Emocional
  - Objetivo: Favorecer la autorreflexión, el autoconocimiento y la mejora continua.
  - Desarrollo: Una o dos veces por semana, completar en un cuaderno o ficha personal: «Hoy me he sentido…», «La causa ha sido…», «Mi reacción fue…», «Otra forma de responder…» y «La próxima vez intentaré…». Se respeta estrictamente su carácter privado.
- Sesiones Breves de Mindfulness e Introspección
  - Objetivo: Desarrollar la atención plena, la concentración y la calma corporal.
  - Desarrollo: Realizar ejercicios guiados de 3 a 5 minutos al inicio de la sesión o al final (respiración abdominal, escáner corporal «del árbol» sintiendo los pies bien apoyados en el suelo).

1.3. Empatía y Relaciones Interpersonales

- «En los zapatos de otro» (Ponte en mis zapatos)
  - Objetivo: Comprender diferentes perspectivas y desarrollar la empatía.
  - Desarrollo: Analizar situaciones ficticias (alumno nuevo, alguien excluido de un juego, recibir una mala nota o una burla). En pequeños grupos, representar la escena desde la perspectiva de cada personaje y reflexionar sobre qué siente, qué piensa y cómo se le puede apoyar sin juzgar. En 6.º, incluir el análisis de prejuicios y presión grupal.
- La Mochila Invisible
  - Objetivo: Sensibilizar sobre las cargas emocionales y preocupaciones que cada persona puede llevar consigo.
  - Desarrollo: Reflexionar sobre aquellas dificultades o preocupaciones no visibles que acompañan a los compañeros y docentes, fomentando la comprensión, el respeto y la amabilidad en el trato diario.
- La Caja de los Elogios y Mensajes Positivos

  - Objetivo: Fortalecer la autoestima, el reconocimiento mutuo y la cohesión del grupo.
  - Desarrollo: Escribir mensajes sinceros, respetuosos y referidos a conductas observables (ej. «Me gusta cómo explicas las cosas», «Gracias por ayudarme en el patio»). Se depositan en una caja o buzón y se entregan periódicamente.
- El Reto Cooperativo
  - Objetivo: Practicar la cooperación, la comunicación asertiva y la tolerancia a la frustración.
  - Desarrollo: En equipos de 4-5 miembros, realizar una construcción (p. ej., una torre estable) usando materiales sencillos con roles rotatorios (coordinador, portavoz, encargado de material, observador). Reflexionar al final sobre la escucha, el manejo de desacuerdos y la reacción ante los errores.
- El Banco de la Amistad
  - Objetivo: Prevenir el aislamiento y fomentar la inclusión activa en los momentos de ocio.
  - Desarrollo: Designar o crear un espacio/banco en el patio donde el alumnado que se sienta solo o busque alguien con quien jugar pueda sentarse, señalando al resto del grupo la oportunidad de invitarle a participar.

1.4. Resolución de Conflictos y Comunicación Asertiva

- La Mesa de Diálogo / El Círculo de Resolución de Conflictos / El Rincón de la Paz
  - Objetivo: Resolver desavenencias mediante un protocolo de diálogo autónomo y pacífico.
  - Desarrollo: Espacio y estructura visible: 1) Escuchar sin interrumpir (pueden usar un objeto como indicador de turno de palabra). 2) Expresar lo ocurrido y cómo se siente cada uno sin acusar. 3) Explicar necesidades. 4) Proponer conjuntamente soluciones donde ambas partes ganen.
- El Poder del Mensaje «Yo» y Termómetro de Asertividad
  - Objetivo: Diferenciar entre comunicación pasiva, agresiva y asertiva, expresando necesidades sin agredir.
  - Desarrollo: Practicar la estructura: «Yo me sentí... cuando pasó... porque... Me gustaría que...». Diferenciar respuestas pasivas (callarse), agresivas (gritar/insultar) y asertivas (expresar respetuosamente).
- Detectives de Soluciones / Círculo de las Soluciones

- Objetivo: Desarrollar la toma de decisiones consciente y la resolución justa de problemas.
- Desarrollo: Analizar dilemas o casos ficticios (difusión de rumores, exclusión, desacuerdo en trabajos en grupo). Cada equipo propone tres soluciones, evalúa sus consecuencias (a corto plazo y a una semana vista) y selecciona la opción más respetuosa y eficaz.

1.5. Autoestima, Resiliencia y Crecimiento Personal

- El Árbol de mis Fortalezas
  - Objetivo: Reconocer capacidades, cualidades personales, redes de apoyo y logros.
  - Desarrollo: Dibujar un árbol personal: Raíces (apoyos y personas importantes), Tronco (cualidades personales), Ramas (habilidades en desarrollo), Hojas/Frutos (logros destacados). En 6.º se añade una meta personal y los pasos prácticos para alcanzarla.
- El Error es una Oportunidad
  - Objetivo: Desarrollar resiliencia, tolerancia a la frustración y mentalidad de crecimiento.
  - Desarrollo: Transformar pensamientos limitantes («No sé hacerlo») en pensamientos constructivos («Todavía no sé hacerlo, pero puedo practicar»). Analizar situaciones como errar un tiro, suspender o equivocarse en público.
- Escape Room Emocional
  - Objetivo: Consolidar aprendizajes sobre empatía, autorregulación y trabajo en equipo mediante el juego.
  - Desarrollo: Resolver enigmas y retos prácticos basados en la identificación de emociones, comunicación asertiva y resolución de conflictos para superar la prueba grupal.

COMPETENCIA LECTORA

Objetivos Generales

- **Desarrollar la comprensión de textos orales, escritos y multimodales**, identificando la información explícita e implícita y construyendo una interpretación global de los mismos.
- **Mejorar las estrategias de comprensión lectora** mediante la formulación de hipótesis, inferencias, predicciones y valoraciones críticas ajustadas al contenido de los textos.
- **Fomentar el gusto por la lectura** a través de experiencias lúdicas, motivadoras y significativas relacionadas con los intereses y el entorno del alumnado.
- **Utilizar la lectura como herramienta para el aprendizaje**, la búsqueda de información, la resolución de problemas y el desarrollo del pensamiento crítico.
- **Participar de forma activa y cooperativa en situaciones de comunicación oral**, expresando opiniones, interpretaciones y conclusiones derivadas de las lecturas realizadas.
- **Desarrollar la capacidad de análisis e interpretación de diferentes tipologías textuales** (narrativas, descriptivas, expositivas, informativas, instructivas y literarias).
- **Valorar el patrimonio lingüístico, cultural y literario del entorno rural de Castilla y León**, utilizando textos relacionados con la historia, las tradiciones, los paisajes y la cultura local.
- **Mejorar el vocabulario y la competencia comunicativa** mediante la interacción con textos variados y la reflexión sobre el significado de palabras y expresiones en contexto.
- **Desarrollar hábitos de colaboración, respeto y escucha activa** durante las actividades de lectura compartida, debate y trabajo en equipo.
- **Estimular la creatividad y la imaginación** a partir de la interpretación, recreación y producción de textos vinculados a las lecturas trabajadas.

- **Promover la autonomía lectora**, favoreciendo que el alumnado seleccione, comprenda y disfrute de textos adecuados a su edad e intereses.
- **Aplicar estrategias de reflexión sobre el contenido y la estructura de los textos**, identificando personajes, escenarios, secuencias, ideas principales y relaciones entre los distintos elementos textuales.

Metodología

Cada sesión seguirá la misma secuencia:

1. Activación de conocimientos previos (5-10 minutos): Se plantea un reto, una pregunta, una imagen, un objeto o una situación relacionada con la temática del texto para despertar la curiosidad y conectar los nuevos aprendizajes con los conocimientos previos del alumnado.
2. Lectura y comprensión inicial (10-15 minutos): El alumnado realiza una lectura individual, compartida o guiada del texto propuesto.
3. Reto de comprensión y análisis (20-25 minutos): Constituye el núcleo de la actividad. El alumnado debe resolver un desafío relacionado con el texto.
4. Comunicación y construcción compartida (10-15 minutos): Los grupos presentan sus respuestas, contrastan interpretaciones y justifican sus conclusiones.
5. Reflexión y metacognición (5 minutos): Se cierra la sesión mediante una reflexión sobre los procesos de comprensión utilizados.

SESIÓN 1: Escape Room Literario Rural

Descripción

El alumnado debe resolver una serie de pruebas relacionadas con la comprensión de un texto narrativo ambientado en el medio rural para "abrir" una caja o descubrir un código final.

Desarrollo (60 min)

- Lectura inicial (10 min).
- Resolución de enigmas por equipos (35 min).
- Puesta en común (15 min).

Elementos lúdicos: Candados numéricos, códigos QR, cartas de pistas, etc.

Competencias curriculares

- Comprensión global e inferencial.

- Localización de información explícita.
- Interpretación de personajes y escenarios.

SESIÓN 2: Detectives de Noticias del Pueblo

Descripción

Los alumnos reciben noticias reales o simuladas relacionadas con la vida rural y deben investigar cuáles son verdaderas, falsas o contienen información incompleta.

Desarrollo

- Lectura de noticias (15 min).
- Investigación y análisis (25 min).
- Debate final (20 min).

Elementos innovadores: uso de periódicos, verificación de fuentes, pensamiento crítico.

Vinculación curricular

- Lectura crítica.
- Educación mediática.
- Comprensión de textos informativos.

SESIÓN 3: Carrera de Pistas Literarias

Descripción

Los alumnos deben localizar por el aula o el centro diferentes pistas escritas que contienen fragmentos de una historia. Cuando consigan reunirlas, tendrán que reconstruir el texto y comprenderlo.

Desarrollo (60 min)

- Explicación de la misión (5 min).
- Búsqueda cooperativa de pistas (15 min).
- Reconstrucción del texto (20 min).
- Resolución de preguntas de comprensión (20 min).

Componentes lúdicos: búsqueda del tesoro, trabajo en equipo, reto contrarreloj.

Competencias de Lengua

- Comprensión global del texto.

- Identificación de secuencias narrativas.
- Inferencia de información implícita.

SESIÓN 4: Reporteros del Tiempo Pasado

Descripción

A partir de relatos, anécdotas o textos tradicionales del entorno rural, los alumnos se convierten en periodistas que deben reconstruir una noticia sobre los hechos leídos.

Desarrollo (60 min)

- Lectura del texto (15 min).
- Identificación de información relevante (15 min).
- Elaboración de una noticia escrita (20 min).
- Presentación oral (10 min).

Elementos innovadores: transformación de géneros textuales, aprendizaje vinculado al patrimonio local, escritura creativa basada en la comprensión.

Competencias curriculares

- Comprensión de textos narrativos.
- Producción de textos informativos.
- Expresión oral y escrita.

SESIÓN 5: El Juicio de los Personajes

Descripción

Tras leer un cuento o leyenda, un personaje es sometido a juicio y cada grupo debe defender o acusar usando evidencias del texto.

Desarrollo

- Lectura (15 min).
- Preparación de argumentos (20 min).
- Juicio oral (25 min).

Aspectos lúdicos: roles (juez, abogados, jurado), simulación teatral.

Competencias

- Comprensión profunda.
- Obtención de pruebas textuales.

- Argumentación oral.

SESIÓN 6: Crea el Final Imposible

Descripción

Después de leer un texto, cada equipo recibe cartas con restricciones creativas para inventar un final alternativo.

Desarrollo

- Lectura (20 min).
- Diseño del final (20 min).
- Presentación (20 min).

Objetivos

- Comprensión de la trama.
- Inferencias.
- Creatividad literaria.

SESIÓN 7: Ruta Literaria del Entorno

Descripción

A partir de descripciones literarias del paisaje rural, los alumnos deben identificar lugares del entorno cercano o imágenes del municipio.

Desarrollo

- Lectura de descripciones (15 min).
- Relación texto-imagen (25 min).
- Creación de nuevas descripciones (20 min).

Competencias

- Comprensión descriptiva.
- Vocabulario.
- Valoración del medio rural.

SESIÓN 8: Batalla de Preguntas Inteligentes

Descripción

Los equipos compiten formulando preguntas cada vez más complejas sobre un texto leído.

Desarrollo

- Lectura inicial (15 min).
- Elaboración de preguntas (20 min).
- Competición entre equipos (25 min).

Innovación

Se puntúan más las preguntas que las respuestas.

Competencias

- Metacognición lectora.
- Comprensión literal, inferencial y crítica.
- Expresión oral.

SESIÓN 9: Museo Viviente de los Libros

Descripción

Cada grupo lee un breve texto literario y prepara una representación estática ("escultura humana"). El resto de la clase debe interpretar la escena respondiendo preguntas sobre la lectura.

Desarrollo (60 min)

- Lectura del texto (15 min).
- Preparación de la representación (15 min).
- Exposición de escenas (15 min).
- Debate y análisis de las interpretaciones (15 min).

Aspectos lúdicos: dramatización, juego de adivinanzas, expresión corporal.

Competencias curriculares

- Comprensión profunda de personajes y acciones.
- Interpretación textual.
- Comunicación oral.

SESIÓN 10: Misión: Salvar la Biblioteca Rural

Descripción

La biblioteca escolar ha perdido las fichas de varios libros. Los alumnos deben reconstruirlas a partir de fragmentos y pistas.

Desarrollo

- Lectura de fragmentos (15 min).
- Identificación de género, personajes y temática (25 min).
- Elaboración de nuevas fichas de lectura (20 min).

Elementos de gamificación: cartas de misión, sistema de puntos, insignias de lector experto.

Competencias

- Comprensión global.
- Organización de la información.
- Educación literaria.

INGLÉS

Objetivos Generales

- Mejorar la comprensión y producción de mensajes orales y escritos en inglés en contextos cercanos al alumnado.
- Incrementar la confianza para comunicarse en lengua extranjera mediante dinámicas lúdicas y cooperativas.
- Ampliar el vocabulario relacionado con el entorno rural, la naturaleza y la vida cotidiana.
- Desarrollar estrategias de comprensión oral y escrita a través de situaciones comunicativas significativas.
- Participar activamente en intercambios comunicativos respetando las normas de interacción.
- Utilizar el inglés como herramienta para resolver retos y situaciones problemáticas.
- Fomentar actitudes positivas hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras.
- Potenciar la creatividad mediante narraciones, dramatizaciones y juegos lingüísticos.
- Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo.
- Valorar el entorno rural como contexto de aprendizaje y comunicación.

Metodología

Todas las actividades pueden seguir la misma estructura de 60 minutos:

1. Warm-up o activación (10 min)

- Juego breve.
- Presentación del reto.
- Activación de vocabulario.

2. Input lingüístico (10 min)

- Presentación de expresiones, estructuras o vocabulario.

3. Reto principal (25 min)

- Resolución cooperativa de la actividad.

4. Comunicación y puesta en común (10 min)

- Presentación de resultados.
- Interacción entre grupos.

5. Reflection Corner (5 min)

- ¿Qué palabras nuevas hemos aprendido?
- ¿Qué expresiones hemos utilizado?
- ¿Qué nos ha resultado más fácil o difícil?

SESIÓN 1: Rural Escape Challenge

Descripción

Los equipos deben resolver pruebas en inglés para ayudar a un agricultor ficticio a recuperar los animales perdidos de su granja.

Contenidos curriculares

- Comprensión de instrucciones.
- Vocabulario de animales, lugares y direcciones.
- Interacción oral básica.

Elemento innovador: gamificación y resolución de problemas.

SESIÓN 2: Mystery Bag

Descripción

Cada equipo recibe una bolsa con objetos relacionados con el entorno rural. Sin mirar el contenido, deben formular preguntas en inglés para descubrir qué hay dentro.

Ejemplos

- Is it made of wood?
- Is it used on a farm?
- Can we eat it?

Contenidos curriculares

- Preguntas y respuestas.
- Descripción de objetos.
- Interacción oral.

SESIÓN 3: Human Board Game

Descripción

El alumnado se convierte en las fichas de un tablero gigante dibujado en el patio o en el aula.

Pruebas

- Vocabulary challenge.
- Mime the word.
- Complete the sentence.
- Describe the picture.

Contenidos curriculares

- Producción oral.
- Comprensión oral.
- Léxico temático.

SESIÓN 4: The Village Market

Descripción

Simulación de un mercado rural donde los alumnos compran y venden productos utilizando únicamente el inglés.

Expresiones trabajadas

- How much is it?
- I would like…
- Here you are.

Contenidos curriculares

- Interacción oral cotidiana.
- Números y precios.
- Funciones comunicativas básicas.

SESIÓN 5: Run and Read Relay

Descripción

Se colocan fragmentos de textos cortos en distintos puntos del patio. Un miembro del equipo corre, memoriza una parte y la transmite al grupo.

Contenidos curriculares

- Comprensión lectora.
- Memoria lingüística.
- Construcción de significado.

Elemento innovador

Aprendizaje mediante movimiento.

SESIÓN 6: Story Cubes Rural Edition

Descripción

Utilizando dados con imágenes de elementos rurales, los equipos crean historias en inglés.

Elementos posibles

- Tractor.
- Forest.
- River.
- Sheep.
- Farmer.

Contenidos curriculares

- Producción oral.
- Estructuras narrativas.
- Creatividad comunicativa.

SESIÓN 7: The Secret Postman

Descripción

Cada alumno recibe una identidad secreta. Durante la sesión debe intercambiar mensajes escritos breves en inglés para descubrir quiénes son los demás.

Ejemplos

- I have got a dog.
- I live near a river.
- My favourite food is cheese.

Contenidos curriculares

- Escritura funcional.
- Lectura comprensiva.

- Interacción escrita.

SESIÓN 8: Guess the Character

Descripción

Cada alumno representa un personaje relacionado con el entorno rural o con historias conocidas sin revelar su identidad.

Dinámica

Los compañeros realizan preguntas en inglés hasta identificarlo.

Contenidos curriculares

- Formulación de preguntas.
- Comprensión oral.
- Expresión oral espontánea.

SESIÓN 9: Living Dictionary

Descripción

Los equipos construyen un diccionario humano representando palabras mediante gestos, dramatización y movimiento.

Categorías

- Jobs.
- Animals.
- Weather.
- Food.
- Nature.

Contenidos curriculares

- Ampliación léxica.
- Comprensión oral.
- Asociación palabra-significado.

SESIÓN 10: Treasure Hunt in English

Descripción

Búsqueda del tesoro mediante pistas escritas íntegramente en inglés repartidas por el centro.

Ejemplos

- Go to the place where you read books.
- Look under the biggest tree.
- Find something red.

Contenidos curriculares

- Comprensión de instrucciones.
- Orientación espacial.
- Vocabulario del entorno.

STEM

Objetivos Generales

- Aplicar el método científico para resolver problemas.
- Diseñar prototipos sencillos mediante el proceso de ingeniería.
- Utilizar mediciones y datos para tomar decisiones.
- Trabajar de forma colaborativa.
- Relacionar los aprendizajes STEM con situaciones reales del entorno rural.
- Valorar la innovación como herramienta para mejorar la calidad de vida en los pueblos.
- Conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Metodología

Cada sesión seguirá la misma secuencia:

1. Presentación del reto (10 minutos)

- Análisis del problema real.

2. Diseño de soluciones (10 minutos)

- Propuesta y planificación.

3. Construcción del prototipo (25 minutos)

- Trabajo cooperativo.

1. **Prueba y mejora (10 minutos)**
   - Evaluación y rediseño.
2. **Presentación final (5 minutos)**
   - Comunicación de resultados.

SESIÓN 1: Diseñamos Un Puente Para El Arroyo

Situación de aprendizaje

- Un pequeño arroyo dificulta el paso de personas y vehículos agrícolas.

Reto

- Construir un puente de papel capaz de soportar la máxima carga posible.

Materiales

- Folios
- Cinta adhesiva
- Regla

Competencias

- Análisis de estructuras.
- Resolución de problemas tecnológicos.
- Medición de longitudes.
- Comparación de datos.

SESIÓN 2: Sistema De Riego Eficiente

Situación de aprendizaje

- Los agricultores deben optimizar el uso del agua.

Reto

- Diseñar una red de riego por gravedad capaz de abastecer varios cultivos.

Materiales

- Botellas
- Tubos
- Pajitas
- Recipientes

Competencias

- Gestión sostenible del agua.
- Medición de volúmenes.
- Estimación.

SESIÓN 3: Molino Eólico Para Una Explotación Agraria

Situación de aprendizaje

- Las energías renovables son fundamentales en el desarrollo rural.

Reto

- Construir una turbina eólica que consiga el mayor número de giros.

Materiales

- Cartulina
- Pajitas
- Alfileres
- Ventilador

Competencias

- Energías renovables.
- Recuento.
- Registro de datos.

SESIÓN 4: Filtramos El Agua De La Montaña

Situación de aprendizaje

- Las poblaciones rurales necesitan garantizar la calidad del agua.

Reto

- Construir un filtro capaz de mejorar la transparencia del agua.

Materiales

- Botellas recicladas
- Arena
- Grava
- Algodón

Competencias

- Ciclo del agua.
- Sostenibilidad.
- Observación y comparación de resultados.

SESIÓN 5: Hotel Para Insectos Polinizadores

Situación de aprendizaje

- Los polinizadores son esenciales para la agricultura.

Reto

- Diseñar y construir un refugio para insectos beneficiosos.

Materiales

- Cañas

- Cartón
- Piñas
- Madera reciclada

Competencias

- Biodiversidad.
- Conservación de especies.
- Medidas y geometría.

SESIÓN 6: Invernadero Rural Inteligente

Situación de aprendizaje

- Los agricultores necesitan controlar la temperatura de los cultivos.

Reto

- Diseñar un mini invernadero capaz de conservar mejor el calor.

Materiales

- Vasos transparentes
- Film plástico
- Termómetros

Competencias

- Clima y producción agrícola.
- Lectura de temperaturas.
- Elaboración de gráficas.

SESIÓN 7: Comedero Para Aves Del Entorno

Situación de aprendizaje

- Las aves contribuyen al equilibrio ecológico de los ecosistemas rurales.

Reto

- Diseñar un comedero funcional utilizando materiales reutilizados.

Materiales

- Botellas recicladas
- Cuerda
- Palos

Competencias

- Fauna autóctona.
- Longitudes.
- Medidas.

SESIÓN 8: Torre De Vigilancia Contra Incendios

Situación de aprendizaje

- La prevención de incendios forestales es una prioridad en muchas zonas rurales.

Reto

- Construir la torre más alta y resistente.

Materiales

- Espaguetis
- Plastilina
- Cinta adhesiva

Competencias

- Protección del medio natural.
- Medición de alturas.
- Comparación de resultados.

SESIÓN 9: Vehículo Para El Transporte En Granja

Situación de aprendizaje

- Las explotaciones agroganaderas necesitan transportar materiales de manera eficiente.

Reto

- Diseñar un vehículo impulsado por globo capaz de transportar una carga.

Materiales

- Cartón
- Tapones
- Globos
- Pajitas

Competencias

- Fuerzas y movimiento.
- Distancias.
- Velocidad.

SESIÓN 10: Diseñamos El Pueblo Del Futuro

Situación de aprendizaje

- Los municipios rurales deben adaptarse al cambio climático.

Reto

- Construir una maqueta de pueblo sostenible.

Debe incluir

- Energías renovables.
- Gestión del agua.
- Zonas verdes.
- Huertos.
- Protección ante inundaciones.

Materiales

- Cartón
- Material reciclado
- Bloques de construcción

Competencias

- Desarrollo sostenible.
- Ordenación del territorio.
- Escalas.
- Distribución espacial.