

DOCUMENTO 6

PROYECTO PEGADÓGICO 6º EDUCACIÓN PRIMARIA

INDICE

	Página:
1. OBJETIVOS GENERALES.....	2
2. COMPETENCIAS CLAVE.....	3
3. TEMPORALIZACIÓN.....	4
4. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES POR UNIDADES DIDÁCTICAS.....	5
• DÍA 1: LOS SERES VIVOS.....	5
• DÍA 2: EL SER HUMANO Y LA SALUD.....	7
• DÍA 3: LA NUTRICIÓN HUMANA.....	9
• DÍA 4: INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA. MUJERES DESTACADAS EN LA CIENCIA.....	11
• DÍA 5: LA MATERIA Y LA ENERGÍA.....	13
5. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN LENGUA INGLESA.....	15
• LA ENERGÍA EÓLICA: VIENTO APARENTE, NAVEGACIÓN A VELA.....	15
6. VISITAS Y EXCURSIONES DE INTERÉS CULTURAL O MEDIOAMBIENTAL.....	20
7. ACTIVIDADES CON POSTERIORIDAD A LA CENA: VELADAS DINÁMICAS EN LENGUA INGLESA.....	20
A. CASINO.....	20
B. PSIQUIÁTRICO ZOO.....	22
C. FUROR.....	23
D. SURVIVAL ZOMBIES.....	23
E. THE TALENT SHOW.....	24
8. ASPECTOS GENERALES DE METODOLOGÍA.....	25

PROYECTO PEDAGÓGICO DE 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“Science Can Make a Better World”

El proyecto tiene como **objetivo general** adquirir capacitación para la comunicación en una lengua extranjera, contemplado en la Ley Orgánica 2/2006 del 3 de mayo de Educación y modificada por la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre. Para tal fin se plantea como eje temático del proyecto ***“Science Can Make a Better World”***, tendrá contenidos de carácter científico y medioambiental así como también temas y actividades pedagógicas atractivas.

Se desarrollará durante cinco días, de lunes a viernes, en los que se trabajaran actividades y talleres relacionados con las cinco amplias áreas de trabajo contempladas en el currículo escolar de Ciencias de la naturaleza de 6º de Educación Primaria.

- 1) LOS SERES VIVOS
- 2) EL SER HUMANO Y LA SALUD
- 3) LA NUTRICIÓN HUMANA
- 4) INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA. MUJERES DESTACADAS EN LA CIENCIA.
- 5) LA MATERIA Y LA ENERGÍA

1. OBJETIVOS GENERALES

Objetivo prioritario: fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua inglesa para:

- adquirir nuevos conocimientos, consolidar y practicar lo ya aprendido,
- desarrollar capacidades de escritura, lectura y conversación.

De manera transversal se trabajarán también **otros objetivos generales** de la etapa:

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico,

iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- Fomentar las Ciencias de la Naturaleza.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- Conocer y valorar el entorno más próximo al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

2. COMPETENCIAS CLAVE

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

A lo largo del proceso de aprendizaje diario del alumno, en las actividades planteadas, se trabajan siete competencias clave:

1. *Comunicación lingüística (CCL).*
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
3. Competencia digital (CD).
4. Aprender a aprender (CAA).
5. Competencias sociales y cívicas (CCSYC).
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC).

3. TEMPORALIZACIÓN

El proyecto se desarrollará según las premisas establecidas en el pliego de prescripciones técnicas, siguiendo el siguiente esquema:

- Cinco días de trabajo (de lunes a viernes)
- Cada día se trabajará un tema específico
- Por la mañana: un periodo de cuatro horas de duración
- Por la tarde: un periodo de cuatro horas de duración
- En las ocho horas de trabajo se realizarán los diferentes tipos de actividades requeridas para cada uno de los temas con la siguiente distribución horaria. (posteriormente se especifica qué actividades se realizarán y el desarrollo de las mismas para cada día)

	SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
8:00-8:30		WEAK UP					
8:30-9:00		BREAKFAST					
9:30-11:30		Actividades de preparación de la actividad Actividades prácticas, salidas, visitas Actividades de puesta en común					CHECK-OUT PICK-NICK
11:30-11:50		SNACK					
11:50-13:50		Talleres					
14:00-15:30		LUNCH /FREE TIME					
15:30-17:00		Elaboración del producto final colectivo de la unidad didáctica trabajada					
17:00-17:30		SNACK					
17:30-18:30		Beach & Sport/Games /Experiences / Cultural Visits dirigidos en Lengua Inglesa					
18:30-20:00	CHECK-ING	Trabajo con los profesores del Centro Educativo (90 minutos)					
20:00-21:00		SHOWER /FREE TIME					
21:00-22:00		DINNER					
22:00-23:30		Veladas Nocturnas en Lengua Inglesa					
23:30-24:00		SLEEP TIME					

4. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES POR UNIDADES DIDÁCTICAS

6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

DÍA 1: LOS SERES VIVOS

Actividad 1: Actividad de preparación

- **Descripción:** Briefing sobre los contenidos que se van a ver durante el día a través de un Kahoot! El Kahoot! estará adaptado a cada grupo para que las diferencias de nivel no sean muy grandes. Valga de ejemplo de Kahoot! el siguiente:

<https://create.kahoot.it/details/7903fe69-e9d1-4833-bb81-98d5707dfd22>

- **Objetivo:** distinguir las características de las funciones vitales de los seres vivos.
- **Contenido:** características de los seres vivos: funciones vitales.
- **Competencia:** lingüística, matemática y basada en ciencias y tecnología.
- **Evaluación:** diferenciar las características de las funciones vitales de los seres vivos.
- **Temporalización:** 20 minutos
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** ordenador con acceso a internet y un proyector, una Tablet u ordenador para cada grupo.

Actividad 2: Actividad práctica.

- **Descripción:** Salida medioambiental para conocer el paraje natural de las dunas para estudiando los distintos seres vivos de la zona, haciendo hincapié en la importancia de cuidar nuestro entorno natural.

- **Objetivo:** analizar el ecosistema mixto de las dunas.
- **Contenido:** iniciación a la actividad medioambiental.
- **Competencia:** competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, aprender a aprender, sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Evaluación:** establecer conjeturas respecto de sucesos que ocurren de forma natural.
- **Temporalización:** 1 hora
- **Agrupamiento de los asistentes:** gran grupo.
- **Espacio, materiales y recursos:** salida a la playa y toma de fotografías (Photo Nature Treasure Hunt).



Actividad 3: Actividad puesta en común.

- **Descripción:** realización de un mural donde se clasificarán fotografías de los distintos seres vivos según el reino al que pertenecen, analizando además información relacionada con el tipo de alimentación, reproducción u otros criterios de evaluación.

- **Objetivo:** estudiar las características elementales de los diferentes reinos de los seres vivos.

- **Contenido:** la clasificación de los cinco reinos.

- **Competencia:** comunicación lingüística, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

- **Evaluación:** Identificar, describir y clasificar los seres vivos de los cinco reinos sobre la base de criterios establecidos.

- **Temporalización:** 30 minutos

- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.

- **Espacio, materiales y recursos:** panel vertical y tarjetas con las características de los cinco reinos.

Actividad 4: Talleres

- **Descripción:** realización de una maqueta de una célula animal o vegetal con sus distintos orgánulos, utilizando distintos materiales como plastilina, gominolas, fruta o porexpán.

- **Objetivo:** conocer las características básicas de la célula como estructura vital básica.

- **Contenido:** la estructura de los seres vivos: la célula.

- **Competencia:** matemática y basada en ciencias y tecnología y aprender a aprender.

- **Evaluación:** reconocer las características y las diferencias de las células animales y vegetales.

- **Temporalización:** 1 hora

- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.

- **Espacio, materiales y recursos:** material fungible (tijeras, cartulinas, pintura, pinceles, etc.), porexpán, plastilina, fruta, gominolas, utensilios de cocina.



Actividad 5: Elaboración de un producto final.

- **Descripción:** elaboración de carteles para la protección de los ecosistemas de las dunas.
- **Objetivo:** elaborar una campaña de concienciación medioambiental.
- **Contenido:** iniciación a la actividad medioambiental
- **Competencia:** sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Evaluación:** conocer la problemática de los ecosistemas.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** cartulinas, rotuladores, material de papelería y ordenadores con acceso a internet para la búsqueda de información sobre el ecosistema de las dunas.

DÍA 2: EL SER HUMANO Y LA SALUD

Actividad 1: Actividad de preparación

- **Descripción:** survey (encuesta) sobre los hábitos de vida saludables de los niños.
https://www.multicare.org/file_viewer.php?id=7309&title=Healthy+Habits+Questionnaire+10-18
- **Objetivo:** conocer los conceptos de salud y de enfermedad.
- **Contenido:** la salud y la enfermedad: conceptos de salud y enfermedad y tipos de enfermedades.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.
- **Evaluación:** explicar los conceptos de salud y de enfermedad y los hábitos de vida saludables dentro de un contexto social determinado.
- **Temporalización:** 30 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** fotocopia del survey.

Actividad 2: Actividad práctica.

- **Descripción:** buscar información sobre los distintos tipos de enfermedades producidas por gérmenes, virus y bacterias y sus tratamientos.
- **Objetivo:** conocer las características de los distintos tipos de enfermedades.



- **Contenido:** tipos de enfermedades.
- **Competencia:** competencia lingüística y competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.
- **Evaluación:** identificar las causas de distintas enfermedades.
- **Temporalización:** 1 hora.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** cola transparente y colorante verde para la realización de un slime.

Actividad 3: Actividad de puesta en común.

- **Descripción:** jugar al juego de mesa 'Once upon a time...life'.
- **Objetivo:** conocer los conceptos de salud y de enfermedad.
- **Contenido:** la salud y la enfermedad: conceptos de salud y enfermedad y tipos de enfermedades.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.
- **Evaluación:** explicar los distintos conceptos relacionados con la salud y la enfermedad.
- **Temporalización:** 30 minutos
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** juego de mesa 'Once upon a time...life'.

Actividad 4: Talleres.

- **Descripción:** taller sobre primeros auxilios.
- **Objetivo:** conocer algunas actuaciones básicas de primeros auxilios.
- **Contenido:** los primeros auxilios.
- **Competencia:** competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y competencias sociales y cívicas.
- **Evaluación:** conocer técnicas básicas de primeros auxilios.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** presentación en formato digital primeros auxilios, vendas, gasas, pinzas, desinfectantes y otros elementos básicos para la realización de primeros auxilios.



Actividad 5: Elaboración de un producto final.

- **Descripción:** Role-Play visita sala de urgencias del hospital (Aula/Taller con fotocool y útiles preparada para tal fin)
- **Objetivo:** conocer algunas actuaciones básicas de las salas de urgencias.
- **Contenido:** procedimientos en las salas de urgencias.
- **Competencia:** competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y competencias sociales y cívicas.
- **Evaluación:** conocer procedimientos básicos de las salas de urgencias.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala tematizada como una sala de urgencias.

DÍA 3: LA NUTRICIÓN HUMANA

Actividad 1: Actividad de preparación

- **Descripción:** creación en grupos de un mind map sobre la nutrición y puesta en común de las ideas principales.
- **Objetivo:** distinguir las características de la función de nutrición y su importancia para la célula.
- **Contenido:** la nutrición.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.
- **Evaluación:** explicar la función de nutrición y su relación con la nutrición celular.
- **Temporalización:** 30 minutos
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** mural interactivo. Los aparatos que intervienen en la nutrición y láminas de aparatos. Panel vertical y tarjetas para clasificar órganos y procesos.

Actividad 2: Actividad práctica.

- **Descripción:** experimento relacionado con la digestión.
- **Objetivo:** conocer el proceso digestivo y los aparatos que intervienen.
- **Contenido:** el aparato digestivo y la digestión.



- **Competencia:** competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y aprender a aprender.
- **Evaluación:** explicar el proceso de la digestión y las funciones del aparato digestivo.
- **Temporalización:** 1 hora.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** pan cortado a trocitos, agua, vinagre, paño de cocina, cuenco, spray.

Actividad 3: Actividad de puesta en común.

- **Descripción:** realización de una sesión de ejercicio activo con un entrenador personal.
- **Objetivo:** conocer la importancia de tener una vida activa.
- **Contenido:** importancia de la actividad física en la salud.
- **Competencia:** aprender a aprender y competencias sociales y cívicas.
- **Evaluación:** adoptar una actitud positiva ante una vida activa y saludable.
- **Temporalización:** 30 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala amplia para poder hacer distintas actividades deportivas, cuerdas, pelotas, mancuernas y cintas.

Actividad 4: Talleres.

- **Descripción:** realización de los distintos aparatos que intervienen en la función de nutrición con materiales reciclables.
- **Objetivo:** conocer los distintos órganos que intervienen en la nutrición.
- **Contenido:** el aparato digestivo, circulatorio, excretor y respiratorio.
- **Competencia:** competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y aprender a aprender.
- **Evaluación:** explicar el proceso de la nutrición.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** plastilina, globos, algodón, pajitas, botellas vacías, celo, colorante alimentario y tubos.

Actividad 5: Elaboración de un producto final.

- **Descripción:** presentación oral de las maquetas realizadas sobre los distintos aparatos relacionados con la nutrición.
- **Objetivo:** conocer el funcionamiento de los distintos aparatos que intervienen en la nutrición.
- **Contenido:** los aparatos que intervienen en la nutrición.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencias sociales y cívicas.
- **Evaluación:** describir el funcionamiento de los aparatos que intervienen en la nutrición.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala con mesas para poder exhibir las maquetas.

DÍA 4: INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA. MUJERES DESTACADAS EN LA CIENCIA

Actividad 1: Actividad de preparación

- **Descripción:** posicionar el papel de la mujer en la sociedad actual con el video de la UNESCO sobre el día de la mujer y la niña en la ciencia.
<https://en.unesco.org/commemorations/womenandgirlinscienceday>
- **Objetivo:** conocer el papel de la mujer en los distintos descubrimientos científicos que se han dado lugar a lo largo de la historia.
- **Contenido:** la mujer científica.
- **Competencia:** matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y aprender a aprender.
- **Evaluación:** Discernir el papel de la mujer en el ámbito científico.
- **Temporalización:** 30 minutos
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala de proyecciones con un ordenador con acceso a internet.



Actividad 2: Actividad práctica.

- **Descripción:** analizar el papel de Ada Byron y su importancia en la sociedad actual.
- **Objetivo:** conocer la figura de Ada Byron.
- **Contenido:** Ada Byron: la primera programadora.
- **Competencia:** aprender a aprender y competencia digital.
- **Evaluación:** Reconocer las aplicaciones de los descubrimientos de Ada Byron en la sociedad actual.
- **Temporalización:** 30 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** ordenadores con acceso a internet.

Actividad 3: Actividad de puesta en común.

- **Descripción:** buscar información sobre distintas mujeres científicas y sus logros y descubrimientos.
- **Objetivo:** profundizar sobre las distintas disciplinas de ámbito científico en las que las mujeres han tenido un papel relevante.
- **Contenido:** la mujer en el ámbito científico.
- **Competencia:** sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y competencia digital
- **Evaluación:** reconocer el papel fundamental de la mujer en las distintas disciplinas de ámbito científico.
- **Temporalización:** 1 hora.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** ordenador con acceso a internet

Actividad 4: Talleres.

- **Descripción:** Grabación de un TV programme sobre los distintos descubrimientos y avances científicos realizados por las mujeres científicas.
- **Objetivo:** poner de manifiesto los conocimientos adquiridos.
- **Contenido:** la mujer en el ámbito científico.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencia digital.
- **Evaluación:** conocer el papel de la mujer en la ciencia.
- **Temporalización:** 2 horas
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.



- **Espacio, materiales y recursos:** sala audiovisual, cámara y ordenador con procesador de vídeos.

Actividad 5: Elaboración de un producto final.

- **Descripción:** visionado de los programas grabados sobre las distintas mujeres que tuvieron un papel activo en la ciencia.
- **Objetivo:** valorar el papel de las mujeres en todos los ámbitos de la vida.
- **Contenido:** la mujer en la ciencia.
- **Competencia:** comunicación lingüística y competencia digital.
- **Evaluación:** identificar la labor de las distintas mujeres científicas.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala de cine.

DÍA 5: LA MATERIA Y LA ENERGÍA

Actividad 1: Actividad de preparación

- **Descripción:** investigación sobre la materia, su clasificación, sus cambios físicos y químicos y los distintos métodos de separación de mezclas y puesta en común en un panel vertical.
- **Objetivo:** conocer los estados en los que se puede presentar la materia, clasificarla en sustancias puras y mezclas.
- **Contenido:** la materia.
- **Competencia:** competencia lingüística, competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y aprender a aprender.
- **Evaluación:** describir los estados de la materia y distinguir entre sustancia pura y mezcla.
- **Temporalización:** 30 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** ordenadores con acceso a internet y cartulinas para realizar la brainstorming.



Actividad 2: Actividad práctica.

- **Descripción:** experiencias sobre los cambios de estado físicos y químicos con productos comestibles.
- **Objetivo:** comprender los cambios físicos y químicos que afectan a la materia.
- **Contenido:** cambios en la materia. Cambios físicos y químicos. Reacciones químicas.
- **Competencia:** aprender a aprender y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Evaluación:** explicar en qué consisten los cambios físicos y químicos en la materia, identificando dichos cambios en ejemplos de su realidad más cercana.
- **Temporalización:** 1 hora.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** chocolate, levadura, leche, harina, agua, azúcar, vainilla, utensilios de cocina, bolsa de congelados.

Actividad 3: Actividad de puesta en común.

- **Descripción:** degustación de los productos obtenidos tras la experimentación con la materia y sus cambios de estado.
- **Objetivo:** conocer los estados en los que se puede presentar la materia, clasificarla en sustancias puras y mezclas.
- **Contenido:** la materia: estados de la materia, cambios de estado y sustancias puras y mezclas.
- **Competencia:** comunicación lingüística, competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología y aprender a aprender.
- **Evaluación:** describir los estados de la materia y diferenciar las sustancias puras de mezclas.
- **Temporalización:** 30 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10.
- **Espacio, materiales y recursos:** utensilios de cocinas para degustar los alimentos preparados en la actividad práctica.

Actividad 4: Talleres.

- **Descripción:** realización de un lapbook sobre la materia y la energía.
- **Objetivo:** distinguir las características y propiedades de la materia y la energía.
- **Contenido:** la materia y la energía.
- **Competencia:** competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología, aprender a aprender y competencia digital.



- **Evaluación:** describir las propiedades y características de la materia y la energía.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** acceso a ordenadores con internet para poder realizar la búsqueda de información. Cartulinas, colores, tijeras y todo aquel material fungible necesario para la realización de un lapbook.

Actividad 5: Elaboración de un producto final.

- **Descripción:** exposición lapbook relacionado con toda la información obtenida a lo largo de toda la jornada relacionada con la materia y la energía.
- **Objetivo:** conocer información básica sobre la materia y la energía.
- **Contenido:** la materia y la energía.
- **Competencia:** comunicación lingüística y sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- **Evaluación:** explicar la información relacionada con la materia y la energía.
- **Temporalización:** 2 horas.
- **Agrupamiento de los asistentes:** 10 grupos de 5.
- **Espacio, materiales y recursos:** sala amplia para poder exhibir los trabajos de los alumnos.

5. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN LENGUA INGLESA

Durante las actividades deportivas, nos planteamos como objetivo, utilizar los recursos naturales (la playa) para la enseñanza de los fundamentos de la navegación a vela. Es una actividad que se desarrollará a lo largo de la semana, puesto que requiere un número mayor de horas para consolidar los aprendizajes.

ACTIVIDAD: LA ENERGÍA EÓLICA - EL VIENTO APARENTE
DESCOMPOSICIÓN VECTORIAL DE LAS DIFERENTES FUERZAS PRODUCIDAS POR EL VIENTO.

Actividad Preparatoria:

- **Descripción:** Se explicarán en el aula (en la sala de usos múltiples) los fundamentos de la navegación a vela.
- **Objetivo:** entender cómo actúa la fuerza eólica sobre una embarcación propulsada a vela.
- **Contenido:** fundamentos de la navegación a vela.

- **Competencia:** La energía, el movimiento y las fuerzas.
- **Evaluación:** conocer los diferentes rumbos y el viento aparente
- **Temporalización:** Se llevará a cabo a lo largo de varias sesiones de 20 minutos.
- **Agrupamiento de los asistentes:** gran grupo en sala multiusos.
- **Espacio, materiales y recursos:** Pizarra veleda, rotuladores, Pizarra magnética, embarcaciones magnéticas, apuntes de navegación.

Desarrollo actividad Preparatoria: ver apuntes de navegación **DOCUMENTO Nº 8**
Podemos distinguir tres tipos de viento

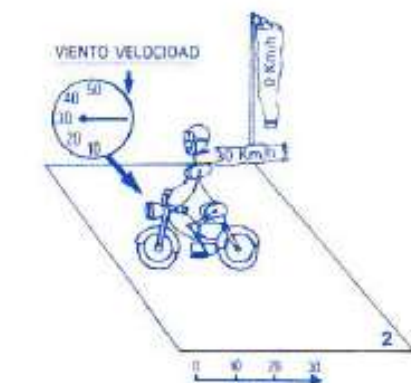
EL VIENTO REAL

Es el viento atmosférico cuando estamos parados.



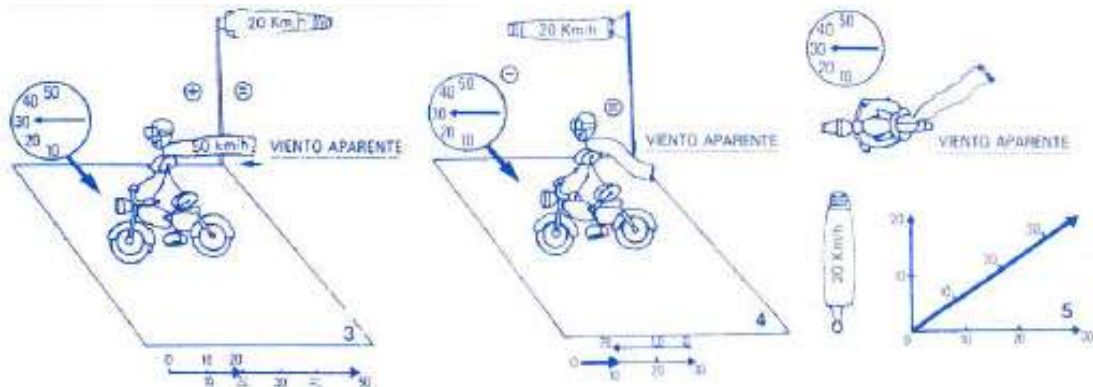
EL VIENTO VELOCIDAD

El viento velocidad es el viento que nos afecta cuando estamos en movimiento y que es producido por nuestra propia velocidad.



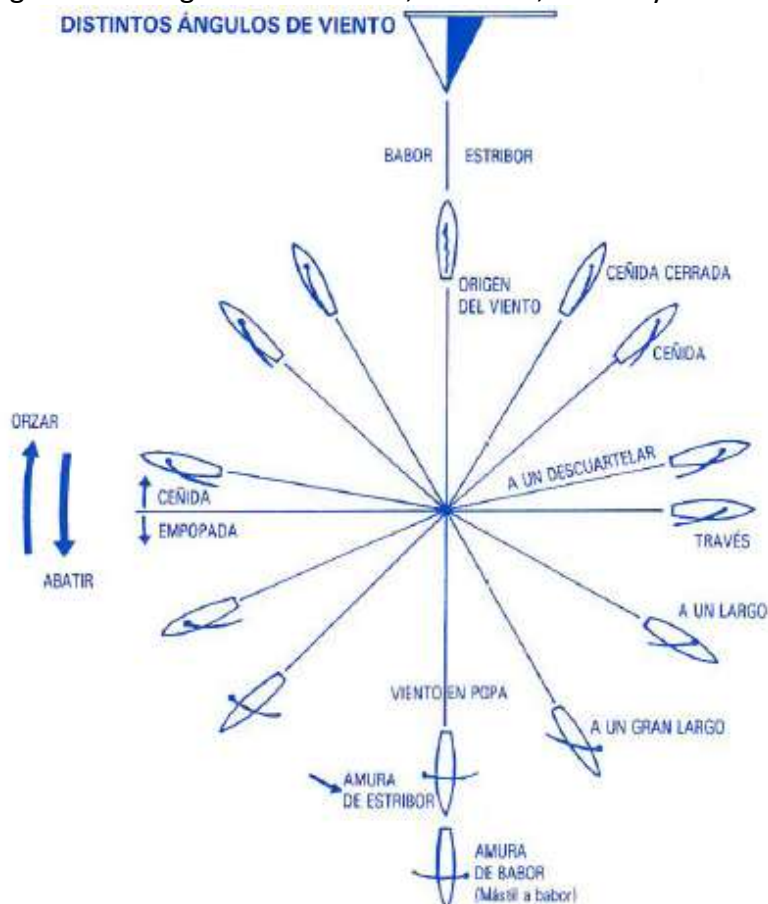
VIENTO APARENTE

El viento aparente es el viento que resulta de los dos vientos anteriores. Lo percibimos cuando vamos en moto, en bicicleta o navegamos. Este viento es el que utilizamos para navegar a vela. A continuación, podemos apreciar la descomposición vectorial de las diferentes fuerzas ejercidas por la energía eólica.



LA NAVEGACIÓN A VELA

Con un viento determinado, cualquiera que sea, podemos establecer unos rumbos de navegación. Los siguientes: CEÑIDA, TRAVEÉS, LARGO y POPA

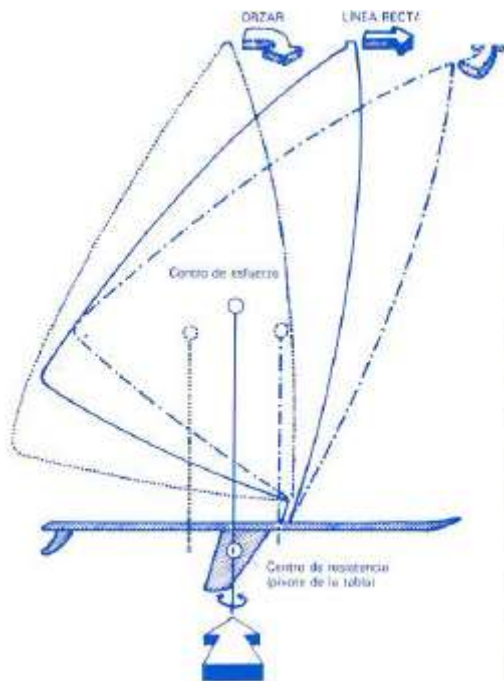


UTILIZACION DE LA ENERGÍA EÓLICA, EL VIENTO Y LA NAVEGACIÓN A VELA

El viento actúa sobre toda la vela, pudiendo identificar un punto imaginario donde se concentran todas las fuerzas que actúan sobre la misma. A ese punto imaginario lo vamos a llamar centro de esfuerzo o centro velico CV.

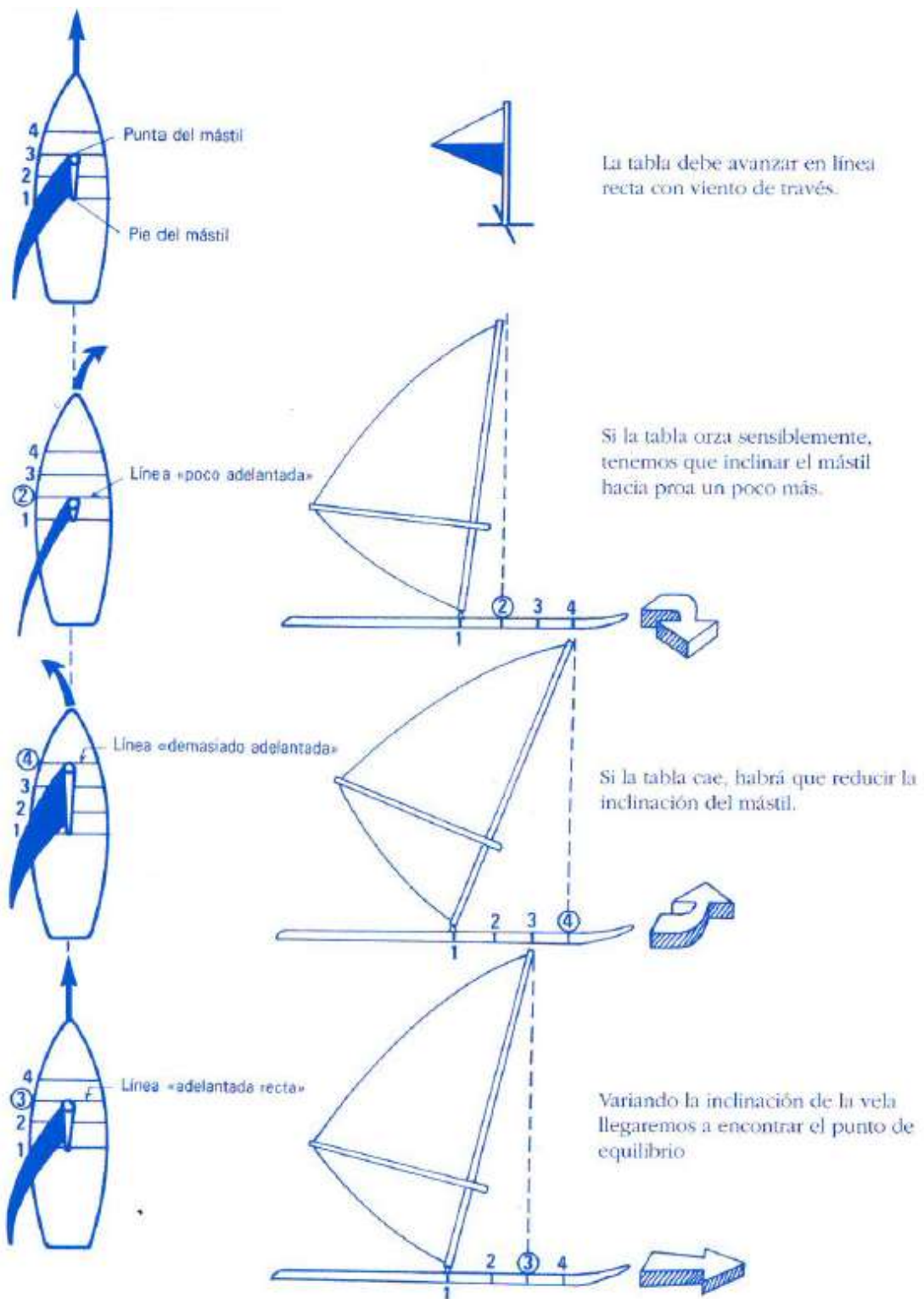
La tabla o la embarcación tiene un CRL o centro de resistencia lateral que es un punto imaginario donde se unen todas las fuerzas antideriva producidas por la fuerza del viento.

Cuando el CV está en la vertical del CRL la embarcación navega en línea recta puesto que ambas fuerzas se anulan quedando una única fuerza en dirección al avance.



LA NAVEGACIÓN EN LINEA RECTA, HORZAR Y ARRIBAR CON VIENTO DE TRAVES

Teniendo en cuenta lo aprendido hasta este momento podemos determinar que variando la inclinación del CV podemos ir en línea recto o cambiar de rumbo.





Actividad practica:

- **Descripción:** salida a la playa para practicar lo aprendido con un simulador de windsurf, en la arena.
- **Objetivo:** sentir la fuerza del viento, incidencia en el simulador.
- **Contenido:** practica de los fundamentos de la navegación a vela.
- **Competencia:** El movimiento y las fuerzas.
- **Evaluación:** navegación en línea recta, hozar y arribar.
- **Temporalización:** periodos de 60 minutos
- **Agrupamiento de los asistentes:** 5 grupos de 10 alumnos.
- **Espacio, materiales y recursos:** un simulador de windsurf (tabla que se pone en la arena y que es susceptible de variar el rumbo mediante un mecanismo de rotación) un aparejo completo (vela, mástil y botavara).

Fuente: Apuntes de navegación de José Ignacio Tapia. Ldo.
En E.F. y Entrenador nacional de vela. VER DOCUMENTO 7

6. VISITAS Y EXCURSIONES DE INTERÉS CULTURAL O MEDIOAMBIENTAL

Se realizará una salida medioambiental: El Sistema Dunar.
Está desarrollada en el día 1 del programa.

7. ACTIVIDADES CON POSTERIORIDAD A LA CENA: VELADAS DINÁMICAS EN LENGUA INGLESA

a. CASINO

Edad:

Vale para todas las edades, lo único que hay que adaptar son las pruebas.

Resumen:

¿Te imaginas juntar un casino con los personajes más locos del circo? Pues no te lo imagines más y ven a verlo con tus propios ojos, los niños podrán jugar en todas las mesas y al acabar habrá un premio especial para aquel que consiga más monedas.



Materiales:

Fichas de póker, disfraces circo 3, 3 mesas.

- Materiales casino básico: botella de agua, bolos, cuerda, vasos plásticos, pelotas ping pong,
- Materiales casino medio: celo, vasos de plástico (cup flip challenge), bolos, aros
- Materiales casino experto: mesa aromas, pelota ping pong 2, base maceta, tornillo largo.

Descripción:

Cada monitor está a cargo de una prueba, tiene que explicarla y animarla.

Casino básico:

- Bottle flip challenge. 3 intentos
- Tirar los bolos. Se ponen todos los bolos en posición. Al niño se le coloca una cuerda atada a su cintura por un extremo y con un bolo atado al otro extremo. Sin usar nada más que movimientos de cintura tiene que tirar todos los bolos en menos de 10 segundos.
- Water pong. Se colocan los vasos en forma triangular, el niño tiene 3 pelotas de ping pong y tiene que acertar al menos 1 en un vaso, la bola tiene que rebotar primero en la mesa (si son mayores)

Casino medio:

- Puente de monedas. En la mesa se pegan 2 trozos de celo de forma horizontal con una separación entre ellos de 10 cm más o menos. El niño tiene que deslizar su ficha por la mesa desde un lado y tratar de dejar la moneda entre los dos trozos de celo.
- Cup flip challenge. 3 intentos
- Lanzamiento de aros a los bolos. La distancia dependerá de la edad o lo buenos que sean.

Casino experto:

- Mesa aromas: se meten en recipientes distintos alimentos o aromas. Pueden participar hasta 3 niños a la vez. Lo huelen y apuestan su ficha.
- Soplar la bola. Se ponen a cada extremo de la mesa, por los lados cortos, un niño y en medio una pelota de ping pong, se trata de soplar para echársela al otro encima.
- Ruleta. Apuestan hasta 5 a la vez. Dicen un número antes.

En todos ellos la apuesta es una ficha y si ganan doblan la cantidad, sólo se puede apostar una ficha en cada turno, pero pueden jugar en las mesas todas las veces que quieran. Poner música de fondo para animar y cada 20 min se puede poner una prueba extra (un reto) que dé monedas gratis.

b. PSIQUIÁTRICO ZOO

Edad:

Se puede adaptar a cualquier edad.

Material:

Disfraces 6, caramelos, bote de desodorante vacío, gafas hechas de cartón

Descripción:

Se trata de una gymkhana.

Los animales se han escapado del zoo, el encargado de cuidarlos os ha llamado para que le ayudéis a averiguar qué les pasa y cómo hacer que vuelvan.

Los animales están repartidos por una zona, los alumnos se van acercando, todos juntos. Los animales están escondidos y hacen el sonido del animal que estén representando, cuando los alumnos lo oigan tienen que encontrarlo guiándose por el oído.

Una vez que estén con el animal este les cuenta su problema:

- Se aburre mucho en el zoo
- No tiene amigos en el zoo
- Le dan una comida que está malísima
- Le da mucho miedo quedarse a dormir en el zoo
- ¡El animal que duerme al lado huele fatal!
- No ve bien y en el zoo no le compran unas gafas

Esta conversación tiene que durar unos 2 ò 3 minutos, les cuenta el problema, les pregunta si le pueden ayudar, ...

Una vez que los alumnos estén tranquilos y escuchen se les explica cómo pueden ayudar al animal:

- Se aburre mucho en el zoo: Bailarle una canción y cantársela
- No tiene amigos en el zoo: Encontrar a otro animal que quiera ser su amigo
- Le dan una comida que está malísima Traerle caramelos
- Le da mucho miedo quedarse a dormir en el zoo: Cantarle una nana para que se relaje y pueda dormir
- ¡El animal que duerme al lado huele fatal!: Encontrar un bote de desodorante para que se lo eche al apestoso
- No ve bien y en el zoo no le compran unas gafas: Encontrarle unas gafas bonitas

Cuando hayan acabado, o antes de empezar se puede hacer un bingo con sonidos de animales y otros juegos con esta temática.

C. FUROR

Edad:

Se puede adaptar según la edad.

Material:

Una hoja y un boli por equipo, altavoz y un bolo

Desarrollo: se hacen grupos, se recomienda un máximo de 4 grupos y un máximo de 15 por grupo, de otra forma se arma mucho escándalo y pierden el interés. Se trata de pasar una serie de pruebas musicales, para ser el que más puntos obtenga, como:

- Se da una palabra (Ej: “amor”) y 2 minutos para pensar en canciones que la contengan en su letra, tras eso cada equipo (al ser señalado por el monitor/a) deberá cantar alguna de su lista, si no cantan todos, si la canción es repetida o si no se saben más canciones se eliminan en esa ronda; si cantan el turno pasa a otro equipo, así hasta que haya un ganador que ganará un mini punto.
- Adivinar la canción que suena
- Acertar la película a la que corresponde la canción
- Mejor imitación
- Sigue cantando: se pone una canción y se para súbitamente, el grupo señalado deberá seguirla si quiere otro mini punto.

d. SURVIVAL ZOMBIES

Datos interés:

- Hay que explicarlo en zona común
- Hay que pegar la hoja de misión en un sitio visible

Normas:

- Si un zombie te muerde deberás fingir tu muerte y procederemos a transformarte en zombie para que persigas a tus compañeros
- Si un zombie te toca te pintamos una línea, a la tercera eres zombie

La historia comienza en el laboratorio de investigación científica del Dr Hunning. Donde el propio Doctor contará la historia a los recién llegados:

Buenas tardes, soy el Dr Hunning y les he pedido que vengan porque necesitamos su ayuda, llevo años estudiando una cura contra *Encephalitis Lethargica*, esta enfermedad provoca que las personas, comiencen con un pequeño dolor de garganta y síntomas de gripe, después de unos días quedan rígidas como una estatua, con los ojos en blanco, y la boca como si estuvieran gritando.

Durante la fase final del experimento algo salió mal, estábamos comenzando las pruebas con humanos y los 3 sujetos reaccionaron muy bien en los primeros momentos, pero de repente todo se torció.

Los sujetos comenzaron a mostrar heridas en la piel y a sangrar por los ojos, luego comenzaron a escupir una sustancia negra y por último empezaron a hacer sonidos raros y a no reaccionar a los estímulos de voz o vista, sólo se guían por el olfato.

El problema real empezó cuando uno de los sujetos consiguió huir y contagió a parte del personal del centro mordiendo.

La historia se complica aún más porque me han mordido a mí, los primeros efectos secundarios aparecen a las 3 horas aproximadamente, aunque depende del sujeto. Calculo que me quedan unos 3 minutos.

Lo que necesito de ustedes es que reúnan una serie de compuestos químicos para generar una cura que creo que acabará con el virus sin dañar a las personas infectadas.

(Les entrega las hojas de misión, donde se explica qué deben encontrar para salvarse y dónde podría estar)

En estas hojas además de los compuestos aparecen otros objetos que podrían ayudarles en esta empresa, cada hoja es diferente para maximizar sus opciones de éxito. El primer equipo que consiga volver aquí con la cura tendrá una gran recompensa, si en 2 horas no han conseguido terminar la misión habrán fracasado. Pero recordar que si alguno de los infectados les muerde estarán igualmente condenados, y lo más importante es que...

En este momento los zombies empiezan a salir de distintos sitios y el Doctor gritará ¡Corred! ¡Salvadnos!

e. THE TALENT SHOW

Edad:

Se puede adaptar a cualquier edad.

Material:

Equipo de megafonía y sonorización. Otros materiales que los alumnos necesiten en función de su actuación.

Descripción:

Durante el día, en el tiempo de juego de los alumnos, los profesores recogerán información de las actuaciones a realizar en la velada nocturna y de los materiales que necesitan para ello.

Se trata de valorar las habilidades y destrezas de los alumnos. Podrán realizar las actuaciones de forma individual o en grupo.

Esta actividad no es competitiva, no habrá un ganador ya que el objetivo es conseguir la participación de todos los alumnos y disfrutar de una noche con gran variedad de actuaciones.

- Singing (in English)
- Dance



- Juggling or magic Tricks
- Karate demonstration
- Gymnastics demonstration
- Art, cartoons, manga
- Football tricks
- Percussion on plastic tubs and pots.

8. ASPECTOS GENERALES DE METODOLOGÍA

Uno de los principales objetivos del presente proyecto es maximizar **actividades que fomenten las destrezas orales** de nuestros alumnos, así como la realización de actividades interactivas. Para ello se seguirá el siguiente proceso metodológico:

1. Mediante **diálogo**, introducir a los alumnos en el tema relacionándolo con conocimientos previos del alumno.
2. **Explicación** por parte de los profesores de los contenidos de la actividad utilizando un lenguaje y vocabulario adecuado a la edad, apoyándose en presentaciones creadas por el profesor y vídeos.
3. **Actividades prácticas** sobre el tema del día. En esta área los alumnos se inician en el desarrollo de estrategias de metodología científica, tales como la capacidad de formular preguntas, identificar problemas, planificar y realizar actividades... para ello, el **trabajo en grupo colaborativo y en grupo flexible** será uno de los pilares para entrenar cuestiones de habilidades sociales y aspectos de contenido que ayudarán a consolidar aún más todo lo trabajado.
4. Los contenidos del área de Ciencias de la Naturaleza están organizados alrededor de unos conceptos fundamentales vinculados a **contexto real**, será importante trabajar la parte competencial en proyectos reales cercanos al alumnado, de forma que el conocimiento se transforme en acción y el alumno, a través de salidas fuera del aula, pueda observar y experimentar.
5. El profesor realizará a través de actividades de **puesta en común y dinámicas de grupo** para analizar las reacciones ante las experiencias de los alumnos.
6. **Talleres**, como recursos metodológicos y con el fin de que los temas sean más motivadores para el alumno/a



Inmersión Inglesa

escolares@hotelplayaoliva.com

www.inmersioninglesa.es