Proyecto Educativo 2026/2027



Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca

INTRODUCCIÓN

El Centro Rural de Innovación Educativa de Cuenca (CRIEC) está ubicado en la localidad de Carboneras de Guadazaón, en la provincia de Cuenca. En el mismo, hasta 52 alumnos y alumnas por semana tienen la oportunidad de participar en una experiencia de convivencia y de inmersión lingüística en inglés junto a sus compañeros y compañeras de centro y de otros centros de Castilla-La Mancha.

En este curso escolar 2026/2027 se realiza una propuesta didáctica ambiciosa y global en cuanto a su contenido e innovación metodológica, buscando desarrollar una serie de propuestas pedagógicas novedosas y enfocadas en el refuerzo lingüístico del inglés como segunda lengua, así como en el uso de las últimas tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, aprovechando la experiencia de convivencia que durante la semana nos aporta un escenario muy adecuado para que el alumnado practique y asimile expresiones en inglés de una manera natural.

Es objetivo primordial el fomentar la comprensión y expresión en la lengua inglesa, aportando a los alumnos y alumnas del último nivel de Educación Primaria y segundo de Educación Secundaria Obligatoria de Castilla-La Mancha una visión integral del idioma extranjero como instrumento de comunicación y comprensión de contenidos curriculares, fomentando el bilingüismo y sin olvidar el contexto natural y rural en el que nos encontramos, aprovechándolo también como recurso educador y formativo.

Para ello, se pretende tomar como punto de partida la búsqueda de la excelencia educativa a través de continuos procesos de análisis y mejora en el día a día docente, tomando la innovación como piedra angular en la práctica docente sin dejar de atender y favorecer el bienestar socioemocional del alumnado a través de la potenciación de las habilidades sociales y de convivencia.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS GENERALES DEL PROYECTO CRIEC

Objetivos:

- Apoyar y reforzar lingüísticamente (comprensión y expresión oral, comprensión y expresión escrita) el área curricular de inglés como Segunda Lengua.
- Llevar a la práctica metodologías educativas innovadoras, a través del Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) y la gamificación.
- Mejorar la actitud del alumnado frente al inglés como Segunda Lengua.
- Potenciar el trabajo en equipo para la resolución de tareas.
- Promover la creación audiovisual y artística mediante procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la praxis.
- Educar la inteligencia emocional promoviendo la construcción de la autoestima, basándose en la autonomía y la seguridad personal.
- Fomentar los valores de convivencia, colaboración, tolerancia y respeto.
- Reforzar conocimientos geográficos del entorno inmediato y de la región, así como de la Unión Europea, fomentando el sentimiento de pertenencia y la creación de una identidad propia.
- Desarrollar el carácter práctico, natural y familiar del idioma extranjero.
- Valorar la expresión oral como instrumento enriquecedor de acercamiento a otros países, culturas y posibilidades.
- Ayudar a desarrollar una actitud positiva frente al aprendizaje mostrando el carácter práctico del idioma en la vida cotidiana.
- Fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como instrumento vehicular de aprendizaje.
- Impulsar el diálogo y la interacción con los docentes de habla inglesa (Auxiliares de Conversación).
- Promover los valores de la Unión Europea, su cultura común e identidad como espacio de convivencia.
- Promover un cambio metodológico basado en un aprendizaje significativo con participación activa del alumnado realizando

actividades manipulativas y experimentales, integrando las diferentes materias de forma interdisciplinar.

- Favorecer las competencias STEM en el alumnado a través de la programación, la robótica y el razonamiento lógico-matemático.
- Reducir y prevenir actitudes de ciberacoso y acoso escolar a través de la cooperación entre iguales.
- Fomentar el pensamiento crítico ante el uso responsable de las tecnologías y concienciar sobre la autoprotección en la red.
- Promover el uso de la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta educativa para generar un aprendizaje significativo, fomentando la motivación y la creatividad del alumnado.

Contenidos:

- Promoción de la cultura y valores de la Unión Europea como espacio de convivencia común.
- Programación, pensamiento computacional, robótica y utilización de tecnologías de la información y la comunicación.
- Sensibilización y prevención del *ciberbullying* y el *bullying* a través del fomento de un espíritu crítico como usuarios de las tecnologías actuales.
- Geolocalización y uso del entorno natural - urbano próximo en procesos de aprendizaje de la lengua inglesa.
- Promoción del pensamiento lógico-deductivo y matemático a través de la resolución de diferentes tareas, “Escape Rooms”, investigaciones lúdicas o “Breakouts”.
- Situaciones de comunicación y comprensión del idioma de manera contextualizada con apoyo audiovisual.
- Promoción de situaciones de dinamización grupal y trabajo colaborativo que fomentan procesos básicos del pensamiento como la resolución de conflictos y la toma de decisiones.

- Fomento del uso de la Inteligencia Artificial como herramienta educativa para generar un aprendizaje significativo, impulsando la motivación y la creatividad del alumnado.

PROGRAMA FORMATIVO

Nuestro programa formativo se asienta en dos bloques de actuaciones diferenciadas: talleres de aprendizaje y actividades de socialización y convivencia.

Talleres de aprendizaje:

La planificación pedagógica del centro se basa en el desarrollo de una serie de talleres de aprendizaje. Las propuestas diseñadas en los diferentes talleres se encuentran adaptadas a las características madurativas y de aprendizaje del alumnado de 6º de Educación Primaria y de 2º de ESO. Los talleres se imparten en grupos de 13-15 alumnos y alumnas que trabajan contenidos innovadores, recurriendo al inglés como lengua vehicular y al apoyo tecnológico para su andamiaje.

Se busca un aprendizaje lúdico, participativo y significativo, adquiriendo los aspectos más relevantes de una propuesta variada y multicurricular a través de un Aprendizaje Integrado que fomente la mejora de las actitudes hacia el inglés como Lengua Extranjera. Favorecer el uso del inglés de forma lúdica se convierte en uno de los principales objetivos de este bloque de actividades mediante el trabajo en equipo, el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones, el análisis y la observación en diferentes contextos a través del uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

En nuestra propuesta pedagógica se encuentran englobados los siguientes **talleres**:

1. *Artificial Intelligence Workshop*

El taller de Inteligencia Artificial (IA) está diseñado para que los alumnos y alumnas descubran de manera práctica y creativa el fascinante mundo de la IA. A lo largo del mismo, explorarán las capacidades de herramientas como *ChatGPT* y *Leonardo AI*, dos potentes herramientas basadas en la inteligencia artificial que les permitirán aprender sobre su funcionamiento y su impacto en la sociedad actual.
Durante el taller, los estudiantes no solo entenderán los conceptos clave detrás de la IA, sino que también tendrán la oportunidad de interactuar directamente con estas tecnologías. A través de actividades dinámicas y guiadas, el alumnado aprenderá cómo estas herramientas procesan información, generan textos y colaboran en proyectos creativos.

El objetivo final será la creación de una infografía original en la que aplicarán lo aprendido, utilizando las citadas herramientas como apoyo. Este taller ayudará a fomentar su pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de comunicar ideas de forma visual y clara, preparando a los estudiantes para los desafíos del futuro.

2. *Cybersecurity Workshop*

Este taller tiene como objetivo sensibilizar al alumnado de los peligros que hay detrás del mundo cibernético, introduciendo conceptos básicos y alertando de los riesgos que corremos cada vez que nos conectamos a la red. Al hilo de estos riesgos, tratamos el ciberacoso desde un enfoque de prevención e intervención, estudiando los diferentes roles involucrados y ofreciendo medidas para intervenir ante este gravísimo problema que desgraciadamente está muy presente en la actualidad.

El taller se llevará a cabo en dos partes. La primera, de introducción al concepto de ciberseguridad en el entorno de las tecnologías de la

información (gestión de contraseñas seguras, suplantación de identidad o phishing, fake news, gaming o malware) y, en un segundo bloque, se expondrán medidas para un uso seguro de las redes sociales como prevención del ciberacoso (características, tipos, roles encontrados y medidas de intervención). Todo ello desarrollado dentro de un ambiente lúdico, de diálogo y promoviendo en todo momento la participación activa del alumnado.

La segunda parte consistirá en un *Breakout*, donde los alumnos y alumnas se enfrentarán a pequeños retos interactivos relacionados con la ciberseguridad como medida de prevención de riesgos en la red.

A través de esta propuesta, se experimentará la posibilidad de conocer respuestas y estrategias ante una realidad que va en aumento y que es necesario abordar y prevenir a través de propuestas didácticas en contextos educativos.

3. Escape Room Workshop

Nuestro Escape Room permite al alumnado verse inmerso en una aventura física y mental en la que deberá enfrentarse a la solución de todo tipo de enigmas y rompecabezas y poner en juego todas sus habilidades de observación, lógico-deductivas y de trabajo en equipo para conseguir resolver el misterio de la desaparición de la espía europea *Carmen Rosenberg*.

Nuestra ambientación permite a los alumnos verse inmersos en el periodo europeo de posguerra (años 50) en el que se trabaja para la creación de la Unión Europea. Este juego permite acercarse a los valores de la misma como espacio de convivencia y favorecer los vínculos entre los participantes, los cuales deben organizarse, colaborar y poner al servicio del equipo sus fortalezas para encontrar los documentos extraviados y salvar la semilla que dará lugar con el tiempo a la Unión Europea que hoy conocemos.

4. *European Culture Workshop*

El principal objetivo de este taller es el acercamiento cultural a la Unión Europea por parte del alumnado a través del juego, utilizando la lengua inglesa como vehículo instrumental.

Los alumnos y alumnas serán conocedores de distintos contenidos culturales de actualidad y de interés para ellos como son los países que forman la Unión Europea, personajes célebres, eventos deportivos, monumentos, curiosidades, tradiciones y contrastes culturales, etc.

A lo largo del desarrollo de este taller se ensalza la importancia del aprendizaje de la lengua inglesa como herramienta y medio de expresión y comunicación entre todos los ciudadanos y ciudadanas europeas.

Mediante la realización de actividades de dinamización como elemento motivador, se fomentará la participación y producción en lengua inglesa del alumnado, así como la interacción entre los distintos participantes del grupo.

Se busca, pues, avanzar en dinámicas de aula que fomenten la socialización y la sensibilización del alumnado, el juego y la desinhibición frente al uso de la lengua inglesa, dando rienda suelta a su participación y creatividad.

5. *Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM) Workshop*

Poner al alumnado en situaciones en las que tengan que construir, emprender, idear, resolver, experimentar, etc., es uno de los objetivos fundamentales perseguidos a través de este taller.

Trabajando de manera grupal y colaborativa, y haciendo uso de la gamificación, los alumnos y alumnas deberán colaborar para encontrar las soluciones a una amplia propuesta de tareas encuadradas en el bloque de

contenidos STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), con la ayuda de materiales y recursos novedosos y sostenibles.

Durante 90 minutos el alumnado se sumergirá en tareas de tipo digital y manipulativo que permitirán el desarrollo de destrezas como el pensamiento lógico-matemático, la creatividad en la búsqueda de soluciones diferentes, el proceso en la toma de decisiones, la colaboración y la comunicación.

Todo ello permite desarrollar aprendizajes significativos en los que el alumnado establezca asociaciones entre los conocimientos previos y los nuevos, dando sentido e integrando dicha información, continuando así en la construcción de nuevos aprendizajes.

6. Micro:bits Workshop (Primaria)

Este taller pretende iniciar al alumnado en el lenguaje de programación de una forma lúdica, divertida y retadora. A través del mismo, se busca no solamente que los estudiantes desarrollen un interés hacia el aprendizaje de la lengua inglesa (lenguaje universal de programación), sino desarrollar habilidades como el pensamiento lógico o la resolución de problemas, mejorar la capacidad de trabajo en equipo y fomentar su curiosidad y creatividad. Además, tiene por objeto desarrollar competencias tecnológicas básicas en los alumnos y alumnas.

El taller se desarrolla en dos partes: una primera parte donde se introduce el lenguaje de programación y una segunda parte en la que se les propondrán diferentes retos que deberán resolver usando Micro:bits, una placa electrónica programable, que deberán codificar para conseguir su objetivo: descifrar el mensaje final.

7. Scratch workshop (Secundaria)

La programación a través de Scratch es una herramienta de gran utilidad para la creación de actividades interactivas tales como los videojuegos. Estos, bien utilizados, pueden convertirse en un recurso ideal para que los estudiantes adquieran nuevas habilidades y conocimientos, de forma muy motivante.

Con este taller el alumnado progresará en el uso del lenguaje de programación Scratch con el fin de crear su propio videojuego. A través del mismo, estos avanzarán y profundizarán en las competencias informáticas y tecnológicas, el pensamiento computacional, la programación, y la creatividad colaborativa mediante el desarrollo de un videojuego básico.

8. Clue Workshop

En este espacio de aprendizaje, cada pareja de alumnos deberá resolver un enigma metiéndose en el papel de detectives con el fin de descubrir al culpable de la trama a través de *Breakouts*, que se desarrollan en torno a un universo literario. Para ello deberán indagar, deducir y descifrar en base a la información recogida de diversos personajes sospechosos ubicados en el centro, con el fin de resolver el enigma.

El alumnado se desplazará por distintos espacios del centro (a los que accederán a través de la resolución de mensajes cifrados) donde deberán recabar la información necesaria para resolver el misterio.

Todo ello en un escenario didáctico-lúdico-enigmático con el fin de vivir una experiencia altamente motivadora.

9. *Scavenger Hunt Workshop.*

Con este taller los alumnos y alumnas explorarán el entorno rural en el que se encuentra el centro mediante la utilización de herramientas digitales.

El uso de mapas a través de una aplicación dirigirá al alumnado a diferentes puntos emblemáticos del municipio de Carboneras de Guadazaón. Una vez

allí, los estudiantes se enfrentarán a diversos retos, preguntas, propuestas fotográficas, etc. con los que irán sumando puntos para su equipo.

10.*Geocaching Workshop*

La actividad de *Geocaching* busca como objetivo la familiarización de los alumnos y alumnas con el uso productivo de tecnologías cotidianas como son los smartphones, haciendo uso de los mismos como elemento clave para la orientación e interpretación de un plano digital.

Los diferentes grupos tendrán como objetivo obtener el mayor número de puntos posibles mediante la localización de los cachés escondidos en un entorno natural cercano.

Todo ello configura una actividad donde la colaboración entre el grupo, la planificación, la toma de decisiones a la hora de elegir uno u otro camino, o qué cachés buscar, y el contacto con el entorno natural son fundamentales.

Actividades de socialización y convivencia:

Con estas actividades se persigue fomentar la convivencia, el establecimiento de vínculos sociales y emocionales entre el alumnado de diferentes centros. Para ello se recurren a actividades grupales de organización más sencilla y lúdica que las utilizadas en los talleres, donde los alumnos y alumnas puedan interactuar entre ellos y ellas más libremente. Entre estas actividades nos encontramos con:

1. ***Dinámicas de socialización e interacción.***
2. ***Board Games.***
3. ***Giant Games.***
4. ***Smart Games***
5. ***Visionado de contenidos multimedia en lengua inglesa.***
6. ***Presentaciones interactivas de los centros educativos visitantes.***
7. ***Visionado de vídeos para trabajar la comprensión oral.***
8. ***Presentación de normas y rutinas.***

El carácter convivencial que tiene el CRIEC, al estar los alumnos y alumnas durante una semana completa junto a sus compañeros, facilita la promoción de valores de convivencia, la autonomía y la seguridad como aspectos enriquecedores del programa formativo.

Fomentar dicha convivencia y seguridad personal, implica promover un entorno estable en el que cada estudiante perciba posibilidades de expresión y éxito. El trabajo del respeto como valor aumentará la seguridad de los compañeros y del grupo lo que conducirá a la mejora de las relaciones y por tanto del clima de convivencia.

Destacan aquí los siguientes tiempos:

1. ***De recreo.***
2. ***Rutinas de comedor y alimentación (desayuno, comida, cena…).***
3. ***De aseo personal y duchas.***
4. ***De organización y recogida de sus habitaciones.***
5. ***De descanso nocturno y puesta en común.***

EVALUACIÓN

La evaluación, entendida como proceso de análisis y mejora, será en todo momento piedra angular de la práctica educativa del centro, buscando obtener un constante *feedback* por parte del alumnado en el que todos los elementos que intervienen en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje se encuentren en permanente revisión y mejora.

La opinión del alumnado y docentes acompañantes resultará, así mismo, de gran importancia, contando el centro con un Control de la Calidad percibida por parte de los mismos.

Para ello, los docentes participantes, una vez finalizada su estancia en el centro, rellenarán una encuesta de satisfacción con el centro, su funcionamiento, actividades, intervención docente, etc., ofreciendo una retroalimentación que permitirá la toma de decisiones futuras para la mejora del programa de inmersión lingüística.