

# “Hugelkultur”

<b>1</b>	<b>Objetivos generales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar el concepto de retención de agua</li> <li>● Profundizar en las características y propiedades del suelo</li> <li>● Profundizar en la biología de las plantas</li> <li>● Desarrollar habilidades matemáticas</li> <li>● Hacer predicciones</li> <li>● Potenciar la motricidad fina</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Vocabulario - palabras clave</b> hugelkultur, técnica de cultivo, humedad, maximización, fertilidad, descomposición
<b>3</b>	<b>Habilidades de sostenibilidad desarrolladas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pensamiento sistémico</li> <li>● Competencia anticipatoria</li> <li>● Competencia normativa</li> <li>● Competencia estratégica</li> <li>● Pensamiento crítico</li> <li>● Consciencia</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Pilares de sostenibilidad incluidos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Económico</li> <li>● Ecológico</li> <li>● Social</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Dominios STEAM</b> Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas
<b>6</b>	<b>Esquema de metodologías docentes/ actividades</b> La maestra pregunta a los niños sobre el cultivo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué necesitan las plantas para crecer?</li> <li>- ¿Cómo podríamos maximizar las posibilidades de crecimiento de nuestras plantas?</li> </ul>



	<p>Utilizando cuentos, recursos digitales, libros y juegos de rol, el profesor explica que Hugelkultur es un método centenario de utilizar materiales disponibles para construir camas elevadas naturales, con madera podrida en la base de las mismas, que mejoran la calidad del suelo para el cultivo de plantas.</p> <p>El profesor utiliza el mejor modelo de ingeniería de la NASA</p> <p>PREGUNTA: los niños identifican el problema, los requisitos que se deben cumplir y las limitaciones que se deben tener en cuenta</p> <p>IMAGINA: los niños hacen una lluvia de ideas sobre soluciones e investigan ideas. También identifican lo que han hecho los demás.</p> <p>PLANEA: los niños eligen dos o tres de las mejores ideas de su lista de lluvia de ideas y esbozan posibles diseños, escogiendo finalmente un solo diseño para prototipar.</p> <p>CREAN: los niños construyen un modelo de trabajo o prototipo que se alinea con los requisitos de diseño y se encuentra dentro de las restricciones de diseño.</p> <p>PRUEBA: Los niños comprueban de la solución mediante pruebas, recogen y analizan datos; resumen los puntos fuertes y débiles de su diseño que se revelaron durante las pruebas.</p> <p>MEJORA: A partir de los resultados de sus pruebas, los niños hacen mejoras en su diseño. También identifican los cambios que harán y justifican sus revisiones</p>
7	<p><b>Resultados de aprendizaje esperados</b></p> <p><b>El niño será capaz de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explicar el concepto de Hugelkultur</li> <li>● Construir montículos Hugelkultur</li> <li>● Monitorizar el crecimiento</li> </ul>
8	<p><b>Evaluación</b></p> <p>Ayudar a los niños a observar y evaluar la eficacia de alguno de los montículos de Hugelkultur</p>
9	<p><b>Equipos y materiales a utilizar en la unidad didáctica (herramientas, ingredientes, etc.)</b></p> <p>Pala, madera, manto, compostaje, semillas</p>
10	<p><b>Tipo de entorno: laboratorio, cocina, exterior, etc.</b></p> <p>Al aire libre, jardín</p>





11

Referencias - fuente:

<https://www.permaculture.co.uk/articles/many-benefits-hugelkultur>



**Co-funded by  
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.