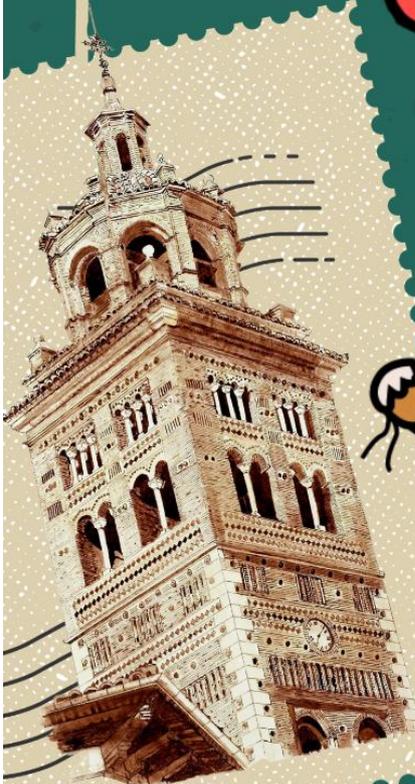


CURSO 2023/24



1r trimestre

Aragón en la mochila





ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	3
2. OBJETIVOS GENERALES	3
3. ACTIVIDAD INICIAL	3
4. PLANIFICACIÓN SEMANAL	4
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	5
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	22
7. EVALUACIÓN	26



1. JUSTIFICACIÓN

Este primer trimestre en el CRIET de Calamocha vamos a tener como centro de interés nuestra Comunidad Autónoma, Aragón, con la programación “Aragón en la mochila”.

Dada la riqueza de las comarcas que forman la Comunidad, vemos especialmente importante situarnos dentro de nuestro entorno, conocerlo, apreciarlo, vivenciarlo y valorarlo desde un punto de vista global y holístico. Además, el CRIET es un espacio de convivencia en el que confluyen niños y niñas de una gran diversidad cultural, que vienen de diferentes lugares del mundo, es por eso que nos gustaría que, a través de esta programación, puedan conocer mejor el arte, la geografía, las costumbres, la gastronomía, la naturaleza, la cultura... del lugar en el que van a desarrollar su personalidad y su forma de vida.

Para ello, a lo largo de esta programación destinada al alumnado de 5º y 6º de Educación Primaria vamos a llevar a cabo situaciones de aprendizaje en las que incluiremos el pensamiento computacional, el trabajo en equipo, salidas al entorno, utilización de medios y aplicaciones informáticas, trabajo colaborativo, y todo ello haciendo al alumnado protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la autonomía y las responsabilidades individuales y colectivas.

2. OBJETIVOS GENERALES

Además de los objetivos didácticos que encontraremos en las diferentes situaciones de aprendizaje, durante esta semana de convivencia nos planteamos también los siguientes objetivos generales:

- Conocer y respetar las normas de convivencia del centro.
- Planificar, desarrollar y establecer un plan de acción en grupo para llevar a cabo un producto final.
- Aprender a trabajar en equipo, organizarse y llegar a acuerdos respetando las aportaciones de los compañeros y las compañeras.
- Identificar y analizar las emociones propias y ajenas ante distintas situaciones y reflexionar sobre las conductas adecuadas para gestionarlas.
- Fomentar el desarrollo del pensamiento paralelo y la creatividad.
- Despertar el placer por la lectura.
- Utilizar el juego como instrumento de aprendizaje y disfrute personal.
- Reflexionar sobre la importancia de la bondad en nuestra vida diaria, en la vida de las personas que nos rodean y en nuestro entorno.
- Utilizar las redes sociales para acercar nuestras experiencias a la comunidad educativa.
- Salir al entorno valorando la riqueza del medio que nos rodea.
- Disfrutar con las actividades realizadas.
- Adquirir nociones elementales de reciclaje y cuidado del medioambiente.
- Reconocer la importancia de la actividad física en la vida diaria.
- Desarrollar hábitos y rutinas diarias relacionados con el autocuidado, la autonomía y la higiene personal.
- Adquirir responsabilidades propias de la vida cotidiana.

3. ACTIVIDAD INICIAL

Ya que la semana gira en torno a nuestra Comunidad Autónoma, Aragón, desde el CRIE proponemos la siguiente actividad a los centros para poder realizar una actividad en gran grupo cuando llegue el alumnado. La actividad consiste en que el alumnado haga una recopilación de palabras típicas o cotidianas de su zona y las escriban en una plantilla explicando el significado. Cuando lleguen al CRIE, realizaremos un debate comentando las palabras de cada localidad y, una vez hayamos terminado, escribiremos esas palabras con rotulador de tiza en el muro de ladrillo del patio, que iremos completando convivencia tras convivencia.



4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

ARAGÓN EN LA MOCHILA

HORAS	L	M	X	J	V	
8:30h	Viaje 					
9:30h		Desayuno				
10:00h		Chino Chano	Museo del Jamón	Charla con SARGA	Evaluación	
11:15h		Recreo		Recreo		
11:45h		Descubre Aragón		Recorre tu tierra	Recordamos la semana	
13:00h		Rincones		Rincones	Premios	
14:00h	Comida					
15:00h	Rincones				See you! 	
15:30h	Charremos	Tasting Aragón	Menudos artistas	Chugar y Bailotear		
16:15h						
17:30h	Merienda					
18:00h	Home Sweet Home	¿Cuánto sabes de Aragón?	Podcast 'Crietas y crietas'			
18:30h	Creo mis zarrios	Como unas castañas		¡Ven al CRIET!		
19:30h	Rincones					
20:30h	Cena					
21:30h	Just Dance	Cine	Zagaleando	Velada		
23:00h						
23:30h						



5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
CHINO CHANO			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta actividad se pretende trabajar el pensamiento computacional, uno de los ejes principales de la competencia matemática, a la vez que recorren la Comunidad Autónoma de Aragón, conociendo su flora, fauna y geografía. Para ello, haremos uso de una adaptación aragonesa del juego “Robot Turtles”.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Introducir al alumnado en los conceptos básicos de la programación y el pensamiento computacional. - Conocer la flora y la fauna autóctona de diferentes zonas de Aragón. - Localizar en el mapa de Aragón lugares geográficos, localidades y comarcas. - Aprender a trabajar en equipo, llegando a consensos y tomando decisiones de forma conjunta. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. - Competencia ciudadana. - Competencia emprendedora. - Competencia en conciencia y expresión culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM2, CD1, CD3,	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando	4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.	C.2. Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales),



CD5, CE3.	e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.		direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales. D.3. Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).
STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	CE.CN.3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar o reelaborar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.	B.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). B.2. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.
STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.	CE.CN.5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.	A.2. Los reinos de la naturaleza desde una perspectiva general e integrada a partir del estudio y análisis de las características de diferentes ecosistemas.
STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.	CE.CS.2. Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar	2.2. Localizar y analizar espacialmente, utilizando nociones básicas de cartografía y representación del espacio mediante mapas, proyecciones y modelos digitales.	A. Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos. B.2. El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y



	de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.		conservación.
CP3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.	CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.4. Localizar los hitos geográficos principales de su localidad y de Aragón, analizando sus fuentes de información, sus modelos y estructuras espaciales (de localización, distribución, extensión, relación...).	A.2. El entorno natural. La diversidad geográfica de España y de Europa. B.2. El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación.
CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP 3, CPSAA3.	CE.EVCE.2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.	2.2. Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes, a partir del conocimiento de los derechos humanos y los principios constitucionales fundamentales, en relación con contextos y problemas concretos, así como por una consideración crítica y dialogada acerca de cómo debemos relacionarnos con los demás	B. Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones. B. Fundamentos de la vida en sociedad. La empatía con los demás. Los afectos. La familia. La amistad y el amor. B. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
<p>Esta situación de aprendizaje se realizará en el aula de tecnología.</p> <p>Los recursos necesarios para llevarla a cabo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 juegos completos de "Robot Turtles". - 2 mapas de Aragón diseñados a modo de tablero. 		<p>Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de una hora y quince minutos.</p> <p>Se realizará en dos grupos y las sesiones se llevarán a cabo los martes por la mañana de 10:00h a 11:15h y de 11:45h a 13:00h.</p>	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
DESCUBRE ARAGÓN			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta actividad pretendemos desarrollar la autonomía y capacidad de decisión e investigación del alumnado, ya que tendrán que investigar sobre personajes ilustres y lugares emblemáticos de Aragón, para poder organizar después un concurso sobre lo investigado.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Buscar información utilizando los recursos disponibles en Internet. - Conocer aspectos relacionados con personajes ilustres y lugares emblemáticos de Aragón. - Ser capaces de sintetizar la información. - Aprender a trabajar en equipo, organizarse y llegar a acuerdos respetando las aportaciones de los compañeros y compañeras. - Participar en debates abiertos respetando las normas básicas de comunicación. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Competencia en conciencia y expresiones culturales. - Competencia emprendedora. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>	<p>CE.CN.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y, para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red.</p>	<p>A.1. La curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad como actitudes en la realización de las diferentes investigaciones. B.1. Dispositivos y recursos digitales de</p>



			<p>acuerdo a las necesidades del contexto educativo.</p> <p>B.1. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet.</p>
<p>STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>	<p>CE.CS.1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable.</p>	<p>1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio social y cultural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>	<p>B.2. El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación.</p> <p>B.2. Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.</p>
<p>CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP 3, CPSAA3.</p>	<p>CE.EVCE.2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.</p>	<p>2.2. Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes.</p> <p>2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas.</p>	<p>B. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.</p>
<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA2, CC2, CC3, CC4, CE3, CPSAA3.</p>	<p>CE.EVCE.4. Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.</p>	<p>4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.</p>	<p>B. Fundamentos de la vida en sociedad. La empatía con los demás. Los afectos. La familia. La amistad y el amor.</p>



<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE3, CC2, CPSAA4, CC4</p>	<p>CE.LCL.6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada, que implique la localización, selección y contraste de información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas de manera creativa.</p>	<p>B.3. Estrategias de identificación y valoración del sentido global del texto, de integración de la información explícita y de realización de inferencias para superar el sentido literal de textos en fuentes documentales diversas en procesos de comprensión y producción de textos escritos. B.5. Estrategias de búsqueda de información en fuentes documentales variadas y con distintos soportes y formatos con criterios de fiabilidad y pertinencia. B.5. Síntesis y reelaboración de conocimientos con apoyo de modelos.</p>
<p>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>		<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	
<p>Realizaremos la sesión de la mañana en el aula de artística y la sesión de la tarde en las escaleras del hall. Para esta actividad utilizaremos los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablet. - Lápiz o bolígrafo. - Tarjetas con el objeto de la investigación. - Tarjetas del concurso en las que escribiremos las preguntas. 		<p>La sesión de la mañana tendrá una duración de una hora y cuarto, aproximadamente. La sesión de la tarde tendrá una duración entre media hora y tres cuartos de hora, aproximadamente.</p>	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
TASTING ARAGÓN			
INTRODUCCIÓN			
<p>Esta situación de aprendizaje tiene como finalidad conocer algunas de las recetas tradicionales de la Comunidad de Aragón así como el potenciar y el saber diferenciar una alimentación saludable. También se quiere potenciar el desarrollo de habilidades sociales y el saber trabajar en equipo.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Contribuir a la adquisición de una alimentación saludable. - Conocer recetas y platos tradicionales de la comunidad de Aragón - Conocer productos y vocabulario básico en idioma extranjero (inglés). - Comprender los diferentes pasos de la receta en inglés. - Favorecer la integración de las personas y el desarrollo de habilidades sociales. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Competencia en conciencia y expresiones culturales. - Competencia emprendedora. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS



<p>CCL1, CCL5, CP2, CP3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3,</p>	<p>CE.LCL.1. Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España para favorecer la reflexión interlingüística, identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos, y valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.</p>	<p>1.1. Mostrar interés y respeto por las distintas lenguas y variedades dialectales, incluidas las lenguas de signos, identificando las características fundamentales de las de su entorno geográfico, así como algunos rasgos de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.</p>	<p>A. Biografía lingüística personal y mapa lingüístico del entorno geográfico. La diversidad etno-cultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística.</p>
<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</p>	<p>CE.CN.4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.2. Adoptar estilos de vida saludable, valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene y la prevención de enfermedades.</p>	<p>A.2.Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético.</p>
<p>CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSSA5, CCEC2.</p>	<p>CE.LEI.1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.</p>	<p>1.1. Reconocer, interpretar y analizar el sentido global, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes. 1.2. Seleccionar, organizar y aplicar de forma guiada estrategias y conocimientos adecuados en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado para captar el sentido global y procesar informaciones explícitas en textos diversos.</p>	<p>A. Estrategias básicas para la comprensión, de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados. A. Unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades tales como cantidad y número, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, relaciones lógicas elementales, etc. A. Léxico básico y de interés para el alumnado, relativo a alimentación, hábitos saludables y recetas. A. Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.</p>
<p>STEM1, STEM3,</p>	<p>CE.M.5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas</p>	<p>5.1. Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizando conocimientos y experiencias propios.</p>	<p>A.1. Estrategias de cálculo mental con números naturales iniciando el trabajo con centenas.</p>



<p>CD3, CD5, CC4, CEC1.</p>	<p>en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.</p>	<p>5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.</p>	<p>A.2.Suma y resta de números naturales resueltas con flexibilidad y sentido: utilidad en situaciones contextualizadas, estrategias y herramientas de resolución y propiedades. A.3.Relaciones entre la suma y la resta: aplicación en contextos cotidianos. D.3.Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).</p>
<p>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>		<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	
<p>Se hará en el comedor y se utilizarán los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador y proyector. - Juego de preguntas. - Tarjetas. - Frutas variadas. - Cubiertos. - Chocolate. - Palos de brocheta. - Papel de horno. - Papel celofán. 		<p>Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de 2 horas y se realizará a primera hora de la tarde.</p>	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
MENUDOS ARTISTAS			
INTRODUCCIÓN			
<p>Teniendo como referencia el arte en la Comunidad Autónoma de Aragón, el alumnado podrá conocer algunas de las obras más relevantes para después convertirse en artistas.</p> <p>Atendiendo a la diversidad de nuestro alumnado se utilizará un vídeo para ofrecer apoyo visual y auditivo y que todos sean capaces de seguir unas instrucciones básicas para crear su cuadro. Se trata de un cuadro con la imagen de la laguna de Gallocanta, una reserva natural de Aragón, entre las comarcas de Campo de Daroca y Jiloca. Con la elección de esta obra se persigue que el alumnado valore la belleza de nuestro entorno.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la obra de distintos pintores de la Comunidad Autónoma de Aragón. - Experimentar con las posibilidades del color. - Comprender un texto oral identificando la información relevante para la elaboración de la obra. - Crear una obra de arte de manera individual siguiendo unas instrucciones. - Valorar el entorno visual de nuestros alrededores. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. - Competencia en conciencia y expresiones culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS



<p>CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2</p>	<p>CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.</p>	<p>1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.</p>	<p>A. Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p>
<p>CCL1, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4</p>	<p>CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p>4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p>	<p>B. Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p>
<p>CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE1, STEM1, CD3, CPSAA3, CCE, STEM4, CPSAA4, CE1</p>	<p>CE.LCL.2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales identificando el sentido general y la información más relevante, valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas</p>	<p>2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales.</p>	<p>B.2. Estrategias de identificación e interpretación del sentido global, la información relevante, la integración de la información explícita y la realización de inferencias para superar el sentido literal de textos sociales orales y multimodales.</p>
<p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>		<p style="text-align: center;">TEMPORALIZACIÓN</p>	
<p>Se realizará en gran grupo en el comedor del centro y se necesitarán los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vídeo. - Pinceles. - Témperas. - Cartulinas. 		<p>Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de dos horas y se realizará en horario de tarde.</p>	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
RECORRE ARAGÓN			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta situación de aprendizaje se pretende que el alumnado haga un recorrido, con ayuda de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, por algunos lugares significativos de Aragón, con el objetivo de conocer su historia, geografía, demografía y cultura, además de algunas tradiciones, leyendas y curiosidades.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer diferentes aspectos históricos, culturales, geográficos y demográficos de la Comunidad Autónoma de Aragón. - Extraer información específica de un texto a través de la lectura comprensiva del mismo. - Potenciar la motivación del alumnado y la adquisición de nuevos conceptos mediante el uso de las TICs. - Aprender a trabajar en equipo, organizarse y llegar a acuerdos respetando las aportaciones de los compañeros y compañeras. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia digital. - Competencia personal; social y de aprender a aprender. - Competencia ciudadana. - Competencia emprendedora. - Competencia en conciencia y expresiones culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL2, CP2,	CE.LCL.4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el	4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales	B.3. -Elementos gráficos, textuales y paratextuales progresivamente complejos que



<p>STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.</p>	<p>sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal</p>	<p>favorecen la comprensión antes, durante y después de la experiencia lectora. B.3. -Estrategias de identificación y valoración del sentido global del texto, de integración de la información explícita y de realización de inferencias para superar el sentido literal de textos en fuentes documentales diversas en procesos de comprensión de textos escritos. B.3. Estrategias de uso progresivamente autónomo de recursos lingüísticos diversos, tanto en papel como digitales, para mejorar la comprensión de textos.</p>
<p>CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>	<p>CE.CN.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse, trabajar de manera individual, en equipo y en red y, para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo a las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y de forma individual y en equipo..</p>	<p>B.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.</p>
<p>STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.</p>	<p>CE.CS.1 Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable.</p>	<p>1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio cultural (material e inmaterial) a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.</p>	<p>B.2. El patrimonio natural y cultural material e inmaterial de Aragón y España como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. B.2. Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica, incluyendo una perspectiva de género.</p>
<p>CCL5, STEM2, STEM5, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1.</p>	<p>CE.CS.2 Analizar críticamente las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, integrando los planos social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para favorecer la capacidad para afrontar problemas, buscar soluciones y</p>	<p>2.3. Localizar y analizar espacialmente lugares geográficos, utilizando nociones básicas de cartografía y representación del espacio mediante mapas, proyecciones y modelos digitales, y herramientas básicas para representar</p>	<p>A. Representación gráfica, visual y cartográfica a través de medios y recursos analógicos y digitales usando las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).</p>



	actuar de manera individual y colaborativa en su resolución, poniendo en práctica hábitos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y del planeta.	información en ellos como gráficos, imágenes o tablas interactivas.	
CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.	CE.CS.3 Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.	B.2. Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. B.2. Principales hitos de la evolución histórica de Aragón.
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
Esta situación de aprendizaje se llevará a a cabo en la planta baja y primera del CRIE. El alumnado se dividirá en grupos heterogéneos de 3 alumnos y alumnas y el material que se necesitará será el siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - 1 tablet por equipo. - 1 mapa de Aragón por equipo. - Rotuladores. - Códigos QR. - Kahoot. 		Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de una hora y quince minutos y se realizará los jueves, antes del recreo con un grupo y después del recreo con el otro grupo.	



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
CHUGAR Y BAILOTEAR			
INTRODUCCIÓN			
Con esta situación de aprendizaje se pretende que los/as alumnos/as adquieran conciencia de determinados juegos y danzas tradicionales, presentes en la vida de la Comunidad Autónoma de Aragón.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los pasos básicos de la danza Bibi. - Aprender las reglas básicas de los juegos tradicionales de Aragón. - Disfrutar de los juegos y danzas tradicionales. - Trabajar y cooperar en grupo. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. - Competencia ciudadana. - Competencia en conciencia y expresiones culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.	CE.EF.2. Practicar y reconocer diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices y para realizar proyectos de	2.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones	A. Acciones motrices individuales. Principios para actuar metódicamente: emitir hipótesis de acción, identificar constantes, anticipar las acciones que hay que realizar, seleccionar las formas de hacer más apropiadas, resolver problemas.



	aprendizaje conectados con el contexto social próximo	constructivas entre personas con orígenes diferentes para favorecer su conservación.	Acciones motrices en el medio natural: características y modalidades de utilización del material y el equipo para la realización de actividades en el medio natural.
CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.	CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo.	3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. 3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de deportistas, árbitros-juez, entrenadores u otros roles que formen parte de la dinámica establecida.	C. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas. Concepto de fairplay o "juego limpio".
STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.	CE.EF.4. Valorar diferentes espacios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos, actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora	4.1 Utilizar los espacios naturales y/o del entorno próximo respetando la flora y la fauna del lugar, haciendo un buen uso de las instalaciones y/o servicios que ofrece con una perspectiva eco sostenible y comunitaria del cuidado del entorno	C. Valoración de acciones con respecto al fomento del transporte activo y sostenible. C. Previsión de riesgos de accidente durante la práctica en el medio natural: valoración previa y actuación. C. Respeto y conservación del entorno, la naturaleza, las instalaciones y el material tanto propio como común. C. Espíritu crítico ante el deterioro del medio natural.
CP3, STEM1, CD1,	CE.MD.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	1.1. Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando	B. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Los juegos populares y tradicionales como manifestación de la propia cultura y su



<p>CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.</p>		<p>curiosidad y respeto por las mismas.</p>	<p>potencial intercultural. B. Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Las danzas como manifestación de la propia cultura y su potencial intercultural.</p>
<p>CCL1, CP1, CD2, CPSAA1,C PSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.MD.3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p>	<p>3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p>	<p>B. Valoración de los juegos tradicionales aragoneses como prácticas culturales de nuestro entorno. B. Conocimiento de nombres de juegos populares y tradicionales.</p>
<p>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>		<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	
<p>Esta situación de aprendizaje se realizará fuera del centro y se necesitarán los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barra aragonesa. - Piedras y cuerdas. - Regaderas o cubos. - Palos o picas. - Sacos. - Una gayata. 		<p>Esta situación de aprendizaje se realizará por la tarde en dos períodos de 45 minutos.</p>	



6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

HÁBITOS Y RUTINAS	
DESARROLLO	Son todas aquellas actividades cotidianas que tienen lugar a lo largo de la semana de convivencia: habitaciones, comedor, higiene personal, expresión de emociones y rutina del sueño.
CHARLA: SARGA	
DESARROLLO	La Sociedad Aragonesa de Gestión Agroambiental (SARGA) nos ofrece una charla interactiva con el alumnado relacionada con el medioambiente.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos y se repetirá dos veces, con dos grupos de alumnado diferentes.
TEMPORALIZACIÓN	Tendrá lugar el jueves, en una sesión de una hora y cuarto, aproximadamente, antes del recreo con un grupo y después del recreo con el otro grupo.
VISITA: MUSEO DEL JAMÓN	
DESARROLLO	Relacionado con la temática, visitaremos el Museo del Jamón de Calamocha.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Museo del Jamón de Calamocha.
TEMPORALIZACIÓN	Esta salida tendrá lugar el miércoles por la mañana.
CREO MIS ZARRIOS	
DESARROLLO	En esta sesión cada alumno/a creará su acreditación y un servilletero para el comedor. Ambas cosas se guardarán al finalizar la convivencia ya que servirán para los tres trimestres.



RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	<p>Realizaremos la actividad repartidos en dos aulas, la de artística y la de tecnología. Para ello necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siluetas. - Pinturas y rotuladores. - Tijeras. - Gomaeva.
TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará el lunes por la tarde y tendrá una duración de una hora, aproximadamente.
TALLER: COMO UNAS CASTAÑUELAS	
DESARROLLO	En este taller se va a construir uno de los instrumentos musicales más conocidos dentro de la cultura aragonesa, las castañuelas.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	<p>Este taller se realizará en el aula de tecnología y para ello necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contorno. - Cartón. - Rotuladores/pinturas. - Tijeras. - Chapas. - Lana.
TEMPORALIZACIÓN	Este taller se lleva a cabo simultáneamente con los otros dos talleres los martes, miércoles y jueves en horario de 18.30h a 19.30h.
TALLER: PODCAST	
DESARROLLO	Este taller consiste en que el alumnado vaya contando su propia experiencia de las diferentes actividades y experiencias que realizamos dentro y fuera del CRIE. Posteriormente se creará un podcast que se subirá a Instagram y por medio de un enlace se vinculará a la página web del CRIE.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	<p>Este taller se llevará a cabo en el aula de la tablet donde existe una zona ambientada como si fuera un estudio de grabación de radio. Los recursos que necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espacio adecuado (sillas, cascos, micrófonos...). - Tablet.



TEMPORALIZACIÓN	Este taller se lleva a cabo simultáneamente con los otros dos talleres los martes, miércoles y jueves en horario de 18.30h. a 19.30h.
TALLER: HIMNO	
DESARROLLO	El taller consiste en que el alumnado se sienta integrado dentro de la vida y experiencia del CRIE y para ello tienen que inventar en grupo una coreografía para el himno del centro y así aprender a planificarse, organizarse y a trabajar en equipo.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Para este taller se necesitan los siguientes recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador y altavoces. - Disfraces.
TEMPORALIZACIÓN	Este taller se lleva a cabo simultáneamente con los otros dos talleres los martes, miércoles y jueves en horario de 18.30h. a 19.30h.
ACTIVIDAD NOCTURNA: JUST DANCE	
DESARROLLO	Realizaremos un concurso de Just Dance en el que el alumnado, por equipos, competirá para ser el equipo más divertido y bailarín de la noche.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador, el proyector y los vídeos de Just Dance. Tendrá lugar el lunes por la noche, con una duración de una hora y media.
ACTIVIDAD NOCTURNA: CINE	
DESARROLLO	Proyección de una película.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador y el proyector y tendrá lugar el martes por la noche.



ACTIVIDAD NOCTURNA: ZAGALEANDO	
DESARROLLO	En esta sesión realizaremos distintas dinámicas grupales.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	<p>Estas actividades las realizaremos el miércoles por la noche en la sala de juegos o en las escaleras, en función de la organización del espacio. La sesión tendrá una duración de una hora y media, aproximadamente. Como recursos necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una pelota. - Bolas de papel. - Disfraces y complementos. - Cañas.
ACTIVIDAD NOCTURNA: VELADA	
DESARROLLO	Esta actividad es la fiesta del fin de la convivencia, el broche final, en la que van sonando canciones y el alumnado baila al ritmo de la música con sus compañeros y compañeras.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión tiene lugar el jueves por la noche en la sala de juegos y tiene una duración de una hora y media, aproximadamente.



7. EVALUACIÓN

En el CRIE entendemos la evaluación como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realiza de forma global y continua, recogiendo información de forma permanente, y prestando especial atención al grado de desarrollo de las competencias clave. Pretendemos que tenga un carácter formativo y que nos proporcione información de interés sobre el alumnado. Distinguimos tres momentos en el proceso de evaluación:

- a) **EVALUACIÓN PREVIA O INICIAL.** Es el punto de partida que nos permite saber con qué conocimientos del tema parte el alumnado que acude al CRIE. Esta valoración se lleva a cabo a través de la Actividad Inicial y las actividades desarrolladas el primer día, asambleas previas al desarrollo de las clases y debates.
- b) **EVALUACIÓN CONTINUA.** A lo largo de la semana se va recogiendo información de las diferentes situaciones que se producen. En el CRIE prestamos especial importancia a los aspectos convivenciales, a los relacionados con la autonomía personal, cuidado personal e higiene del sueño. Esto queda reflejado también en la evaluación a través de asambleas, registros y otras herramientas. Para apoyar esta labor de evaluación continua, además de la observación realizada por cada uno de los miembros del equipo de maestros y maestras, elaboramos un “Diario de la semana” en el que se recoge información sobre los acontecimientos más relevantes que tienen lugar durante la jornada, y que después se utilizan tanto para evaluar al alumnado, como para valorar el desarrollo general de la convivencia.
- c) **EVALUACIÓN FINAL.** La última fase de la evaluación, es lo que denominamos la evaluación final. Para llevarla a cabo, nos servimos de los siguientes elementos:
 - Plickers. Aplicación utilizada para evaluar el grado de adquisición de los contenidos trabajados.
 - Cuestionario de autoevaluación. El alumnado rellenará un cuestionario valorando su grado de satisfacción con las actividades realizadas y aspectos convivenciales como su desarrollo personal y las relaciones sociales con los/as compañeros/as.
 - Recopilación de actividades llevadas a cabo a lo largo de la semana.

Además, al final de la semana se realizará una sesión de evaluación con los/as maestros/as acompañantes para valorar todos los aspectos de la convivencia y así poder realizar las posteriores modificaciones en la programación para seguir mejorando.