



Un CRIET de Película

2º TRIMESTRE

CURSO 2023-24



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	2
2. OBJETIVOS GENERALES	2
3. ACTIVIDAD INICIAL	2
4. PLANIFICACIÓN SEMANAL	3
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	4
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	20
7. EVALUACIÓN	24

1. JUSTIFICACIÓN

El segundo trimestre en el CRIET de Calamocha vamos a tener como centro de interés el cine, con la programación “Un CRIET de película”.

Con esta programación nos introducimos en el séptimo arte, en medio de una sociedad en la que las plataformas digitales van quitando protagonismo al lugar que ocupa el cine como espacio cultural, con sus butacas, su pantalla grande, lugar de reunión... Es por ello que queremos reivindicar la importancia de la cultura del cine y todo lo que lleva implícito, sus valores, el trabajo, las emociones que despierta en los espectadores y la acción social que muchas veces manifiesta. Para ello vamos a convertir al alumnado en protagonista esta semana, al tener que actuar como directores/as, guionistas, editores/as, cámaras, actores/actrices, entre otros; pasando por todos los ámbitos que implica crear su propia “película” para llevarla a la gran pantalla.

Todo ello vamos a llevarlo a cabo a través de situaciones de aprendizaje en las que incluiremos el pensamiento computacional, la robótica, el trabajo en equipo, salidas al entorno, utilización de medios y aplicaciones informáticas, trabajo colaborativo, 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.
- Desarrollar el pensamiento computacional y la robótica.
- 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 al cine, desde el CRIET proponemos la siguiente actividad a los centros para poder realizar una actividad en gran grupo cuando llegue el alumnado, que será el juego de las películas, de manera que en cada localidad el alumnado deberá preparar una escena de una película conocida que deberán representar cuando lleguen al CRIET delante de sus compañeros y compañeras para que adivinen de qué película se trata.

4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

UN CRIET DE PELÍCULA

HORAS	L	M	X	J	V	
8:30h	Viaje 					
9:30h		Desayuno 				
10:00h		Popcorn race 	Quando vuelan las Grullas 	Making of 	Evaluación	
11:15h		Recreo		Recreo		
11:45h		Scratch PIXAR 		Mira quién habla 	Recordamos la semana 	
13:00h		Rincones			 Premios	
14:00h	Comida 					
15:00h	Rincones				See you! 	
15:30h	Jugamos a las películas 	Zafarrancho en el rancho 	Ratatouille 	 CRIETWOOD AWARDS		
16:15h						
17:30h	Merienda					
18:00h	Solo en casa 	Luces, cámara... 	Días de cine 			
18:30h	Paseo de la fama 	Zootrópolis 				
19:30h	Rincones					
20:30h	Cena 					
21:30h	Just Dance BSO 	Cine 	Campeones 	Velada 		
23:00h	zzZ	zzZ	zzZ	zzZ		
23:30h						

5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
POPCORN RACE			
INTRODUCCIÓN			
En esta clase el alumnado conocerá algunos de los géneros del cine, los más comunes, y clasificará películas atendiendo a ellos. Además, podrán construir su propio palomitero.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los géneros de cine. • Buscar elementos según consignas gráficas. • Clasificar películas atendiendo a su género. • 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 en conciencia y expresión culturales. • Competencia social. • Competencia emprendedora. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.	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.	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.	C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales. – El cine: origen y evolución. –Géneros y formatos

			de producciones audiovisuales.
CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP3, 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. 2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas.	B. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
<p>La primera parte de esta actividad se realizará entre la primera y la segunda planta; y la segunda parte en el comedor. Los recursos utilizados son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablets • Papel y boli • Carretes • Palomitas de papel • Palomiteros • Plantilla del palomitero • Rotuladores • Pinturas • Tijeras • Pegamento 		<p>La duración de esta sesión será de una hora y cuarto. Se llevará a cabo en dos sesiones, ya que el grupo de alumnado se dividirá en dos subgrupos.</p>	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
SCRATCH PIXAR			
INTRODUCCIÓN			
En esta clase el alumnado se familiarizará con el lenguaje de programación a través de la aplicación “SCRATCH”. A través de dicha aplicación, deberán crear una animación digital (similar a la de Pixar) que servirá de introducción a sus cortos.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender los conceptos básicos de programación acordes a su nivel. • Conocer las funciones básicas de la aplicación “SCRATCH”. • Utilizar de forma autónoma y responsable las herramientas digitales. • Aprender a trabajar en equipo, respetando los diferentes puntos de vista, aportaciones y opiniones, llegando a consensos. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. • Competencia digital. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en conciencia y expresión culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.	CE.EPV.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.	3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.	A. Recursos digitales de uso común para las artes plásticas, visuales y audiovisuales. C. Las herramientas y las técnicas básicas de animación.
CCL1, CP3,	CE.EPV.4 Participar del diseño, la elaboración y la	4.1 Participar de manera guiada en el	A. Vocabulario específico de

STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	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.	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.	las artes plásticas, visuales y audiovisuales. B. Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. C. Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos
STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.	CE.M.4 Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando 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.	4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.	D.3. Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados...).
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
<p>Esta actividad se realizará en el aula de informática. Los recursos utilizados serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores con el programa Scratch 3.0 instalado. • Proyector. 		<p>La duración de esta sesión será de una hora y cuarto. Se llevará a cabo en dos sesiones, ya que el grupo de alumnado se dividirá en dos subgrupos.</p>	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
ZAFARRANCHO EN EL RANCHO			
INTRODUCCIÓN			
Con esta actividad se pretende trabajar tanto la lengua oral como escrita, así como la dramatización a la hora de representar el guion que el alumnado ha realizado anteriormente.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Introducir al alumnado en la elaboración de un guion. • Conocer los aspectos básicos de un guion. • Poner en práctica el guion elaborado anteriormente • Aprender a trabajar en equipo, llegando a consensos y tomando decisiones de forma conjunta. 			
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 expresión culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE1, STEM1, CD3, CPSAA3, CCE, STEM4, CPSAA4,	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	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	B.3. Comprensión lectora: - Lectura compartida y expresiva con entonación y ritmo progresivamente adecuados al nivel cognitivo

CE1	necesidades comunicativas	manera acompañada, algunos elementos formales elementales	-Estrategias básicas de comprensión lectora de textos de fuentes documentales diversas en procesos de comprensión y producción de textos escritos
CE.LEA2, CE.LEI.2, CE.LEF.2, CE.LEA.3, CE.LEI.3, CE.LEF.3, CE.M.6 y CE.VSC.1	CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos. 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.	B.2. Comunicación e interacción oral: -Interés por expresarse oralmente con pronunciación y entonación adecuadas. -Identificación de elementos básicos de la comunicación no verbal.
CCL1, CCL2, CCL4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5.	CE.LCL.8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.	8.2. Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artístico	B.2. Comunicación e interacción oral: -Identificación de elementos básicos de la comunicación no verbal. -Interacción oral adecuada en situaciones de aula
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
Se dividirá la clase en 8 grupos de 4 a 6 personas. Los recursos necesarios son: <ul style="list-style-type: none"> • Dinero. • Panel con las películas que se subastan. • Plantilla para realizar el guion. 		Para la elaboración de esta situación de aprendizaje el alumnado dispondrá de 2 horas.	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
RATATOUILLE			
INTRODUCCIÓN			
Esta actividad persigue el desarrollo de la imaginación, la colaboración, el trabajo en equipo y el junto con una alimentación saludable.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la creatividad y la imaginación a la hora de preparar la receta. • Coordinar en grupo los diferentes pasos de la receta y su redacción. • Contribuir a la adquisición de una alimentación saludable. • 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 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
CCL1, CP2, STEM4, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2,	CE.LCL.3 Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.	B.1.Estrategias para la coherencia textual. – Elementos básicos de contenido (tema, fórmulas fijas, léxico) y forma (estructura, formato, imágenes).

<p>STEM1, CD2, CE3, CC2.</p>	<p>una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.</p>		
<p>CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CC2, CCLE, CP2, STEM4, CPSAA4, CC4.</p>	<p>CE.LCL.5 Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, redacción, revisión y edición para construir conocimiento y dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1. Producir textos escritos y multimodales coherentes de relativa complejidad, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>B.4. Convenciones del código escrito en el marco de propuestas de comprensión o producción de textos de uso social. – Cuidado en la presentación de las producciones escritas. – Estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición de textos escritos y multimodales sencillos, en diferentes soportes, próximos a su experiencia personal, y con diferentes propósitos.</p>
<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</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>4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.</p>	<p>B Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales. C Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual.</p>
		<p>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.</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 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 y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p>	

ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Se hará en grupos de 6 alumnos/as en el comedor. Para ello se utilizarán los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotocopias con corbatas y pajaritas impresas. • Rotuladores, pinturas, tijeras, cinta. • Tarjetas. • Diferentes alimentos (queso, atún, pan de molde, huevo, frutas variadas....). • Cubiertos para pelar y cortar. • Palos de brocheta. 	<p>Esta sesión tendrá una duración de 2 horas y posteriormente se tomará para merendar.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
DÍAS DE CINE
INTRODUCCIÓN
<p>Esta actividad se realizará en dos momentos ya que, por una parte, los distintos grupos grabarán el corto que han preparado previamente siguiendo el guion elaborado y, por otro lado, el alumnado elaborará un Óscar como manualidad para que, una vez terminado, lo entregue a otro alumno/a para que todo el alumnado termine con un Óscar que no sea el suyo.</p>
OBJETIVOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Crear y representar un corto cinematográfico que sea acorde con el género elegido. • Comprender y representar oralmente el guion elaborado anteriormente. • Valorar el entorno para la elaboración del corto.

<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración como manualidad de un corto. • Conocer los géneros de cine. 			
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
CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CE1, STEM1, CD3, CPSAA3, CCE, STEM4, CPSAA4, CE1	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	..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	B.3. Comprensión lectora: – Lectura compartida y expresiva con entonación y ritmo progresivamente adecuados al nivel cognitivo –Estrategias básicas de comprensión lectora de textos de fuentes documentales diversas en procesos de comprensión y producción de textos escritos
CE.LEA2, CE.LEI.2, CE.LEF.2, CE.LEA.3, CE.LEI.3, CE.LEF.3, CE.M.6 y CE.VSC.1	CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos. 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.	B.2. Comunicación e interacción oral: –Interés por expresarse oralmente con pronunciación y entonación adecuadas. –Identificación de elementos básicos de la comunicación no verbal.
CCL1, CD2,	CE.EPV.3. Expresar y comunicar de manera	3.2 Expresar con creatividad ideas,	C. Artes plásticas, visuales y

<p>CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4</p>	<p>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>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>audiovisuales: – Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas en dibujos y modelados sencillos. – Nociones básicas sobre cine.</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>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás</p>	<p>B. Creación e interpretación: – Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación – Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales y audiovisuales</p>
<p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>		<p style="text-align: center;">TEMPORALIZACIÓN</p>	
<p>Las agrupaciones para las actividades, dependiendo del número total del alumnado, serán de siete u ocho grupos y de cinco o seis alumnos/as en cada grupo. En cuanto a los recursos, será necesario lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un vestuario para la caracterización de los personajes. • Una tablet para la grabación de los cortos. 		<p>Esta sesión tendrá una duración de una hora y media.</p>	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
MIRA QUIÉN HABLA			
INTRODUCCIÓN			
El mundo del cine implica muchas otras subdisciplinas que son esenciales para que una filmación se lleve a término con éxito. Una de ellas es el doblaje. En esta clase veremos cómo trabajan los dobladores de películas y nos convertiremos en uno o una para doblar una secuencia de una película muy famosa de animación.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la profesión de doblador/a o actor/actriz de doblaje y el papel que desempeñan en el mundo del cine. • Realizar un doblaje de una escena de una película animada utilizando el programa “Reaper”. • Utilizar la lengua inglesa para el doblaje. • Desarrollar hábitos de cooperación, escucha y trabajo en equipo para llevar a cabo un producto final. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital. • La competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en conciencia y expresiones culturales. • Competencia plurilingüe. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1,	CE.LEI.1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la	1.1. Reconocer, interpretar y analizar el sentido global, así como palabras y frases específicas de textos orales, escritos y	A. Estrategias básicas de uso común para la comprensión y la producción de textos orales, escritos

<p>CPSAA5, CCEC2.</p>	<p>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>multimodales breves y sencillos sobre temas frecuentes y ámbitos próximos a su experiencia, a través de distintos soportes.</p>	<p>y multimodales breves, sencillos y contextualizados. A. Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto. A. Modelos contextuales y géneros discursivos básicos de uso común</p>
<p>CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCE.4.</p>	<p>CE.LEI.2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar</p>	<p>2.1. Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, utilizando de forma guiada recursos verbales y no verbales, y usando formas y estructuras básicas y de uso frecuente propias de la lengua extranjera. 2.2. Organizar y producir textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando estructuras y léxico básico de uso común.</p>	<p>en la comprensión, producción y coproducción de textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, tales como guiones de cine. A. Unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades tales como expresión de la entidad, la afirmación, la negación, la interrogación, etc. A. Léxico básico y de interés para el alumnado, relativo a situaciones cotidianas. A. Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.</p>
<p>CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1.</p>	<p>CE.LEI.4. Mediar en situaciones predecibles, usando estrategias y conocimientos para procesar y transmitir información básica y sencilla, con el fin de facilitar la comunicación.</p>	<p>4.2. Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias básicas que ayuden a crear puentes y faciliten la comprensión y producción de información y la comunicación, adecuadas a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades.</p>	<p>A. Conocimientos, destrezas y actitudes elementales que permiten iniciarse en actividades de mediación en situaciones cotidianas básicas.</p>
<p>CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1,</p>	<p>CE.EPV.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</p>	<p>3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las</p>	<p>C. Registro y edición básica de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.</p>

CCEC3, CCEC4.	producir obras propias	capacidades propias. 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.	C. Estrategias y técnicas de uso común de composición de historias audiovisuales. C. El cine como forma de narración. C. Características elementales del lenguaje audiovisual multimodal. C. Aproximación a las herramientas y las técnicas básicas de animación.
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
<p>La sesión se llevará a cabo en el aula de la pantalla interactiva, y el material necesario será el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PC y pantalla interactiva • Tarjeta de sonido. • Micrófonos. • Programa Reaper. • Fragmentos de películas de animación con sus guiones para realizar el doblaje en inglés. 		<p>La duración de esta sesión será de una hora y cuarto. Se llevará a cabo en dos sesiones, ya que el grupo de alumnado se dividirá en dos subgrupos.</p>	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
MAKING OF			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta situación de aprendizaje pretendemos que el alumnado edite su propio cortometraje, de manera que tenga un vídeo introductorio, el corto propiamente dicho y una parte final que incluya agradecimientos y los créditos finales. Además, en las partes en las que sea necesario introducirán la música adecuada.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar la aplicación de CANVA. • Desarrollar la creatividad eligiendo la música adecuada. • Introducir los vídeos en la aplicación editándolos si es necesario. • Trabajar en equipo, organizándose y llegando a acuerdos respetando las aportaciones de los compañeros y compañeras. 			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia digital. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia emprendedora. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en conciencia y expresiones culturales. 			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y	4.1. Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando principios básicos del pensamiento computacional en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado. 4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o	D.3.Pensamiento computacional: Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas

	automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.	creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.	y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).
CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.	CE.EPV.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.	3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias. 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.	C. - Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales. - Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo. - Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales.
CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP3, 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. 2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas.	B. Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS		TEMPORALIZACIÓN	
<p>La sesión se llevará a cabo en el aula de informática y serán necesarios los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores de la sala de informática. • Aplicación de CANVA. • Los vídeos creados previamente por el alumnado. • Diferentes pistas musicales. 		<p>La duración de esta sesión será de una hora y cuarto. Se llevará a cabo en dos sesiones, ya que el grupo de alumnado se dividirá en dos subgrupos.</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.
ENSAYOS	
DESARROLLO	En esta sesión el alumnado deberá organizarse para ensayar el corto que han preparado por grupos.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Podrán utilizar los recursos que consideren necesarios, aunque es más un ensayo de las interpretaciones, por lo que deberán centrarse en sus textos más que en utilizar recursos.
TEMPORALIZACIÓN	Los ensayos tendrán una duración de media hora, aproximadamente.
SALIDA: SARGA (CUANDO VUELAN LAS GRULLAS)	
DESARROLLO	La Sociedad Aragonesa de Gestión Agroambiental (SARGA) nos guiará por el entorno de la localidad para conocer las características, la biodiversidad y la biología y etología de la grulla común, mediante el apoyo de medios audiovisuales.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Esta actividad se realizará en el entorno del centro y contaremos con la ayuda de una educadora ambiental.
TEMPORALIZACIÓN	Esta salida tendrá una duración de tres horas, realizando una pausa a mitad para almorzar y dejando al alumnado tiempo libre.
CRIETWOOD AWARDS	
DESARROLLO	En la gran gala del cine el alumnado mostrará ante el gran público (sus compañeros/as y maestros/as) los cortos que han creado.

	La gala comenzará con un vídeo de un corto que habremos creado e interpretado los/as maestros/as del CRIET, para dar después el protagonismo al alumnado que irán saliendo al escenario para hacer una breve presentación de su corto que nos permita después pasar al visionado del mismo. Cuando hayamos visto todos los cortos, pasaremos a la entrega de premios Goya a cada corto.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Esta gala tendrá lugar en el Cine-Teatro Auditorio de Calamocha que nos cederá el Ayuntamiento de la localidad. Allí necesitaremos los siguientes recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Pen drive con todos los cortos creados. • Proyector. • Micrófono.
TEMPORALIZACIÓN	La gala se realizará los jueves por la tarde y tendrá una duración de dos horas y media aproximadamente.
TALLER: ZOOTRÓPOLIS	
DESARROLLO	En este taller el alumnado deberá construir un zootropo casero, que es una de las primeras formas de animación que existen, desarrollado en el siglo XIX. Consiste en un tambor giratorio con la parte superior descubierta, en cuya pared se abren cortes finos y verticales a intervalos regulares, que giraremos con la finalidad de dar movimiento a las imágenes que introduciremos en su interior.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Este taller se realizará en el aula de tecnología. <ul style="list-style-type: none"> • Plantilla del tambor, del círculo grande y de los círculos pequeños. • Tijeras. • Pegamento. • Cúter. • Chinchetas. • Recipiente de un yogur limpio. • Tira de imágenes que generarán movimiento.
TEMPORALIZACIÓN	Para realizar este taller dispondremos de una hora en las sesiones del lunes y martes de 18:30 a 19:30 horas.
TALLER: EL PASEO DE LA FAMA	

DESARROLLO	Este taller consistirá en la creación, de manera individual, de nuestra propia estrella de la fama al estilo Hollywood.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	<p>Este taller se realizará en el aula de artística y en la de tablet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartulina negra con la estrella impresa. • Plastilina. • Pincel. • Cola blanca. • Purpurina roja brillante. • Témpera blanca. • Permanente dorado. • Permanente blanco.
TEMPORALIZACIÓN	Para realizar este taller dispondremos de una hora en las sesiones del lunes y martes de 18:30 a 19:30 horas.
ACTIVIDAD NOCTURNA: JUST DANCE	
DESARROLLO	Realizaremos un concurso de Just Dance de bandas sonoras de películas en el que el alumnado, por equipos, competirá para ser el equipo más divertido y bailarín de la noche. Proyectaremos en la pantalla el vídeo con la coreografía y la canción de Just Dance para que lo reproduzcan.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos y 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: CAMPEONES	
DESARROLLO	En esta sesión realizaremos diversos juegos y dinámicas grupales.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad la 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: -1 pelota -8 globos
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 CRIET 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 CRIET. 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 CRIET 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 en la que evaluamos el grado de adquisición de los contenidos. Asimismo, el alumnado contestará unas preguntas valorando su grado de satisfacción con las actividades, su desarrollo personal y las relaciones sociales con los compañeros/as.
 - Cuestionario de autoevaluación. El alumnado rellenará un cuestionario en el que podrá expresar su opinión sobre las actividades realizadas, además de otros aspectos relacionados con la convivencia.
 - 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.