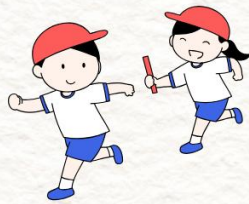


# OLIMPIADAS EN EL CRIET



3º TRIMESTRE  
CURSO 2023/2024





## ÍNDICE

<b>1. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>2</b>
<b>2. OBJETIVOS GENERALES .....</b>	<b>2</b>
<b>3. ACTIVIDAD INICIAL .....</b>	<b>3</b>
<b>4. PLANIFICACIÓN SEMANAL .....</b>	<b>4</b>
<b>5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>5</b>
<b>6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS .....</b>	<b>25</b>
<b>7. EVALUACIÓN .....</b>	<b>29</b>



## 1. JUSTIFICACIÓN

La programación del tercer trimestre del CRIET de Calamocha tendrá como centro de interés los Juegos Olímpicos. Por ello, la hemos bautizado con el nombre “Olimpiadas en el CRIET”.

Aprovechando que este año se celebra la XXXIII edición de los Juegos Olímpicos en París, nos introduciremos en el mundo de las Olimpiadas, echando la vista atrás en la historia para conocer sus orígenes y hacer hincapié en los valores que emanan de ellas. Queremos que el alumnado viva una experiencia inmersiva en la que sienta los Juegos Olímpicos como propios, vivenciando desde la ceremonia de apertura hasta la clausura, y participando activamente en todas las actividades de la semana.

El eje de la programación serán los deportes y los valores que vienen implícitos en ellos. Además de acercarnos a los beneficios que proporciona la actividad física en nuestra vida diaria, los Juegos Olímpicos promueven la mejora de las relaciones entre naciones, y contribuyen a que todos aprendamos a vivir en armonía. Valores como esfuerzo, compañerismo, amistad, respeto, tolerancia, igualdad y superación se trabajarán de manera transversal durante toda la programación, con lo que se pretende dejar una huella muy profunda en todo nuestro alumnado.

Siguiendo en la línea de los valores, se introducirá también al alumnado en los Juegos Paralímpicos, que se celebrarán también este año en París. Para ello, contaremos con la colaboración de la Fundación DFA, que a través de actividades prácticas mostrará a nuestros crietas y nuestras crietas cómo es el día a día de las personas con algún tipo de discapacidad y las barreras con las que deben lidiar para llevar a cabo sus actividades cotidianas.

Para llevar a cabo esta programación de manera exitosa, se han creado situaciones de aprendizaje que incluyen deporte, robótica, trabajo cooperativo, uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, pensamiento creativo, cajas de aprendizaje y salidas, 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.

- Reconocer la importancia de la actividad física en la vida diaria.
- Inculcar al alumnado los valores implícitos en las olimpiadas a través de diversas experiencias.
- Conocer y respetar las normas de convivencia del centro.
- 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.
- Desarrollar hábitos y rutinas diarias relacionados con el autocuidado, la autonomía y la higiene personal.
- Adquirir responsabilidades propias de la vida cotidiana.
- Aprender conocimientos sobre educación afectivo-sexual, que permitan al alumnado de 6º de primaria conocer su cuerpo, su desarrollo y las diferencias con el otro sexo y los adultos y adquirir estrategias para su cuidado y su valoración.
- Fomentar el respeto por las personas mayores y valorar la necesidad de disfrutar del tiempo con ellas a través de actividades y juegos intergeneracionales.

### **3. ACTIVIDAD INICIAL**

Partiendo de la premisa de que se pretende que el alumnado viva en primera persona las Olimpiadas en el CRIET, se propone que, como actividad inicial, el alumnado de las diferentes localidades cree su propia bandera, para así participar en el desfile de apertura de los Juegos Olímpicos del CRIET y convertirla en un símbolo de identidad durante todo el desarrollo de la semana. Para ello, se indican al alumnado las medidas de la misma, y se señala que debe estar formada por elementos tridimensionales.





#### 4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

## OLIMPIADAS EN EL CRIET

HORAS	L	M	X	J	V
8:30h	Viaje 				
9:30h		Desayuno 			
10:00h			¡Vamos a TERUEL! 		Charla matrona 
11:15h			Recreo	Entrenando con nuestros mayores 	Recreo
11:45h	Descubre las Olimpiadas			Evaluación	
13:00h		Rincones		Rincones	Ceremonia Clausura 
14:00h	Comida 			Comida 	
15:00h	Tiempo libre	Rincones	  	Rincones	  
15:30h	 Ceremonia Inauguración	 Juegos Olímpicos		Estaciones Olímpicas 	
16:15h				Merienda	
17:30h	Merienda			Voleibol 	
18:00h	Villa Olímpica 			MaquillARTE 	
18:30h	Mascota de los juegos	Healthy snack			
19:30h	Rincones 				
20:30h	Cena 				
21:30h	Bingo musical 	Cluedo 	Cine 	Velada 	
23:00h	zzZ	zzZ	zzZ	zzZ	
23:30h					



## 5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
<b>DESCUBRIENDO LAS OLIMPIADAS</b>
INTRODUCCIÓN
<p>Con esta actividad pretendemos que el alumnado conozca más sobre el mundo de las olimpiadas: la historia de los JJOO, los símbolos que los representan, los principios y valores que defienden y los deportes olímpicos.</p>
OBJETIVOS DIDÁCTICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conocer el origen de los Juegos Olímpicos.</li> <li>– Identificar los símbolos de las olimpiadas: mascota, llama, banderas, anillos y logo.</li> <li>– Poner en valor los principios y los valores de las olimpiadas.</li> <li>– Investigar sobre algunos deportes olímpicos.</li> <li>– Trabajar en equipo participando y respetando las opiniones propias y las de los demás.</li> <li>– Exponer de forma oral lo investigado.</li> </ul>
COMPETENCIAS CLAVE
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>– Competencia matemática y CCBB en ciencia y tecnología.</li> <li>– Competencia en conciencia y expresiones culturales.</li> <li>– Competencia ciudadana.</li> <li>– Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> </ul>



PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>CCL1, CP2, STEM4, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2, STEM1, CD2, CE3, CC2.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>B.2. Comunicación e interacción oral: - Interacción oral adecuada en situaciones de aula y en contextos formales pautados, con respeto a las estrategias de cortesía lingüística.</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 movilizand, de manera puntualmente acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>B.4. Producción escrita: - Elementos gráficos y paratextuales sencillos que faciliten la organización y comprensión del texto.</p>
<p>STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CE3, CEC2, CEC4.</p>	<p>CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos</p>	<p>2.1. Seleccionar entre diferentes estrategias, para resolver un problema justificando la estrategia seleccionada y compartiendo la reflexión que justifica la elección.</p>	



	saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.		
CCL1, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.	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.	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.	B. Creación e interpretación: – Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>			<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<p>Esta actividad se llevará a cabo en dos sesiones, con la mitad del alumnado en cada una de ellas, y al que a su vez dividiremos en cuatro grupos. Cada grupo tendrá una caja que contendrá lo siguiente:</p> <p>Caja 1: instrucciones, puzle, enigma: papel y lápiz; esquema, plantillas con símbolos, anillos olímpicos y piezas.</p> <p>Caja 2: instrucciones, puzle, enigma: papel, vaso, cúrcuma, gel hidroalcohólico, pincel; diccionario y plantilla principios; folio y celo ancho.</p> <p>Caja 3: instrucciones, puzle, enigma: código secreto; libros y línea del tiempo; ramas de olivo.</p> <p>Caja 4: instrucciones, puzle, enigma: código secreto; libro, Cuello de botella, tira dorada y vaso de yogur.</p>			<p>Esta sesión se desarrollará los martes por la mañana y tendrá una duración de, aproximadamente, una hora y cuarto.</p>





SITUACIÓN APRENDIZAJE			
<b>JUEGOS OLÍMPICOS</b>			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta actividad queremos conseguir que el alumnado participe de una manera práctica de diversos juegos y pruebas deportivas para que se pongan en la piel de los deportistas que participan en unas olimpiadas. Para ello, se intentará que participen de manera respetuosa pero a la vez de manera competitiva. Hay juegos tanto individuales como grupales en los que es necesario la cooperación de todos los miembros del equipo para conseguir resultados positivos.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar competitividad pero de una manera justa hacia los demás participantes.</li> <li>- Esforzarse en cada una de las actividades en su justa medida.</li> <li>- Mostrar respeto hacia cada uno/a de los compañeros/as y adversarios/as.</li> <li>- Respetar el medio ambiente.</li> </ul>			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender</li> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales</li> </ul>			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, CPSAA4, CPSAA5.	CE.EF1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices,	1.2. Encadenar acciones motrices durante el juego para resolver, analizar, valorar y perfeccionar diferentes situaciones motrices (tácticos y técnicos) de oposición	D. Interacción eficiente y sostenible con el entorno: -Fomento de conductas sostenibles y ecológicas



	aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo	(por ejemplo, luctatorias, de cancha dividida u otras)	
STEM1, CPSAA4, CPSAA5.	CE.EF2. 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 aprendizaje conectados con el contexto social próximo.	2.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artísticoexpresivas 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 constructivas entre personas con orígenes diferentes para favorecer su conservación	E. Organización y gestión de la actividad física: - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.
CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.	CE.EF3 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 étnicoculturales, 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	3.2. 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. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: - Respeto de las reglas de juego - Concepto de fairplay o "juego limpio"
STEM2, STEM5,	CEEF5 Desarrollar un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso	5.4. Identificar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad	F. Vida activa y saludable: - Salud física: efectos



<p>CPSAA2, CPSAA5, CE3</p>	<p>de construcción social compartido, practicando regularmente actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, que le capacite a tomar decisiones saludables (físicas, emocionales y sociales), para él o ella y para su entorno social que contribuyan a su bienestar</p>	<p>física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando posturas de rechazo a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.</p>	<p>físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo.</p>
<p>CCL1, CP2, STEM4, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2, STEM1, CD2, CE3, CC2.</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. Comunicación e interacción oral: -Estrategias de reconocimiento, selección e interpretación de la información general y del sentido global del texto</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b></p>			<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>
<p>Se dividirá la totalidad del alumnado en 4 grupos. En cuanto a los materiales, serán necesarios los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 palos que hagan el papel de testigos</li> <li>- 10 conos</li> <li>- 1 jabalina</li> <li>- 1 balón medicinal</li> <li>- 1 pañuelo</li> </ul>			<p>La actividad se realizará los martes por la tarde. Se dispondrá de unos 10 minutos para la realización de cada prueba.</p>



<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>			
<b>HEALTHY SNACK</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
<p>Con esta actividad queremos conseguir que el alumnado considere la importancia que tiene una alimentación saludable y equilibrada para un desarrollo integral y así poder conseguir progresivamente hábitos saludables. La actividad se desarrollará en inglés, ya que este idioma juega un papel fundamental en el desarrollo de nuestro alumnado, puesto que es vehículo de comunicación y abre puertas a la nuevas oportunidades y posibilidades.</p>			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquirir hábitos de vida saludable en relación con la alimentación.</li> <li>- Desarrollar la creatividad del alumnado en la elaboración de la receta.</li> <li>- Trabajar hábitos de higiene para la alimentación.</li> <li>- Adquirir una serie de normas básicas en relación con la adquisición de hábitos alimenticios.</li> <li>- Participar, coordinar y colaborar en pequeño grupo para la elaboración de la receta.</li> <li>- Utilizar adecuadamente el vocabulario en inglés.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia plurilingüe.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> <li>- Competencia emprendedora.</li> </ul>			
<b>PERFIL DE SALIDA</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>



<p><b>CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CCEC2.</b></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>1.2. 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. Autoconfianza en el uso de la lengua extranjera. Iniciación a las estrategias elementales para la comprensión y la producción de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.</p>
<p><b>CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCE.4.</b></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 mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.</p>	<p>2.1. Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados, sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando de forma guiada recursos verbales y no verbales, y usando formas y estructuras básicas y de uso frecuente propias de la lengua extranjera.</p>	<p>A. Léxico básico y de interés para el alumnado, relativo a hábitos de vida saludables, educación y alimentación, hábitos saludables y recetas;</p>
<p><b>CCL5, CP1, CP2, CP3, STEM1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC1.</b></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 de cada momento.</p>	<p>A.- Conocimientos, destrezas y actitudes que permiten iniciarse en actividades de mediación en situaciones cotidianas básicas.</p>
<p><b>CCL5, CP3, CPSAA1,</b></p>	<p>CE.LEI.6 Apreciar y respetar la diversidad lingüística, cultural y artística a partir de la lengua extranjera identificando y</p>	<p>6.1. Actuar con aprecio y respeto en situaciones interculturales, construyendo</p>	<p>C . La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros</p>





<p><b>CPSAA3, CC3, CCEC1.</b></p>	<p>valorando las diferencias y semejanzas entre lenguas y culturas, para aprender a gestionar situaciones interculturales.</p>	<p>vínculos entre las diferentes lenguas y culturas, y mostrando rechazo ante cualquier tipo de discriminación, prejuicio y estereotipo en contextos comunicativos cotidianos y habituales.</p>	<p>países.</p>
<p><b>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3.</b></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. La vida en nuestro planeta:</p> <p>-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>-Aspectos básicos de las funciones vitales del ser humano desde una perspectiva integrada: obtención de energía, relación con el entorno y perpetuación de la especie.</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b></p>			<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>
<p>Se llevará a cabo en el comedor escolar del centro distribuyéndose en grupos de 5 alumnos/as. Dispondrán de los utensilios e ingredientes necesarios para la elaboración de la receta. Una vez terminada la receta la guardaremos señalada individualmente en el frigorífico del comedor.</p>			<p>Se realizará en una sesión de una hora el martes por la tarde.</p>



<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>			
<b>CLUEDO NOCTURNO</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
<p>La Llama Olímpica es uno de los símbolos más conocidos de las olimpiadas. Conmemora el robo del fuego de los dioses por parte de Prometeo y su posterior entrega a la humanidad. Cada vez que se celebran olimpiadas, es llevada por relevistas desde Olimpia, ciudad de Grecia que fue la cuna del olimpismo, hasta el lugar de celebración del evento. Como es sabido, cada 4 años, todos los países se disputan con ahínco el honor de ser la próxima sede de los Juegos Olímpicos. En esta situación de aprendizaje, el robo de la Llama Olímpica será el desencadenante de un situación que permitirá a nuestro alumnado convertirse en detectives y resolver el misterio.</p>			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Desarrollar hábitos de trabajo en equipo para resolver una situación problemática.</li> <li>– Favorecer la integración de las personas y el desarrollo de habilidades sociales.</li> <li>– Utilizar el pensamiento creativo y divergente para resolver diferentes enigmas.</li> <li>– Recuperar conocimientos de diferentes áreas curriculares y aplicarlos en situaciones de la vida diaria.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</li> <li>– Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>– Competencia en conciencia y expresiones culturales.</li> <li>– Competencia emprendedora.</li> <li>– Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> </ul>			
<b>PERFIL DE SALIDA</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>



<p>STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CE3, CEC2, CEC4.</p>	<p>CE.M.2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones, reflexionar sobre estas y el proceso seguido para incorporar nuevos saberes a la red de conocimientos y competencias del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.</p>	<p>2.1. Seleccionar entre diferentes estrategias, para resolver un problema justificando la estrategia seleccionada y compartiendo la reflexión que justifica la elección. 2.2. Obtener posibles soluciones o conclusiones de un problema seleccionando entre varias estrategias conocidas justificando la elección.</p>	<p>A. Sentido numérico A.1. Conteo y cantidad: - Estrategias variadas de conteo, recuento sistemático y adaptación del conteo al tamaño de los números en situaciones de la vida cotidiana. - Estrategias y técnicas de interpretación y manipulación del orden de magnitud de los números.</p> <p>B. Sentido de la medida B.1. Magnitud y medida: - Instrumentos (analógico) y unidades adecuadas para medir tiempos</p> <p>C. Sentido espacial C.2. Localización y sistemas de representación: - Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia (incluidos los puntos cardinales), direcciones: descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos.</p>
	<p>CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una</p>	<p>8.1. Colaborar activa, respetuosa y responsablemente en el trabajo en equipo mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la</p>	<p>F. Sentido socioemocional F.1. Creencias, actitudes y emociones propias: - Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje. F.2. Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad: - Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas. - Aplicación de técnicas cooperativas simples</p>



	<p>identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.</p>	<p>exploración compartida de la situación o resolución del problema, respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común</p>	<p>para el trabajo en equipo en matemáticas y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.</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. Sociedades y territorios                      – El entorno natural. La diversidad geográfica de España y de Europa.                      – Ciudadanía activa. Fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio en España y Europa.- Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica.</p>
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>			<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reloj analógico con pistas.</li> <li>– Mapa Europa.</li> <li>– Tablero de Twister con imágenes de monumentos del mundo.</li> <li>– Objetos varios.</li> <li>– Póster con imágenes de objetos.</li> <li>– Tubos de papel con letras.</li> <li>– Plásticos con letras.</li> <li>– Tarjetas con textos y pistas.</li> <li>– Carteles con la explicación de las pruebas.</li> <li>– Linternas.</li> <li>– Vídeo explicativo para motivar al alumnado.</li> </ul>			<p>Esta actividad tendrá una duración de 60 minutos y se desarrollará el martes por la noche.</p>



<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>			
<b>ESTACIONES OLÍMPICAS: ROBÓTICA</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
<p>Con esta actividad se pretende dar continuidad a los aprendizajes adquiridos en las anteriores convivencias sobre pensamiento computacional y programación, ampliándolos y comenzando a enfocarlos hacia la robótica. Para ello, se hará uso de las tarjetas programables MICRO:BIT programando unos marcadores electrónicos de fútbol y baloncesto que anotan las canastas y goles de forma automática.</p>			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los principios básicos del lenguaje de programación de las tarjetas MICRO:BIT.</li> <li>- Desarrollar el razonamiento lógico y el pensamiento computacional del alumnado.</li> <li>- Familiarizar al alumnado con la programación, la robótica y la electrónica.</li> <li>- Conocer algunas de las normas básicas de deportes como el fútbol o el baloncesto.</li> <li>- Trabajar en equipo, respetando las aportaciones y opiniones de sus compañeros/as.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</li> <li>- Competencia digital.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> </ul>			
<b>PERFIL DE SALIDA</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
STEM1, STEM2, CD1,	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos,	4.1. Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando principios básicos del	D.1. Creación de patrones recurrentes a partir de





<p>CD3, CD5, CE3.</p>	<p>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.</p>	<p>pensamiento computacional en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado.</p>	<p>regularidades o de otros patrones utilizando números, figuras o imágenes.</p> <p>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...).</p>
<p>STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.</p>	<p>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.</p>	<p>4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.</p>	<p>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...).</p>
<p>CCL1, CCL2, CCL5, STEM2, STEM4, CD1, CEC4.</p>	<p>CE.M.6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología matemática</p>	<p>6.1. Interpretar lenguaje matemático sencillo presente en situaciones cercanas y significativas para el alumnado en diferentes formatos, adquiriendo vocabulario apropiado y mostrando la</p>	<p>D.1. Relaciones de igualdad y desigualdad y uso de los signos <math>&lt;</math> y <math>&gt;</math>. Determinación de datos desconocidos (representados por medio de una letra o un símbolo)</p>



	apropiada, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	comprensión del mensaje.	en expresiones sencillas relacionadas mediante estos signos y los signos = y $\neq$ .
STEM5, CPSAA1, CPSAA4, CE2, CE3.	CE.M.7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a identificar y gestionar emociones al enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, apreciando el error y aceptando el bloqueo como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose ante situaciones de incertidumbre, para desarrollar actitudes como la perseverancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	7.2. Expresar actitudes positivas ante nuevos retos matemáticos tales como la perseverancia y la responsabilidad valorando el error como una oportunidad de aprendizaje.	F.1. Flexibilidad cognitiva, adaptación y cambio de estrategia en caso necesario. Valoración del error como oportunidad de aprendizaje.
CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.	CE.M.8. Desarrollar destrezas sociales reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad, participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos que promuevan la interacción y la implicación de todos para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	8.2. Aceptar la tarea propuesta e implicarse en la exploración compartida de la situación o resolución del problema respetando los argumentos de otros, poniéndolos a prueba, participando de la construcción del conocimiento y contribuyendo a las discusiones y puestas en común	F.2. Aplicación de técnicas cooperativas simples para el trabajo en equipo en matemáticas y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>			<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Esta actividad forma parte de un conjunto de estaciones de aprendizaje que se desarrollarán de forma simultánea. Por ello, se realizará con un grupo reducido de alumnado (alrededor de un tercio de los que conformen la convivencia) en el aula de informática, utilizando un ordenador y tarjeta por pareja. Los recursos necesarios son los siguientes:			Esta actividad tendrá una duración de entre 30 y 40 minutos y se llevará a cabo los jueves por la tarde.



- 6 Ordenadores.
- 6 Tarjetas MICRO:BIT con cable USB
- 4 cables de cocodrilo.
- 1 maqueta de portería.
- 1 maqueta de canasta.
- Papel de aluminio.

<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>
<b>ESTACIONES OLÍMPICAS: OLIMPIADA MATEMÁTICA</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>
En esta estación olímpica el alumnado tendrá que resolver pequeños problemas de cálculo mental lo más rápido posible de una forma lúdica y en movimiento.
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agilizar el cálculo mental.</li> <li>- Mejorar la agudeza visual.</li> <li>- Tomar decisiones en grupo rápidas y unánimes.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia matemática y CCBB en ciencia y tecnología.</li> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> </ul>



PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CEC1.	CE.M.5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos.	A.2. Sentido de las operaciones: - Estrategias de cálculo mental con números naturales, fracciones y decimales.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>			<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<p>Esta actividad se llevará a cabo con un tercio del alumnado, al que dividiremos en dos grupos. Serán necesarios los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos colchonetas.</li> <li>- Números.</li> <li>- Dos manos gigantes (disfraces).</li> </ul>			Esta actividad tendrá una duración de entre 30 y 40 minutos y se llevará a cabo los jueves por la tarde.



<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>			
<b>ESTACIONES OLÍMPICAS: VOLEIBOL</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
Mediante esta actividad se pretende introducir al alumnado en la práctica de este deporte, explicando las normas básicas y las principales técnicas de forma práctica.			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las normas básicas del voleibol.</li> <li>- Poner en práctica las principales técnicas implicadas en el voleibol.</li> <li>- Desarrollar una actitud deportiva y respetuosa con el resto de sus compañeros/as.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>			
<b>PERFIL DE SALIDA</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
STEM1, CPSAA4, CPSAA5.	CE.EF1. Adaptar la motricidad (esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución) en diferentes situaciones de aprendizaje, para dar una	1.2. Encadenar acciones motrices durante el juego para resolver, analizar, valorar y perfeccionar diferentes situaciones motrices (tácticos y técnicos) de oposición (por ejemplo, luctatorias, de cancha dividida u otras)	D. Interacción eficiente y sostenible con el entorno: -Fomento de conductas sostenibles y ecológicas





	<p>respuesta ajustada a las demandas de proyectos de aprendizaje relacionadas con actividades conectadas con el contexto social próximo</p>		
<p>STEM1, CPSAA4, CPSAA5.</p>	<p>CE.EF2. 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 aprendizaje conectados con el contexto social próximo.</p>	<p>2.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artísticoexpresivas 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 constructivas entre personas con orígenes diferentes para favorecer su conservación</p>	<p>E. Organización y gestión de la actividad física: - Prevención de accidentes en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.</p>
<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.</p>	<p>CE.EF3 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 étnicoculturales, 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</p>	<p>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.</p>	<p>C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices: - Respeto de las reglas de juego - Concepto de fairplay o “juego limpio”</p>
<p>STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3</p>	<p>CEEF5 Desarrollar un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso de construcción social compartido, practicando regularmente actividades físico-deportivas y artístico-expresivas,</p>	<p>5.4. Identificar conductas inapropiadas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resultan perjudiciales para la salud o afectan negativamente a la convivencia, adoptando</p>	<p>F. Vida activa y saludable: - Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo.</p>



	que le capacite a tomar decisiones saludables (físicas, emocionales y sociales), para él o ella y para su entorno social que contribuyan a su bienestar	posturas de rechazo a la discriminación y a los estereotipos de género, y evitando activamente su reproducción.	
CCL1, CP2, STEM4, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2, STEM1, CD2, CE3, CC2.	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.2. Comunicación e interacción oral: -Estrategias de reconocimiento, selección e interpretación de la información general y del sentido global del texto
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>			<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<p>Esta actividad se llevará a cabo con un tercio del alumnado, al que dividiremos en tantos grupos de 4 personas como sea posible. La actividad se realizará en el patio y serán necesarios los siguientes recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelotas de voleibol</li> <li>- Postes para las redes</li> </ul>			Esta actividad tendrá una duración de entre 30 y 40 minutos y se llevará a cabo los jueves por la tarde.



## 6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

HÁBITOS Y RUTINAS	
<b>DESARROLLO</b>	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.
DFA	
<b>DESARROLLO</b>	Esta actividad se realizará en colaboración con la Fundación DFA. Se persigue una labor de concienciación que promociona valores como el respeto a la diversidad y la empatía con las personas con discapacidad. Esta actividad incluye la realización de una yincana de sensibilización y un gran juego.
<b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b>	Las actividades se realizarán en el patio del centro y contaremos con la ayuda de personal de la Fundación. Se dividirá al alumnado en dos grupos, de manera que uno participará en estas actividades antes del recreo y el otro grupo lo hará después.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	La duración de estas actividades será de una hora y cuarto y se llevarán a cabo el jueves por la mañana.
SALIDA A TERUEL	
<b>DESARROLLO</b>	Realizaremos una excursión a Teruel para realizar diferentes actividades. Por la mañana, visitaremos el Mausoleo de los Amantes de Teruel, que incluirá la Basílica de San Pedro y los campanarios, así como un taller de geometría Mudéjar. A continuación iremos al Centro de Ocio Juvenil, donde comeremos y el alumnado dispondrá de tiempo para jugar. Después de comer iremos a conocer el centro de la ciudad y de forma organizada el alumnado podrá comprar dulces.



<p><b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Esta excursión tendrá lugar en el centro de Teruel con el siguiente recorrido: estación de autobuses - Mausoleo de los amantes (almuerzo y visita) - Centro de Ocio Juvenil (comida y tiempo libre) - Centro de la ciudad - Parque de la Escalinata.</p>
<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>Esta salida se realizará el miércoles, comenzará a las 10 de la mañana, momento en el que montaremos en el autobús, con el cual regresaremos al CRIET sobre las 6 de la tarde.</p>
<p><b>ENTRENANDO CON NUESTROS MAYORES</b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Visitaremos el Hogar del Jubilado de Calamocha para disfrutar de tiempo con nuestros mayores a través de actividades y juegos intergeneracionales. El alumnado descubrirá curiosidades sobre los Juegos Olímpicos mediante diversas dinámicas y se convertirá en deportista olímpico. Finalmente, habrá una entrega de premios y conoceremos las instalaciones del centro.</p>
<p><b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>La actividad se realizará en el Hogar del Jubilado de Calamocha y contaremos con la ayuda del personal que trabaja en el centro y de personas jubiladas voluntarias.</p>
<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>Esta salida tendrá una duración de tres horas el jueves por la mañana, realizando una pausa a mitad para almorzar y dejando al alumnado tiempo libre.</p>
<p><b>CHARLA CON NUESTRA MATRONA Y SEXÓLOGA</b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>El alumnado de 6º de Educación Primaria recibirá una charla de Educación afectivo-sexual realizada por la matrona y sexóloga de la localidad. Durante la semana el alumnado podrá plantear dudas personales que se resolverán durante el debate realizado tras la charla.</p>
<p><b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b></p>	<p>Esta actividad se realizará en el aula y se proyectará una presentación elaborada por la matrona y sexóloga.</p>



<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	Esta charla se realizará el viernes por la mañana y tendrá una duración aproximada de una hora.
<b>TALLER: MASCOTA DE LOS JUEGOS</b>	
<b>DESARROLLO</b>	Para comenzar esta actividad se utilizará la mascota de las paraolimpiadas de París 2024 para realizar varias dinámicas y conocer algunos términos importantes. Se hará hincapié en personas con discapacidad, tipos de discapacidad, accesibilidad, igualdad, inclusión, integración, respeto, mismos derechos y oportunidades. A continuación conoceremos la mascota de las Olimpiadas que se celebrarán este año y el alumnado la creará utilizando diversos materiales.
<b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b>	Esta actividad se realizará en gran grupo y se necesitará el puzle de la mascota de las paraolimpiadas de París 2024, fieltro, trozos de papel, cuerda, ojos saltones y pegamento.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	Este taller se llevará a cabo el lunes por la tarde en horario de 18:30h a 19:30h.
<b>TALLER: MAQUILLARTE</b>	
<b>DESARROLLO</b>	Esta actividad se realizará de manera previa a la velada para tematizar la sesión con las Olimpiadas. El alumnado se podrá maquillar la cara de forma creativa representando algún país participante en los Juegos Olímpicos.
<b>RECURSOS Y ORGANIZACIÓN</b>	Para realizar este taller el alumnado dispondrá de maquillaje para decorar su cara como desee teniendo a su disposición distintas imágenes que se podrían utilizar como ejemplo si se necesitara.
<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	Este taller se desarrollará el jueves por la tarde y tendrá una duración de una hora aproximadamente.





<b>ACTIVIDAD NOCTURNA: BINGO MUSICAL</b>	
<b>DESARROLLO</b>	Realizaremos un bingo musical y el alumnado tendrá que reconocer si suenan las canciones que aparecen en su cartón y salir a bailar al centro junto con el resto de compañeros/as que también tengan esa canción en su cartón. Proyectaremos en la pantalla el vídeo con la coreografía de las canciones que se reproduzcan.
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	Esta actividad se realizará en la sala de juegos y utilizaremos los cartones de bingo, el ordenador, el proyector y los vídeos de con las coreografías. Tendrá lugar el lunes por la noche, con una duración de una hora y media.
<b>ACTIVIDAD NOCTURNA: CINE</b>	
<b>DESARROLLO</b>	Proyección de una película.
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador y el proyector y tendrá lugar el miércoles por la noche.
<b>ACTIVIDAD NOCTURNA: VELADA</b>	
<b>DESARROLLO</b>	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.
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	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.
  - **Recopilación de actividades llevadas a cabo a lo largo de la semana.**

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