

CRJET DE CALAMOCHA

CURSO 2024-25

# VIAJANDO EN EL TIEMPO

1r trimestre





## ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	3
2. OBJETIVOS GENERALES	3
3. ACTIVIDAD INICIAL	3
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	5
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	20
7. EVALUACIÓN	26



## 1. JUSTIFICACIÓN

Este primer trimestre, en el CRIET de Calamocha, vamos a tener como centro de interés la historia, con la programación “Viajando en el tiempo”.

Con esta programación, pretendemos transportar al alumnado a las diferentes etapas históricas, a través de una secuencia de actividades dinámicas, experienciales y motivadoras que les permitirá viajar en el tiempo desde la Prehistoria hasta nuestros días. Durante este recorrido, prestaremos especial atención a aquellos eventos e hitos que cambiaron el curso de la historia y que nos han permitido evolucionar como sociedad. El estudio del pasado resulta clave para comprender el mundo y la condición del ser humano, y es por eso que esta programación pretende fomentar el pensamiento crítico del alumnado a través del análisis de diferentes situaciones que acaecieron en otras épocas y la repercusión que han tenido estos hechos en la sociedad actual y en nuestro modo de vida.

Para ello, a lo largo de la programación vamos a llevar a cabo situaciones de aprendizaje variadas en las que incluiremos el pensamiento computacional, el trabajo en equipo, la expresión corporal, las salidas al entorno, la utilización de medios y aplicaciones informáticas y el trabajo colaborativo, entre otros, y todo ello haciendo al alumnado protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la autonomía y las responsabilidades individuales y colectivas.

## 2. OBJETIVOS GENERALES

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

- Conocer y respetar las normas de convivencia del centro.
- Planificar, desarrollar y establecer un plan de acción grupal 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.
- Introducir conceptos básicos de pensamiento computacional y robótica.
- Despertar el placer por la lectura.
- Utilizar el juego como instrumento de aprendizaje y disfrute personal.
- Reflexionar sobre la importancia de la bondad en nuestra vida diaria, en la vida de las personas que nos rodean y en nuestro entorno.
- Utilizar las redes sociales para acercar nuestras experiencias a la comunidad educativa.
- Salir al entorno valorando la riqueza del medio que nos rodea.
- Disfrutar con las actividades realizadas.
- Adquirir nociones elementales de reciclaje y cuidado del medioambiente.
- Reconocer la importancia de la actividad física en la vida diaria.
- Desarrollar hábitos y rutinas diarias relacionados con el autocuidado, la autonomía y la higiene personal.
- Adquirir responsabilidades propias de la vida cotidiana.

## 3. ACTIVIDAD INICIAL

Ya que la semana gira en torno a la Historia, desde el CRIE proponemos la siguiente actividad a los centros para poder realizar una actividad en gran grupo cuando llegue el alumnado.

La actividad consistirá en lo siguiente: enviaremos a cada centro un documento con la explicación de varios acontecimientos históricos y asignaremos a cada localidad uno de ellos. Con este acontecimiento, cada localidad deberá investigar un poquito más para poder crear un pequeño teatro de una duración de 1 minuto que lo represente. Será importante que haya diálogos entre los personajes, así como acción. Así, el lunes cuando lleguen al CRIET cada localidad representará su



teatro e iremos colocando todos los acontecimientos en nuestra línea del tiempo para conocer las etapas de la historia y situarnos en ella.

#### 4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

### VIAJANDO EN EL TIEMPO (1º trimestre)

HORAS	L	M	X	J	V
8:30h	Viaje 				
9:30h		Desayuno			
10:00h	Bienvenid@s	El tesoro del Faraón	Deja tu huella	SARGA	Pasado y futuro
11:15h		Recreo		La ruta del agua	Recreo
11:45h		El Olimpo de los Dioses	Rincones		Veni Vidi Vici
13:00h	Comida			Comida	
14:00h	Rincones			Rincones	Despedida
15:00h	Se abre el telón...	El Circo Romano	Danzas medievales	Juegos contemporáneos	See you!  
15:30h	Merienda		Merienda		
16:15h	Monta tu caverna	Los Picapiedra	De América a tu mesa	Inventos que cambiaron el mundo	
17:30h	Alfarería para principiantes		De América a tu mesa	Código Morse	
18:00h	Rincones				
18:30h	Cena				
19:30h	BINGO MUSICAL	LOS ISTMICOS	CINE	VELADA	
20:30h	zzZ	zzZ	zzZ	zzZ	
21:30h					
23:00h					
23:30h					



## 5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
<b>El tesoro del Faraón</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
<p>La civilización egipcia fue una de las más importantes de la Edad Antigua y, además, siempre ha sido objeto de fascinación: tesoros, momias, pirámides, desiertos, mitología... Con esta actividad, el alumnado descubrirá los rasgos más significativos y apasionantes de esta civilización. A través de una escape room formada por varios retos, el alumnado, de manera cooperativa, podrá aplicar todos sus conocimientos de manera práctica e interdisciplinar para resolver el misterio propuesto.</p>			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los rasgos más representativos de la civilización egipcia y ubicarla en el tiempo.</li> <li>- Comprender la importancia de la mitología en la civilización egipcia y reconocer algunos dioses y mitos.</li> <li>- Aplicar estrategias de resolución de problemas en diversos contextos.</li> <li>- Interrelacionar información procedente de diferentes fuentes y áreas para resolver situaciones diversas.</li> <li>- Aprender a trabajar en equipo, organizarse y llegar a acuerdos respetando las aportaciones de los compañeros y compañeras.</li> </ul>			
<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística.</li> <li>- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender.</li> <li>- Competencia emprendedora.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales.</li> </ul>			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CE3, CEC2,	CE.M.2 Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener	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	A.1. - Estimaciones y aproximaciones razonadas de cantidades en contextos de resolución de problemas. A.2.



CEC4.	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.	de un problema seleccionando entre varias estrategias conocidas justificando la elección.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estrategias de cálculo mental con números naturales.</li> <li>- Estrategias de resolución de operaciones aritméticas con flexibilidad y sentido: mentalmente o, de manera escrita utilidad en situaciones contextualizadas y propiedades.</li> </ul> <p>C.2. Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia.</p>
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.	<p>A.3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciones entre las operaciones aritméticas: aplicación en contextos cotidianos.</li> <li>- Resolución de problemas de proporcionalidad en contextos diversos cercanos al alumnado (vida cotidiana, porcentajes, escalas, ... ) reflexionando a partir de las razones involucradas.</li> </ul>
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.	<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 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>F.2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto por las emociones y experiencias de los demás ante las matemáticas.</li> <li>- 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</li> </ul>





<p>CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.</p>	<p>CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>	<p>3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.</p>	<p>- Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. - Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica, incluyendo una perspectiva de género.</p>
<p>CCL2, CP2, STEM4, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.</p>	<p>CE.LCL.4 Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.</p>	<p>4.1. Leer de manera silenciosa y en voz alta textos escritos y multimodales sencillos, identificando el sentido global y la información relevante, realizando inferencias directas de manera acompañada y superando la interpretación literal.</p>	<p>B.3 Estrategias de identificación y valoración del sentido global del texto, de integración de la información explícita y de realización de inferencias para superar el sentido literal de textos en fuentes documentales diversas.</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b></p>		<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>	
<p>El alumnado se dividirá en 4 grupos.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Libro de los dioses</li> <li>- Enigma para los dioses.</li> <li>- Mapa CRIET con números.</li> <li>- Jeroglíficos para pared.</li> <li>- Papiro con mensaje secreto con jeroglíficos.</li> </ul>		<p>Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de una hora y quince minutos. Se realizará en dos grupos, y las sesiones se llevarán a cabo los martes por la mañana de 10:00h a 11:15h y de 11:45h a 13:00h.</p>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuadro con letras desordenadas ocultas</li> <li>- Crucigrama.</li> <li>- Lupas con papel rojo.</li> <li>- Bloques con números.</li> <li>- Linterna para tinta invisible.</li> <li>- Rotulador tinta invisible.</li> <li>- Sarcófago.</li> <li>- Papel y lápiz.</li> <li>- Folios.</li> </ul>	
---	--

<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>
<b>EL OLIMPO DE LOS DIOSES</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>
<p>La mitología griega está formada por relatos que tienen como protagonistas a dioses, héroes y criaturas mitológicas. A través de ellos se intenta dar explicación a aspectos del entorno social, así como fenómenos naturales o el origen de la humanidad.</p> <p>A través del juego de cartas “El Olimpo de los Dioses”, el alumnado conocerá a los principales personajes de la mitología griega, sus características y parte de su historia de forma lúdica y dinámica.</p>
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicar temporalmente la antigua Grecia en la historia.</li> <li>- Reconocer la importancia de la cultura griega en el desarrollo de la civilización occidental.</li> <li>- Conocer los personajes y mitos más representativos de la mitología griega.</li> <li>- Desarrollar tácticas y estrategias a través del juego de cartas.</li> <li>- Respetar las normas de juego, así como al resto de compañeros y compañeras y sus decisiones.</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 personal, social y de aprender a aprender.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales.</li> </ul>





PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1	CE.CS.3 Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas	B.2. - Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. - Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica, incluyendo una perspectiva de género.
CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP3, CPSAA3	CE.EVCE.4 Desarrollar la autoestima y la empatía con el entorno, identificando, gestionando y expresando emociones y sentimientos propios, y reconociendo y valorando los de los otros, para adoptar una actitud fundada en el cuidado y aprecio de sí mismo, de los demás y del resto de la naturaleza.	4.1. Gestionar equilibradamente pensamientos, sentimientos y emociones, y desarrollar una actitud de estima y cuidado de sí mismo o sí misma, de los demás y del entorno, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y afectos, y reconociendo y valorando los de otras personas, en distintos contextos y en relación con actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.	B. - Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones. - Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica. - La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. La prevención de los abusos y la violencia de género. La conducta no sexista. Interseccionalidad.
STEM1, STEM2, CPSAA5, CE2, CE3, CEC2, CEC4	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	2.1. Seleccionar entre diferentes estrategias, para resolver un problema justificando la estrategia seleccionada y compartiendo la reflexión que justifica la elección.	E.2 - Cálculo de probabilidades en experimentos, comparaciones o investigaciones en los que sea aplicable la regla de Laplace: aplicación de técnicas básicas del



	del alumnado, y asegurar su validez e implicaciones desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.		conteo.
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, valor	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 - Elementos gráficos, textuales y paratextuales. progresivamente complejos que favorecen la comprensión antes, durante y después de la experiencia lectora.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<p>El alumnado se dividirá en grupos de 6 (tres parejas) por baraja.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 barajas de "El Olimpo de los Dioses".</li> <li>- 4 dados de 4 caras.</li> </ul>		<p>Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de una hora y quince minutos. Se realizará en dos grupos, y las sesiones se llevarán a cabo los martes por la mañana de 10:00h a 11:15h y de 11:45h a 13:00h.</p>	



SITUACIÓN APRENDIZAJE			
DEJA TU HUELLA			
INTRODUCCIÓN			
En esta sesión el alumnado conocerá la invención de la imprenta, poniendo en práctica algunas técnicas de imprenta divertidas para realizar una creación propia.			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicar en la historia la invención de la Imprenta.</li> <li>- Conocer el funcionamiento de la Imprenta de Gutenberg.</li> <li>- Realizar estampados con diferentes técnicas.</li> <li>- Desarrollar su creatividad.</li> </ul>			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales.</li> <li>- Competencia Emprendedora.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística.</li> </ul>			
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.	1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.	A. - Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
CCL1, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3,	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	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	A. - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.



CCEC3, CCEC4.	la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	respeto a la diversidad.	
CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.	CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.	B.2. - Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<b>RECURSOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuestra propia imprenta casera para demostraciones.</li> <li>- Escudo.</li> <li>- Tijeras y pegamento.</li> <li>- Gomaeva.</li> <li>- Alfabeto medieval impreso.</li> <li>- Témperas.</li> <li>- Rodillo.</li> <li>- Cartón.</li> </ul>		Esta sesión la realizaremos el miércoles por la mañana de manera conjunta en el comedor y tendrá una duración de una hora, aproximadamente.	

<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>
<b>DE AMÉRICA A TU MESA</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>
Muchos de los alimentos que utilizamos hoy en día se introdujeron en Europa durante la expansión colonial de la Edad Moderna, a raíz del descubrimiento de América. Esta sesión tendrá como objetivo descubrir qué comestibles tienen su origen en el continente americano y realizar una receta con algunos de los alimentos que trajo Cristóbal Colón de América.



OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicar en la historia a Cristóbal Colón y el Descubrimiento de América.</li> <li>- Conocer los principales acontecimientos en torno al Descubrimiento de América.</li> <li>- Participar en juegos colaborativos respetando las normas y aplicando estrategias de superación.</li> <li>- Manipular los alimentos aplicando las correctas medidas de higiene.</li> <li>- Elaborar una receta utilizando algunos de los alimentos que trajo Colón de América.</li> </ul>			
COMPETENCIAS CLAVE			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales.</li> <li>- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.</li> <li>- Competencia en Comunicación Lingüística.</li> </ul>			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.	CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio-permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.	B.2. - Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.
CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.	CE.EF.3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios	3.1. Participar en actividades de carácter motor, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva. 3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio,	A. - Acciones motrices de cooperación: la colaboración, la sincronización, la disponibilidad. Encadenamiento y coordinación de acciones grupales. Sincronización de acciones. Utilización de estrategias básicas de juego (anticipación). Práctica de actividades cooperativas que



	conectados con el contexto social próximo.	reconociendo las actuaciones de deportistas, árbitros-juez, entrenadores u otros roles que formen parte de la dinámica establecida.	supongan un esfuerzo conjunto. Verbalización de reglas de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad. B. - El juego como manifestación social y cultural. C. - Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.
STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1.	CE.CN.5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para su uso responsable.	5.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	A.2. - Pautas para una alimentación saludable y sostenible: menús saludables y equilibrados. La importancia de la cesta de la compra y del etiquetado de los productos alimenticios para conocer sus nutrientes y su aporte energético.
<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN</b>	
<p>El alumnado se dividirá en pequeños grupos.</p> <p>RECURSOS. Para elaborar esta receta necesitaremos los siguientes ingredientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Patatas cocidas</li> <li>- Tomates</li> <li>- Pimientos</li> <li>- Maíz</li> <li>- Especias</li> <li>- Sal</li> </ul> <p>También necesitaremos algunos utensilios de cocina como</p>		<p>La primera parte de esta actividad la realizaremos en el patio para hacer el juego “Roba la Bandera” y la segunda en el comedor. Tendrá lugar los miércoles por la tarde y durará aproximadamente hora y media.</p>	



platos, cuchillos, tenedores, servilletas, papel de horno y horno (únicamente lo manipulará el personal de cocina).	
---	--

<b>SITUACIÓN APRENDIZAJE</b>			
<b>JUEGOS CONTEMPORÁNEOS</b>			
<b>INTRODUCCIÓN</b>			
El pensamiento computacional es una competencia fundamental para el siglo XXI, ya que permite comprender y beneficiarnos de las posibilidades de las nuevas tecnologías, además de enfrentar los retos y tomar decisiones fundamentadas en un mundo cada vez más digital. Una de las formas de acercar el pensamiento computacional al alumnado es a través de “juegos desenchufados”, que además de ser divertidos, nos acercan al mundo de la robótica y la programación.			
<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar el pensamiento computacional y el razonamiento lógico del alumnado a través de “juegos desenchufados”.</li> <li>- Familiarizar al alumnado con el lenguaje de programación.</li> <li>- Entender los juegos desenchufados como fuente de diversión y placer.</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 personal, social y de aprender a aprender.</li> <li>- Competencia ciudadana.</li> <li>- Competencia emprendedora.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresión culturales.</li> </ul>			
<b>PERFIL DE SALIDA</b>	<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SABERES BÁSICOS</b>
STEM1, STEM2,	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo	4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.	C.2. - Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia





<p>CD1, CD3, CD5, CE3.</p>	<p>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>(incluidos los puntos cardinales), direcciones y cálculo de distancias (escalas): descripción e interpretación con el vocabulario adecuado en soportes físicos y virtuales. D.3. - Estrategias para la interpretación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).</p>
<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>	<p>CE.CN.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar o reelaborar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.</p>	<p>B.2. - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>
<p>CCL5, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1.CP3, CPSAA3.</p>	<p>CE.EVCE.2. Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.</p>	<p>2.2. Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes, a partir del conocimiento de los derechos humanos y los principios constitucionales fundamentales, en relación con contextos y problemas concretos, así como por una consideración crítica y dialogada acerca de cómo debemos relacionarnos con los demás</p>	<p>B. - Las virtudes del diálogo y las normas de la argumentación. La toma democrática de decisiones. - Fundamentos de la vida en sociedad. La empatía con los demás. Los afectos. La familia. La amistad y el amor. - Las reglas de convivencia. Moralidad, legalidad y conducta cívica.</p>
<p><b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b></p>		<p><b>TEMPORALIZACIÓN</b></p>	



<p>El alumnado se dividirá en 6 grupos.</p> <p>Para llevar a cabo la actividad necesitaremos juegos variados de mesa sobre pensamiento computacional.</p>	<p>La actividad se llevará a cabo en el comedor los jueves por la tarde de 15:30h a 17:30h.</p>
---	---

SITUACIÓN APRENDIZAJE			
DANZAS MEDIEVALES			
INTRODUCCIÓN			
<p>Con esta situación de aprendizaje se pretende que los/as alumnos/as adquieran conciencia de determinados juegos y danzas tradicionales, que tienen su origen en la época medieval. La danza nos permite adquirir conocimiento del cuerpo humano y, sobre todo, de nuestro propio cuerpo, además de ser una magnífica herramienta de expresión. A través de las danzas medievales, conoceremos más sobre la Edad Media histórica, y nos acercarán más a la vida social y cultural de esta época.</p>			
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender los pasos básicos de la danza del Oso y otras danzas medievales.</li> <li>- Distinguir los rasgos principales de la música medieval.</li> <li>- Conocer la vida social y cultural de la época medieval a través de la danza.</li> <li>- Disfrutar de las danzas tradicionales.</li> <li>- Trabajar y cooperar en grupo.</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 ciudadana.</li> <li>- Competencia en conciencia y expresiones culturales.</li> </ul>			
PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CP3,	CE.MD.1. Descubrir propuestas artísticas	1.1. Distinguir propuestas artísticas de	A.



<p>STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.</p>	<p>diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.</p>	<p>- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales y nacionales e internacionales. B. - Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural. Las danzas como manifestación de la propia cultura y su potencial intercultural.</p>
<p>CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.MD.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales e 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 activamente 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>D. - El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: interés en la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de comunicación y diversión. - Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática.</p>
<p>CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.</p>	<p>CE.CS.3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>	<p>3.2. Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida, acontecimientos y procesos relevantes de las sociedades históricas desde la Prehistoria hasta la actualidad, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia, distinguiendo simultaneidad-sucesión, cambio permanencia y estableciendo relaciones de interrelación y de causa-consecuencia sencillas.</p>	<p>B. - Profundización en la función del arte y la cultura. Las expresiones artísticas y culturales y su contextualización histórica, incluyendo una perspectiva de género.</p>



<b>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
Se realizará en gran grupo. Si el grupo fuese muy numeroso, podría realizarse en dos grupos.	La actividad se realizará el miércoles por la tarde de 16:00h a 17:00h, en el polideportivo.



## 6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

<b>HÁBITOS Y RUTINAS</b>	
<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.
<b>ACTIVIDAD INICIAL</b>	
<b>DESARROLLO</b>	Enviaremos a cada centro un documento con la explicación de varios acontecimientos históricos y asignaremos a cada localidad uno de ellos. Cada localidad deberá investigar un poquito más sobre el acontecimiento que se le ha asignado, para poder crear un pequeño teatro que lo represente. Así, el lunes durante el desarrollo de la actividad inicial, el alumnado de cada localidad representará su teatro e iremos colocando todos los acontecimientos en nuestra línea del tiempo para conocer las etapas de la historia y situarnos en ella.
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	<p>El alumnado se agrupará por localidades.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicación de los acontecimientos históricos</li> <li>- Atrezzo que necesite el alumnado</li> <li>- Representaciones históricas</li> <li>- Línea del tiempo</li> </ul> <p>Esta actividad la realizaremos el lunes después de comer y tendrá una duración aproximada de una hora y media o dos horas.</p>
<b>EL CIRCO ROMANO</b>	



<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Esta actividad está diseñada para que los/as alumnos/as tomen conciencia de la importancia que tenía el deporte en la Antigua Roma, ya que fué el origen de algunos deportes que se siguen desarrollando en nuestros días. Del mismo modo, era una forma de diversión para las personas que podían ver el espectáculo.</p>
<p><b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>Esta actividad se desarrollará en el parque y se dividirá al alumnado en 6 grupos distintos. De manera que, al finalizar la actividad, cada uno de los grupos haya realizado los 6 juegos propuestos.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 palos de lucha.</li> <li>- Aros.</li> <li>- Pañuelo para tapar los ojos y huevos “falsos”.</li> </ul> <p>La actividad se llevará a cabo el martes a las 16:00h, y tendrá una duración de aproximadamente 90 minutos, lo que significa que dispondremos de 15 minutos para cada juego.</p>
<p><b>SALIDA: RUTA DEL AGUA</b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Esta actividad está diseñada para que los/as alumnos/as aprendan diversos aspectos sobre la historia laboral de la población de Calamocha. Para ello, se visitarán los lugares más característicos de Calamocha relacionados con diferentes oficios. También se quiere hacer conscientes al alumnado de la importancia que tuvo y tiene el agua para la realización de muchos oficios, para así concienciar de su uso responsable.</p>
<p><b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>Se dividirá al alumnado en dos subgrupos para una mayor agilidad.</p> <p>La visita se realizará el miércoles a las 11:30h y tendrá una duración de aproximadamente dos horas.</p>
<p><b>SALIDA: SARGA</b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Esta actividad está diseñada para que los/las alumnos/as desarrollen el sentido de la orientación, así como el respeto a los seres vivos (animales y plantas) que viven en la naturaleza.</p> <p>Hasta llegar al entorno natural, iremos en fila ordenada ya que pueden pasar vehículos de distinta índole. Una vez allí, se hará hincapié en el respeto de la naturaleza (incluso en el momento de almorzar).</p>



	En el entorno natural, el alumnado se dispondrá a buscar, en un perímetro acotado diferentes restos de animales
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	<p>En un principio se saldrá al entorno natural en gran grupo, para más tarde dividir la clase en distintos grupos más pequeños con el fin de salir a buscar restos de animales.</p> <p>La actividad se realizará en un intervalo de 3 horas, en las cuales se saldrá al entorno natural, se realizará la búsqueda de restos de animales y se volverá al CRIET, tras realizar una pequeña evaluación de la actividad en gran grupo.</p>
<b>TALLER: LOS PICAPIEDRA</b>	
<b>DESARROLLO</b>	En esta actividad haremos una breve introducción a modo de asamblea con el alumnado sobre las características de la Prehistoria, del Paleolítico y del Neolítico. Una vez hayamos repasado esas características, el alumnado realizará un cuadro con escenas prehistóricas utilizando únicamente piedras pequeñas planas y pigmento negro.
<b>RECURSOS , ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	<p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de cuadros con piedras.</li> <li>- Piedras pequeñas planas.</li> <li>- Chapas finas de “madera”.</li> <li>- Rotuladores negros.</li> </ul> <p>Esta sesión se realizará en el comedor del CRIET y tendrá una duración de 1 hora.</p>
<b>TALLER: ALFARERÍA PARA PRINCIPIANTES</b>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>En este taller el alumnado va a construir una figura muy sencilla con arcilla siguiendo las instrucciones del profesorado, dado que en la Edad Media, con el auge del comercio, fabricaban con barro utensilios para cocinar y ornamentales, entre otros.</p> <p>Les daremos a cada uno un trozo de arcilla para moldear, y tendrán que darle forma con las manos y con un rodillo hasta crear un rectángulo plano. Después, con un palo de brocheta irán creando las formas y dibujos, según lo indicado por el profesorado, hasta configurar un dibujo abstracto que no en todos los casos será igual (según la imaginación de cada uno/a se formará un dibujo u otro).</p>





	<p>Dado que no dará tiempo a pintarlo, pondremos a disposición del alumnado en el rincón de manualidades témperas para que puedan terminar de decorarlo en su tiempo libre.</p>
<p><b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>Cada alumno o alumna realizará su propia creación.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arcilla</li> <li>- Rodillo</li> <li>- Regla</li> </ul> <p>Realizaremos esta actividad en el comedor en gran grupo el martes por la tarde y tendrá una duración aproximada de 1 hora.</p>
<p><b>TALLER: INVENTOS QUE CAMBIARON EL MUNDO - CÓDIGO MORSE</b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Este taller se dividirá en dos partes.</p> <p>En la primera parte el alumnado resolverá un tablero de Padlet con 12 inventos de la Edad Contemporánea ocultos en la aplicación de Wordle. Una vez que hayamos descubierto y comentado todos estos inventos tan importantes y, partiendo del último, el Telégrafo, comenzará la segunda parte.</p> <p>En la segunda parte, el alumnado construirá en pequeños grupos su propio telégrafo para posteriormente, enviar mensajes en Código Morse, con ayuda de unas indicaciones generales.</p>
<p><b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b></p>	<p>El alumnado se dividirá en pequeños grupos, con un máximo de 10 grupos.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablets.</li> <li>- Telégrafo (elementos para circuito eléctrico).</li> <li>- Tablero abecedario morse.</li> <li>- Tarjetas con mensajes.</li> </ul> <p>Esta sesión tendrá una duración de 1 hora y media y la realizaremos de manera conjunta en el comedor.</p>



<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 con las coreografías. Tendrá lugar el lunes por la noche, con una duración de una hora y media.
<b>ACTIVIDAD NOCTURNA: LOS ÍSTMICOS</b>	
<b>DESARROLLO</b>	En esta sesión realizaremos cinco juegos colaborativos en gran grupo y/o pequeños grupos.
<b>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</b>	<p>Dependiendo del juego, la agrupación puede variar, pero siempre se realizará en gran grupo y/o pequeños grupos.</p> <p>Realizaremos estos juegos en el patio, para disponer de más espacio, el martes por la noche, a las 21:30h, con una duración de una hora y media aproximadamente.</p> <p>RECURSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conos</li> <li>● Pelotas</li> <li>● Aros</li> </ul>
<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 CRIE entendemos la evaluación como un instrumento al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realiza de forma global y continua, recogiendo información de forma permanente, y prestando especial atención al grado de desarrollo de las competencias clave. Pretendemos que tenga un carácter formativo y que nos proporcione información de interés sobre el alumnado. Distinguimos tres momentos en el proceso de evaluación:

- a) **EVALUACIÓN PREVIA O INICIAL.** Es el punto de partida que nos permite saber con qué conocimientos del tema parte el alumnado que acude al 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. Esta actividad se corresponde con el epígrafe “pasado”. A través de esta aplicación evaluaremos el grado de adquisición de los contenidos trabajados.
  - Mi yo del futuro. A través de esta actividad el alumnado realizará una reflexión sobre sus expectativas y deseos, tanto sociales, personales como curriculares, que espera conseguir en el CRIET. Esta actividad tendrá continuidad en el tercer trimestre con el fin de analizar la evolución del alumnado.
  - Recopilación de actividades llevadas a cabo a lo largo de la semana.

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