

CRIET DE CALAMOCHA

CURSO 2024-25

Aladdín

UN MUNDO IDEAL



2° trimestre



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	3
2. OBJETIVOS GENERALES	3
3. ACTIVIDAD INICIAL	4
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	6
7. EVALUACIÓN	23



1. JUSTIFICACIÓN

Este primer trimestre, en el CRIET de Calamocha, vamos a tener como centro de interés la música, con la programación “Un mundo ideal”.

Esta programación tiene como producto final la recreación del histórico musical de Aladdín. Para ello, no va a haber una única programación, ya que cada semana el grupo de alumnado que conviva en el CRIET va a trabajar y reproducir en torno a una canción y las escenas que le dan sentido. Es decir, al terminar cada semana habremos grabado una canción y varias escenas relacionadas con ella, para que al final de las convivencias podamos hacer el montaje de nuestro propio musical de Aladdín, en el que habrá participado todo el alumnado de las seis convivencias.

Con esta programación pretendemos dar al área de música el valor que merece, tan importante para el desarrollo del alumnado a muchos niveles, ya que la música está presente en muchos momentos de nuestro día a día y de nuestra historia personal. Por ello, las actividades que llevemos a cabo desarrollarán en nuestro alumnado la creatividad, la expresión corporal, la cooperación, la importancia del trabajo en equipo, la disciplina y el esfuerzo, la autoestima y el pensamiento crítico a través del análisis de situaciones que se dan en las propias escenas y canciones.

Para el desarrollo de todos estos aspectos, a lo largo de la programación vamos a llevar a cabo situaciones de aprendizaje variadas en las que incluiremos el pensamiento computacional (Scratch y Makey Makey), la realización de productos finales en los que es fundamental el trabajo en equipo, la expresión corporal a través del baile y la interpretación y actividades complementarias como talleres y salidas al entorno, entre otros. 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 Música y, dado que va a ser una programación en la que vamos a necesitar bastantes recursos, desde el CRIET proponemos colaboración a los centros a través de la actividad inicial, en la que tendrán que elaborar una o varias manualidades que después utilizaremos en la grabación de las escenas y las coreografías del musical. Cada semana el alumnado tendrá que traer distintos elementos (uno por niño), como por ejemplo, sables para los bandidos, que se quedarán en el CRIET para poder utilizarlo en semanas posteriores, haciendo un buen aprovechamiento de los recursos.



4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

UN MUNDO IDEAL

HORAS	L	M	X	J	V	
8:30h	Viaje					
9:30h		Desayuno				
10:00h		¡Que empiece el show!	Saber y cantar	SARGA	Evaluación	
11:15h		Recreo			Recreo	
11:45h		Orientando el musical	Musical y valores		Entrega de premios	
13:00h		Rincones				
14:00h	Comida					
15:00h	Rincones		Como pez en el agua	Rincones		
15:30h	¿Quién es quién?			¡Estamos rodando!		
16:15h		Robótica y arte	Merienda	[LIVE]		
17:30h	Merienda		Merienda			
18:00h	A los camerinos	Merienda	Ensayo general			
18:30h	Creando un mundo ideal	Primeras actuaciones		La cocina de Alí		
19:30h	Rincones					
20:30h	Cena					
21:30h	CINE	MUSI-QUEANDO	JUEGOS	VELADA		
23:00h	zzZ	zzZ	zzZ	zzZ		
23:30h						



5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
CCL1, CP2, STEM4, CPSAA 1, CPSAA 4, CPSAA 5, CC4, CE1, CCL3, CCL5, STEM1, CD3, CC2, STEM1, CD2, CE3, CC2.	CE.LCL.3. Producir textos orales y multimodales con coherencia, claridad y registro adecuados para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.	B.2. - Pronunciación y entonación adecuadas en función del acto comunicativo. - Estrategias de interpretación y uso de elementos básicos de la comunicación no verbal.
CCL2, CP2, STEM4, CPSAA 4, CPSAA 5, CC4, CCL3, STEM1, STEM4, CC4.	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.	4.2. Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no verbales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura y evaluando su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de lectura.	B.3. - Lectura compartida y expresiva con entonación y ritmo fluidos.
CCL1, CCL2, CCL4, CPSAA 1, CPSAA 3, CPSAA 5, CCEC1, CCEC2,	CE.LCL.8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para	8.1. Escuchar y leer de manera acompañada textos literarios adecuados a su edad, que recojan diversidad de autores y autoras, relacionándolos en función de los temas y de aspectos elementales de cada género literario, e interpretándolos,	C. - Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo.



<p>CCEC3, CCEC4, CPSAA 1, CPSAA 3, CPSAA 5.</p>	<p>iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.</p>	<p>valorándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales de manera progresivamente autónoma</p>	
<p>CCL1, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p>4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.</p>	<p>B. – Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p>
<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.EF.2. Practicar y reconocer diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas en las situaciones motrices y para realizar proyectos de aprendizaje conectados con el contexto social próximo.</p>	<p>2.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas entre personas con orígenes diferentes para favorecer su conservación.</p>	<p>A. - Acciones motrices con intención artística o expresiva: el cuerpo como instrumento de expresión y comunicación: la expresión corporal, la dramatización,</p>
<p>CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.EF.4. Valorar diferentes espacios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual</p>	<p>4.1 Utilizar los espacios naturales y/o del entorno próximo respetando la flora y la fauna del lugar, haciendo un buen uso de las instalaciones y/o servicios que ofrece con una perspectiva eco sostenible y comunitaria del cuidado del entorno.</p>	<p>A. - Acciones motrices en el medio natural: Preparación y realización de un proyecto de acción en el medio natural (orientación) de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los</p>



	durante la práctica de juegos, actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.		principios de seguridad.
CCL1, CCL3, CD4, CPSAA 4, CC1, CC2, CC3, CPSAA. 5	CE.EVCE.2 Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, reconociendo su importancia para la vida individual y colectiva, y aplicándolos de manera efectiva y argumentada en distintos contextos, para promover una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica.	2.3. Reflexionar y asumir un compromiso activo y crítico con valores relativos a la solidaridad, el respeto por las minorías y las identidades étnicoculturales y de género, analizando desde un punto de vista ético cuestiones relacionadas con la desigualdad y la pobreza, el hecho multicultural, la diversidad humana y los fenómenos migratorios.	B. - 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.
		2.4. Contribuir a generar una convivencia respetuosa, no sexista y comprometida con el logro de la igualdad y la corresponsabilidad efectivas, y con la erradicación de la violencia de género, a partir del conocimiento y análisis crítico de la situación secular de desigualdad entre hombres y mujeres	B. - La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. La conducta no sexista. - El respeto por las minorías y las identidades étnoculturales y de género. Interculturalidad y migraciones.
CP3, STEM1, CD1, CPSAA 3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.	CE.MD.1 Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	1.1. Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.	A- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales y nacionales e internacionales. - Estrategias de recepción activa.



			- Vocabulario específico de la música y las artes escénicas y performativas.
CCL1, CP1, CD2, CPSAA 1, CPSAA 5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.	CE.MD.3 Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	3.1. Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.	B- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. – Profesionales vinculadas con la música y las artes escénicas y performativas. – Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones musicales, escénicas y performativas.
		3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.	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 - Técnicas dramáticas y dancísticas de uso común. Nociones elementales de biomecánica. Lenguajes expresivos. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Improvisación guiada y creativa. - Capacidades expresivas y creativas



			de la expresión corporal y dramática
CCL1, CP1, CD2, CPSAA 1, CPSAA 5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.	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.	4.1. Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.	D- Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica.
		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.	- Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas.
STEM1, STEM2, CD1, CD3, CD5, CE3.	CE.M.4. Utilizar el pensamiento computacional organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos, en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado, para modelizar y automatizar situaciones cercanas y significativas para el alumnado.	4.2. Modificar algoritmos dados de antemano, propios o creados por otros, así como diseñar nuevos algoritmos.	C.2. - Localización y desplazamientos en planos y mapas a partir de puntos de referencia (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...).
STEM3, STEM4, CD5, CPSAA 3CPSA A4CPS AA5CE1 , CE3, CCEC4.	CE.CN.3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar o reelaborar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo a técnicas sencillas de pensamiento de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.	B.2. - Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema...). - 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.



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
¡Qué empiece el show!	
Esta sesión será el punto de partida, nos servirá para situarnos y organizar las actividades que tendrán lugar a lo largo de la semana para poder construir la escena y la canción. Realizaremos el visionado de la escena, el reparto de papeles y la lectura del guión, además de una aproximación al vestuario y decoración.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer los elementos de una representación de un musical <ul style="list-style-type: none"> ● Participar activamente, respetando las propias opiniones y las de los demás ● Saber interpretar un guion teatral, diferenciando las intervenciones de las acotaciones 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en Comunicación Lingüística ● Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales ● Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Esta sesión se realizará en gran grupo en el comedor y para ello necesitaremos: <ul style="list-style-type: none"> - Película: Aladdín - Guiones de las escenas - Letra de la canción - Vídeo de la coreografía de la canción 	La actividad la realizaremos el martes por la mañana y tendrá una duración de una hora y cuarto.



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Orientando el musical	
En esta sesión realizaremos una salida al entorno, en la que llevaremos a cabo un juego de orientación en el que el alumnado deberá encontrar elementos para iniciar la grabación del musical.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ● Saber orientarse en un espacio utilizando un mapa de la localidad ● Desarrollar la agudeza visual localizando elementos concretos en un conjunto ● Participar activamente, respetando las propias opiniones y las de los demás 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia Matemática y CCBB en Ciencia y Tecnología ● Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales ● Competencia Ciudadana 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Esta sesión dividiremos al alumnado en cuatro grupos y se realizará por las calles de la localidad. Necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dos mapas (por grupo) de la localidad con las indicaciones de los lugares a los que llegar. - Listado de preguntas - Tarjetas de imágenes - Póster 	La actividad la realizaremos el martes por la mañana y tendrá una duración de una hora y cuarto.



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Robótica y arte	
Esta situación de aprendizaje se divide en 3 estaciones: Karaoke, Makey-Makey y taller de elaboración de decorados.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender la letra e interpretar canciones propias del musical de forma expresiva, teniendo en cuenta el contexto dramático, las emociones del personaje, y la relación con la música y la puesta en escena. ● Conocer y utilizar el programa Scratch y las placas Makey-Makey para crear proyectos manipulativos. ● Crear decorados para un musical, integrando aspectos visuales, funcionales y estéticos que complementen la narrativa. 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en comunicación lingüística ● Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería ● Competencia digital ● Competencia personal, social y de aprender a aprender ● Competencia en conciencia y expresión culturales 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Para esta sesión se dividirá al alumnado en 3 grupos, rotando por cada una de las estaciones.</p> <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Karaoke: Ordenador con el programa UltraStar, tarjeta de sonido, dos micrófonos y pantalla grande. - Robótica: Sala de informática, ordenadores con la aplicación Scratch instalada y dos placas Makey-Makey con 	<p>Se realizará los martes por la tarde de 15:30 a 18:00. Cada una de las estaciones tendrá la duración de 40-45 min.</p>



sus respectivos cables. - Decorados: Material fungible para realizar manualidades, cartón, telas...	
--	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Saber y cantar	
El mundo de la música es muy amplio e incluye diferentes estratos: baile, estilos, melodías, instrumentos... A través de esta actividad introduciremos al alumnado un poco de teoría sobre géneros musicales, de una manera lúdica, vivencial y divertida.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ● Percibir, identificar y reconocer diferentes géneros musicales. ● Aplicar estrategias de escucha activa y de observación para clasificar géneros musicales. ● Utilizar las posibilidades expresivas del cuerpo humano y el ritmo para interpretar coreografías. ● Trabajar en equipo, respetando las aportaciones y opiniones de sus compañeros/as 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en comunicación lingüística ● Competencia personal, social y de aprender a aprender. ● Competencia en conciencia y expresión culturales. ● Competencia emprendedora. 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Para esta actividad se dividirá a la mitad del alumnado en 3 o 4 grupos de 4 o 5 personas. Necesitaremos: <ul style="list-style-type: none"> - Genially explicativo con los géneros musicales. 	La actividad la realizaremos el miércoles por la mañana, simultáneamente con la actividad Musical y Valores, y tendrá una duración de una hora y cuarto.



<ul style="list-style-type: none"> - Canciones de diferentes géneros musicales. - Vídeos con coreografías de diferentes géneros musicales. - Palabras que aparecen frecuentemente en canciones. 	
--	--

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Musical y valores	
<p>Esta sesión va a tener dos partes.</p> <p>En la primera parte haremos un análisis de la película de Aladdín a través de sus escenas y en la segunda parte de la sesión ensayaremos la coreografía de la canción que estemos trabajando durante la semana.</p>	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ● Respetar y valorar las diferencias individuales como fuente de enriquecimiento para la sociedad ● Participar activamente y trabajar en equipo, respetando las propias opiniones y las de los demás 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en Comunicación Lingüística ● Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales ● Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Esta sesión la realizaremos en gran grupo en el comedor y para ello necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tarjetas con escenas de la película 	<p>Esta sesión la realizaremos el miércoles por la mañana y tendrá una duración de una hora y cuarto.</p>



<ul style="list-style-type: none"> - tarjetas con frases - vídeo de la coreografía de la película 	
<p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</p> <p>Ensayo general / ¡Estamos rodando!</p>	
<p>En el ensayo general representaremos varias veces las escenas que se vayan a trabajar durante la semana.</p>	
<p>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Respetar y valorar las diferencias individuales como fuente de enriquecimiento para la sociedad. ● Participar activamente y trabajar en equipo, respetando las propias opiniones y las de los demás. ● Realizar ensayos para aprender una escena y coreografía concreta, valiéndonos de nuestra expresión corporal, entonación de la voz y lenguaje no verbal adecuados. ● Ser capaces de tener el saber estar adecuado para llevar a cabo una grabación. 	
<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en Comunicación Lingüística ● Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales ● Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender ● Competencia Ciudadana 	
<p>ORGANIZACIÓN Y RECURSOS</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN</p>
<p>Estas sesiones las realizaremos divididos en pequeños grupos, en función de las escenas y las coreografías que trabajemos durante la semana. Ambas tendrán lugar en el estudio de grabación, pero también utilizaremos otros espacios del CRIET, como el comedor y la sala</p>	<p>Ensayo general tendrá lugar el miércoles por la tarde con una duración de una hora y media.</p> <p>¡Estamos rodando! se realizará el jueves por la tarde y durará dos horas, aproximadamente. Realizaremos un descanso en mitad de la sesión.</p>



<p>de juegos. Para ello necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Estudio de grabación.- Cámara.- Vestuario y decorados.	
---	--



6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

HÁBITOS Y RUTINAS	
DESARROLLO	Son todas aquellas actividades cotidianas que tienen lugar a lo largo de la semana de convivencia: habitaciones, comedor, higiene personal, expresión de emociones y rutina del sueño.
ACTIVIDAD INICIAL	
DESARROLLO	Este juego consiste en que la persona que salga al centro y se le ponga la carta en la corona, debe realizar como máximo 5 preguntas para poder adivinar de qué personaje se trata. Los demás compañeros solo le puede contestar con SI o NO y quien lo acierte se pone en el centro para ser el próximo jugador.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Se desarrolla el lunes en horario de 15.30 a 17.00 dentro de la actividad llamada “ Quién es quién”. Se tendrá que hacer con anterioridad los contratos (realizar nuevos o revisar), las normas de convivencia... Esta actividad se realizará en gran grupo en la sala de juegos. Para ello tendremos una corona y las diferentes cartas con los personajes Disney.
TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión tendrá una duración de 1 hora 30 minutos
COMO PEZ EN EL AGUA	
DESARROLLO	Se divide el alumnado en dos grupos, de manera que uno de los grupos realizará actividades acuáticas en las piscinas climatizadas mientras que el otro grupo realizará distintos juegos en el frontón del polideportivo.
RECURSOS Y ORGANIZACIÓN	Harán falta 2 pelotas.



TEMPORALIZACIÓN	<p>Esta salida tendrá una duración aproximada de 1 hora y 30 minutos</p> <p>La mitad del alumnado entrará a la piscina climatizada a realizar las distintas actividades desde las 15:30h hasta las 16:15h, mientras que el otro grupo realizará los juegos del polideportivo en el mismo horario a las 16:15 h.</p> <p>A las 16:15 h se hará el cambio de actividades.El grupo que estaba en la piscina pasará al polideportivo mientras que el grupo que estaba en el polideportivo pasará a la piscina climatizada.</p>
SALIDA: SARGA	
DESARROLLO Y RECURSOS	<p>Realizaremos una salida al entorno con SARGA con la finalidad de confeccionar un hotel de insectos.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Esta sesión se realizará el jueves por la mañana y tendrá una duración de aproximadamente tres horas.</p>
TALLER: CREANDO UN MUNDO IDEAL	
DESARROLLO Y RECURSOS	<p>Creando un mundo ideal servirá para elaborar los decorados y parte del vestuario que utilizaremos durante la semana en los ensayos y en la grabación de las escenas.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Esta sesión la realizaremos el lunes por la tarde y tendrá una duración de 1 hora.</p>
TALLER: PRIMERAS ACTUACIONES	
DESARROLLO Y RECURSOS	<p>Dedicaremos este taller a hacer un ensayo general de las escenas que estemos trabajando durante la semana, de manera que repasaremos la asignación de personajes, realizaremos lecturas de guion y representaremos las escenas como si estuviéramos ya en el escenario.</p> <p>En esa sesión nos dividiremos en dos o tres grupos, según cuántas escenas haya que ensayar, para poder estar con cada grupo ensayando una escena concreta.</p>



TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión la realizaremos el martes por la tarde y tendrá una duración de 1 hora.
TALLER: LA COCINA DE ALÍ	
DESARROLLO Y RECURSOS	Se va a realizar un taller de cocina de galletas de mantequilla en el espacio del comedor.
ORGANIZACIÓN	La realizaremos en gran grupo y siguiendo los pasos pautados por el profesorado. Para ello tendremos utensilios: plato, tenedor, cuchara, papel de
TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión la realizaremos el jueves por la tarde y tendrá una duración de 1 hora.
ACTIVIDAD NOCTURNA: MUSIQUEANDO	
DESARROLLO Y RECURSOS	En esta actividad realizaremos un juego musical utilizando para ello bandas sonoras de películas de Disney.
TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador y el proyector y tendrá lugar el martes por la noche.
ACTIVIDAD NOCTURNA: JUEGOS	



<p>DESARROLLO Y RECURSOS</p>	<p>Se dividirá al alumnado en 4 grupos de manera que cada grupo empezará jugando a un juego. De manera que, al finalizar la actividad, cada grupo habrá jugado a los 4 juegos.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Las actividades se realizarán en 60 minutos con lo que cada juego durará aproximadamente unos 15 minutos.</p>
<p>ACTIVIDAD NOCTURNA: CINE</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Proyección de una película.</p>
<p>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador y el proyector y tendrá lugar el lunes por la noche.</p>
<p>ACTIVIDAD NOCTURNA: VELADA</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>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.</p>
<p>RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Esta sesión tiene lugar el jueves por la noche en la sala de juegos y tiene una duración de una hora y media, aproximadamente.</p>



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. A través de esta aplicación evaluaremos el grado de adquisición de los contenidos trabajados.
 - Reflexión sobre las actividades realizadas y el funcionamiento general de la semana a través de un cuestionario cualitativo.
 - 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.