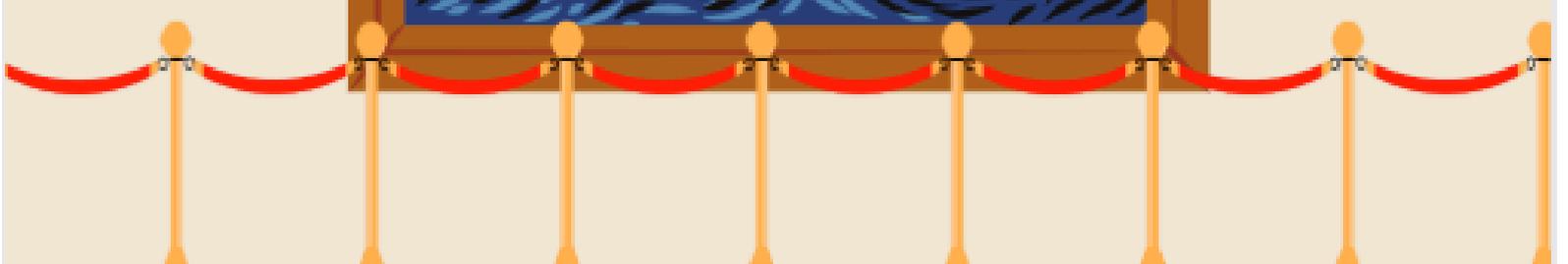


CRIET DE CALAMOCHA

CURSO 2024-2025



UN CRIET
CON
ARTE



3er TRIMESTRE



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	3
2. OBJETIVOS GENERALES	3
3. ACTIVIDAD INICIAL	4
4. PLANIFICACIÓN SEMANAL	5
5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE	6
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	13
7. EVALUACIÓN	18



1. JUSTIFICACIÓN

El tercer trimestre en el CRIET de Calamocha tenemos como centro de interés el arte y la salud, con la programación “UN CRIET CON ARTE”.

Venimos observando en anteriores convivencias que las actividades manipulativas son, de forma general, las que más gustan al alumnado y con las que más disfrutan; de forma paralela también hemos podido comprobar cómo no todo el alumnado tiene unas habilidades motrices acorde a su edad. Es por ello que hemos decidido crear esta programación, en la que podamos contribuir a este desarrollo desde el punto de vista del arte, a través de la creatividad del alumnado, haciéndolo protagonista mediante actividades que fomenten el éxito y el disfrute personal en el ambiente propicio para ello, ya que el CRIET es un espacio de creatividad abierto a todos/as.

Unido a ello, qué mejor manera que trabajar el arte a la vez que ponemos en valor todos aquellos hábitos saludables que son beneficiosos para nuestro organismo. Para poder unir estos dos aspectos tan importantes para el desarrollo de los/as niños/as, hemos creado el ambiente propicio para que el alumnado desarrolle su imaginación y creatividad, poniendo énfasis en la importancia de la actividad física a través de la expresión corporal, el trabajo en equipo desde el respeto a todos sus miembros, el esfuerzo y compromiso para que la convivencia funcione.

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 la creación de espacios artísticos colaborativos, el pensamiento computacional (diseño e impresión 3D), la vida sana, así como actividades intergeneracionales. Como siempre, la realización de estas actividades será posible si contamos con la implicación y el compromiso de todos/as, adquiriendo responsabilidades individuales y como parte de un equipo que fomenten la autonomía del alumnado, haciéndolo protagonista de cada aprendizaje.

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 diseño e impresión 3D.
- 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

Dado que la semana gira en torno al arte, pediremos como siempre colaboración a los centros para contextualizar la semana. Este trimestre, asignaremos a cada localidad una tarea: deberán reproducir un cuadro de un pintor o pintora famoso/a, como se detalla a continuación.

Deberán hacerlo en papel continuo/cartulina blanca y para ello podrán utilizar pinturas, acuarelas, témperas... Pero será fundamental que en la elaboración se utilicen también elementos para crear relieve a través de diferentes texturas (es decir, no debe estar hecho exclusivamente con pintura). Una vez que el alumnado llegue al CRIET, mostrarán sus creaciones a sus compañeros/as y expondrán información relevante sobre el cuadro:

- ¿Quién es el/la autor/a?
- El título del cuadro.



- A qué época de la historia pertenece.
- Qué representa.
- En qué/quienes se inspiró el/la autor/a para pintarlo.
- Qué opinión tenéis sobre él.

Una vez hecha la presentación de todos los cuadros de las localidades, serán expuestos en el CRIET.

4. PLANIFICACIÓN SEMANAL

UN CRIET CON ARTE

HORAS	L	M	X	J	V
8:30h	Viaje 				
9:30h		Desayuno			
10:00h			Higiene bucodental	Nos vamos a Zaragoza 	La persistencia de la memoria
11:15h	Recreo		Recreo		
11:45h		El jardín			Evaluación y premios
13:00h		Rincones		Rincones	
14:00h	Comida			Comida	
15:00h	Rincones			Rincones	See you!
15:30h		Composición VIII	Yakoi Kusama		
16:15h		Marchantes de arte		En flor	
17:30h	Merienda			Merienda	
18:00h	Bienvenidos al museo	La noche estrellada		Cesto con frutas	
18:30h					
19:30h	Rincones				
20:30h	Cena				THANK YOU
21:30h	TE RETO A...	DANCE® REVOLUTION	CINE	VELADA	
23:00h	zzZ	zzZ	zzZ	zzZ	
23:30h					



5. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

PERFIL DE SALIDA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<p>STEM5, CPSSA1, CPSSA2, CPSSA3, CC3</p>	<p>CE.CN.4. Conocer y tomar conciencia del propio cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico, para desarrollar hábitos saludables y para conseguir el bienestar físico, emocional y social.</p>	<p>4.1. Adoptar actitudes que fomenten el bienestar emocional y social, identificando y gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, fomentando relaciones afectivas saludables y reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.</p> <p>4.2. Adoptar estilos de vida saludable, valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene y la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.</p> <p>4.3. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.</p>	<p>A.2. - Educación afectivo-sexual - Pautas para una alimentación saludable y sostenible - Pautas que fomenten una salud emocional y social adecuadas: gestión saludable del ocio y del tiempo libre, estrategias para el fomento de relaciones sociales saludables y fomento de los cuidados de las personas.</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>CCL1, CCL3, CD4, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CPSAA5.</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>2.3. 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.</p>	<p>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.</p>
		<p>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</p>	<p>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.</p>



<p>CCL1, CP1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>CE.MD.3 Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.</p>	<p>3.1. 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.</p>	<p>B. - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. - Profesiones 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.</p>
		<p>3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p>	<p>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.</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>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...).</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>



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE : EL JARDÍN	
Esta sesión será la previa al baile/teatro de luz negra que realizaremos en el taller de la tarde y tendrá dos partes.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de crear y expresar con el cuerpo. - Desarrollar la imaginación y creatividad. - Conocer los beneficios de la actividad física y el deporte. - Trabajar en equipo aportando y respetando las opiniones propias y las de los/as compañeros/as. 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en Comunicación Lingüística. - Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales. - Competencia Ciudadana. - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Esta sesión la realizaremos en gran grupo en el parque que está al lado de una de las residencias de la localidad.	Esta sesión tendrá lugar el martes por la mañana y tendrá una duración de una hora, aproximadamente.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE : COMPOSICIÓN VIII	
Para continuar con el mundo de la robótica y la programación, culminamos el curso con esta actividad en la que el alumnado tendrá que diseñar en el programa “Tinkercad” el logotipo del CRIET de Calamocha.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el pensamiento computacional. - Conocer y utilizar el programa TINKERCAD para diseñar un producto. - Potenciar la creatividad e imaginación. 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia Digital. - Competencia Emprendedora. - Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales. 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
Para realizar esta actividad nos dividiremos en dos grupos, de manera que este grupo estará en	Esta sesión tendrá lugar el martes después de comer y tendrá una duración



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE : EN FLOR	
<p>En esta sesión realizaremos una actividad para valorar la importancia de tratarnos y hablarnos bien a nosotros mismos. La actividad tendrá distintas partes.</p>	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Poner en valor la salud mental. - Ser conscientes de la importancia de hablarnos bien y sentirnos bien con nosotros/as mismos/as. - Desarrollar la creatividad. 	
COMPETENCIAS CLAVE	
<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en Comunicación Lingüística - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. - Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales. 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Para realizar esta actividad nos dividiremos en dos grupos, de manera que este grupo se quedará en el comedor. Para ello necesitaremos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Folios tamaño A3. - Cartulinas negras. - Tijeras y pegamento. - Tizas de colores. - Póster con palabras bonitas. - Rotuladores. 	<p>Esta sesión tendrá lugar el martes después de comer y tendrá una duración de una hora, aproximadamente.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE : YAYOI KUSAMA	
<p>Esta actividad se realiza para ver la importancia que tiene la expresión artística con los sentimientos y las emociones que tenemos y nos centraremos en la artista.</p>	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la creatividad. - Conocer diferentes cualidades expresivas. - Fomentar el trabajo en grupo y colaborativo. 	
COMPETENCIAS CLAVE	



<ul style="list-style-type: none"> - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. - Conciencia y expresiones culturales. - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. 	
ORGANIZACIÓN Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>Para llevar a cabo esta actividad necesitaremos:</p> <p>Grupo 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - camiseta blanca - pincel - pintura textil <p>Grupo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lapicero - tijeras - moldes circulares - folios de colores - celo doble cara 	<p>Esta actividad se realizará los jueves de 15.30 a 17.30</p>



6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

HÁBITOS Y RUTINAS	
DESARROLLO	<p>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.</p>
ACTIVIDAD INICIAL	
DESARROLLO Y RECURSOS	<p>Previamente a la llegada al CRIET, habremos pedido a cada localidad una tarea: deberán reproducir un cuadro de un pintor o pintora famoso/a de la siguiente forma.</p> <p>Deberán hacerlo en papel continuo/cartulina blanca y para ello podrán utilizar pinturas, acuarelas, témperas... Pero será fundamental que en la elaboración se utilicen también elementos para crear relieve a través de diferentes texturas (es decir, no debe estar hecho exclusivamente con pintura).</p> <p>Una vez que el alumnado llegue al CRIET, mostrarán sus creaciones a sus compañeros/as y expondrán información relevante sobre el cuadro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién es el/la autor/a? - El título del cuadro. - A qué época de la historia pertenece. - Qué representa. - En qué/quienes se inspiró el/la autor/a para pintarlo. - Qué opinión tenéis sobre él. <p>Los cuadros serán expuestos en el CRIET.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Esta sesión se realizará el lunes en la sala de juegos y tendrá una duración de una hora aproximadamente.</p>



HIGIENE BUCODENTAL	
DESARROLLO	En esta sesión contaremos con una de las enfermeras del centro de salud de la localidad, con la que realizaremos un taller de higiene bucodental.
TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión se realizará el martes en la sala de juegos y tendrá una duración de una hora aproximadamente.
LA PERSISTENCIA DE LA MEMORIA	
DESARROLLO	Visitaremos el Hogar del Jubilado de Calamocha para disfrutar de tiempo con nuestros mayores a través de actividades y juegos intergeneracionales, de manera lúdica relacionadas con el baile y pintura, así como juegos de puntería con alimentos saludables y no saludables.
TEMPORALIZACIÓN Y RECURSOS	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.
CHARLA CON NUESTRA MATRONA Y SEXÓLOGA	
DESARROLLO	El alumnado de 6º de Educación Primaria recibirá una charla de Educación afectivo-sexual realizada por la matrona y sexóloga de la localidad.
TEMPORALIZACIÓN Y RECURSOS	Esta charla se realizará el viernes por la mañana y tendrá una duración aproximada de una hora.



SALIDA A ZARAGOZA	
DESARROLLO	Realizaremos una excursión a Zaragoza para realizar diferentes actividades.
TEMPORALIZACIÓN Y RECURSOS.	Esta salida se realizará el miércoles, comenzará aproximadamente 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.
TALLER: THE DANCE	
DESARROLLO	<p>Este taller será la primera parte de la velada nocturna que realizaremos el martes.</p> <p>Consistirá en la explicación al alumnado de Dance Revolution, la adaptación del juego Dance Dance Revolution por Vicens Rodríguez, un maestro de Educación Física.</p>
TEMPORALIZACIÓN Y RECURSOS	<p>Para poder realizar el taller necesitaremos el proyector y cintas adhesivas de colores.</p> <p>Este taller se llevará a cabo el lunes por la tarde en horario de 18:30h a 19:30h.</p>
TALLER: LA NOCHE ESTRELLADA	
DESARROLLO	El taller de luz negra es la segunda parte de la tarea que se inicia en el parque el martes por la mañana, en la que habrán inventado por grupos movimientos para crear una coreografía.



<p>TEMPORALIZACIÓN Y RECURSOS</p>	<p>En esta sesión necesitaremos materiales fluorescentes.</p> <p>Este taller se llevará a cabo el martes por la tarde en horario de 18:30h a 19:30h.</p>
<p>TALLER: CESTA CON FRUTAS</p>	
<p>DESARROLLO Y RECURSOS</p>	<p>En este taller vamos a trabajar la importancia de la alimentación saludable y cómo afecta en la salud, en un primer momento hablaremos sobre la importancia que tiene el mantener una buena salud y cómo ayuda a prevenir posibles enfermedades.</p> <p>Posteriormente realizaremos una receta saludable.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Este taller se llevará a cabo los jueves de 18.00 a 19.30 en el espacio del comedor.</p>
<p>ACTIVIDAD NOCTURNA: TE RETO A...</p>	
<p>DESARROLLO Y RECURSOS</p>	<p>Esta actividad es un juego que reta a sacar lo mejor de cada uno a través de duelos rápidos contra otros compañeros/as.</p>
<p>TEMPORALIZACIÓN</p>	<p>Esta actividad nocturna la realizaremos en la sala de juegos el lunes por la noche.</p>
<p>ACTIVIDAD NOCTURNA: DANCE REVOLUTION</p>	
<p>DESARROLLO Y RECURSOS</p>	<p>Esta actividad nocturna continuará la sesión iniciada en el taller del lunes.</p>



TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad nocturna la realizaremos en la sala de juegos el martes por la noche.
ACTIVIDAD NOCTURNA: CINE	
DESARROLLO	Proyección de una película.
TEMPORALIZACIÓN	Esta actividad se realizará en la sala de juegos, utilizaremos el ordenador y el proyector y tendrá lugar el miércoles por la noche.
ACTIVIDAD NOCTURNA: VELADA	
DESARROLLO	Esta actividad es la fiesta del fin de la convivencia, el broche final, en la que van sonando canciones y el alumnado baila al ritmo de la música con sus compañeros y compañeras.
RECURSOS, ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	Esta sesión tiene lugar el jueves por la noche en la sala de juegos y tiene una duración de una hora y media, aproximadamente.



7. EVALUACIÓN

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

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