PLAN DE ACTUACIÓN

CRIE NATURÁVILA

CURSO:

2025/2026

ÍNDICE

1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ACTUACIÓN DEL CRIE 3
1.1.- Situación 3
1.2.- Naturales y sociales 3
1.3.- Recursos didácticos.....3
2. CALENDARIO DE FUNCIONAMIENTO 5
2.1.- Funcionamiento sin alumnos.....5
2.2.- Funcionamiento con alumnos.....5
3.- ORGANIZACIÓN: PLANIFICACIÓN GENERAL Y FUNCIONAMIENTO 7
3.1.- Personal.....7
3.2.- Funciones de la dirección, profesorado y personal no docente 7
3.3.- Distribución del alumnado y horario de actividades 11
3.4.- Medidas de atención a la diversidad e inclusión educativa 14
4.- DISEÑO CURRICULAR Y DIDÁCTICO 15
4.1.- Nombre y descripción del proyecto 15
4.2.- Principios metodológicos.....17
4.3.- Situación de aprendizaje. 20
4.4.- Tareas de la situación de aprendizaje.....23
4.5.- Evaluación 67
5.- SEGUIMIENTO, COORDINACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PLAN..... 69
6. ANEXO II. ESTADÍSTICA GENERAL CURSO 2025 2026.....70

1.- CONTEXTUALIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ACTUACIÓN DEL CRIE

El CRIE Naturávila se encuentra situado en un lugar con grandes posibilidades a todos los niveles:

1.1.- Situación.

Nos encontramos en el complejo Naturávila, recorrido de forma prioritaria por el arroyo Vaquerizos, presentando una enorme biodiversidad. A tan solo 3 kilómetros de la ciudad, tenemos acceso por carretera o directo de forma peatonal, contamos un pasaje subterráneo bajo la carretera AV-503 para evitar posibles accidentes de los alumnos.

Esta ubicación nos permite disfrutar de las ventajas del mundo rural mientras seguimos conectados a la capital abulense y sus recursos.

Remitimos a nuestra página web para realizar un recorrido virtual.

1.2.- Naturales y sociales.

Ávila, una ciudad con una rica historia, ofrece tanto recursos sociales como naturales que la hacen única. Desde el punto de vista social, Ávila cuenta con importantes servicios como bibliotecas, museos, zonas deportivas y espacios públicos. La ciudad alberga monumentos históricos, como su famosa muralla medieval, catedrales y palacios, que permiten aprender sobre la historia de Ávila, Castilla y León y España.

En cuanto a los recursos naturales, Ávila está rodeada de hermosos paisajes, que podemos observar desde nuestras instalaciones, como la Sierra de Gredos y el Valle de Amblés, donde se puede disfrutar de senderismo y observar la flora y fauna local. Estos espacios naturales son ideales para el contacto con la naturaleza y actividades al aire libre.

1.3.- Recursos didácticos.

Entendemos que los recursos didácticos, materiales didácticos o auxiliares didácticos son cualquier tipo de soporte material o tecnológico que facilita o propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el CRIE Naturávila intentamos potenciar fundamentalmente dos de las letras del acrónimo CRIE: la I de innovación y la E de educativa. Para ello damos una enorme importancia tanto a la metodología, que nos parece fundamental, como al empleo prácticamente continuo de las TIC:

- Material TIC disponible en el centro:
  - Dispositivos:
    - Aula Digital con zona de grabación audiovisual (chroma, focos) y zona de grabación radiofónica (2 mesas de mezclas, micrófonos,

auriculares)
    - 50 portátiles de uso exclusivo de alumnos
    - 6 portátiles de uso exclusivo para los maestros
    - 17 tablets de uso exclusivo de alumnos
    - 1 iPad
    - Robots diversos
    - Gafas de Realidad Virtual (MetaQuest 3)
    - Drones educativos
    - 2 Paneles digitales
    - 2 impresoras 3D (Creality Ender 3 y Witbox)
    - 30 Bolígrafos 3D
  - Aplicaciones educativas (para el desarrollo de los contenidos y evaluación)
  - Programas para complementar y presentar contenidos a los alumnos
  - Recursos web del centro
    - Página web de la plataforma de la Junta de Castilla y León
    - Aula virtual de Moodle
    - Bitácora
    - Bloc de notas de clase con Microsoft OneNote para compartir datos y material entre los maestros del CRIE
    - Material manipulativo
  - Juegos estandarizados de uso educativo
  - Materiales específicos de cada actividad
  - Material deportivo
- Recursos externos
  - Biblioteca Pública de Ávila
  - Centro de Recepción de Visitantes
  - Palacio de exposiciones y congresos “Lienzo Norte”
  - Ayuntamiento de Ávila
  - Museo Provincial de Ávila
  - Espacio joven “Alberto Pindado”
  - Fundación Tatiana
  - Palacio de los Verdugo
  - Piscina Municipal de Ávila
  - The Robot Museum, Alcorcón.

2. CALENDARIO DE FUNCIONAMIENTO

Las actuaciones de trabajo de los maestros en el CRIE Naturávila se organizan en base al funcionamiento sin alumnos y con alumnos.

2.1.- Funcionamiento sin alumnos.

- Trabajo de planificación, desarrollo y puesta en marcha del proyecto anual de trabajo (hasta el 6 de octubre)
- Sesiones de evaluación y valoración del proyecto (última semana de cada trimestre escolar).
- Sesiones de seguimiento y adecuación del proyecto a las necesidades detectadas (realizadas los viernes tras cada convivencia).
- Formación permanente del profesorado (durante todo el curso escolar). Comenzamos Plan de Formación para este curso y el siguiente, en el que contamos con los siguientes seminarios:
    - La Internacionalización del CRIE: Erasmus + I
    - Educación Conectada: Integración efectiva de las TIC en el CRIE I.

Como novedad este curso, contamos con un seminario Erasmus+ con el objetivo de avanzar en la Internacionalización del CRIE, solicitando la acreditación como centro Erasmus para los siguientes 5 cursos. Por otra parte, continuamos trabajando de manera colaborativa a través de la plataforma europea eTwinning con otros centros tanto nacionales como europeos.

Además, contamos con la participación en los siguientes Proyectos de Innovación Educativa, algunos pendientes de su concesión:

- PIE Espacios Flexibles de Formación y Aprendizaje (EFFA):
- PIE TIC (Sintoniza)
- PIE Observa_Acción

2.2.- Funcionamiento con alumnos.

Este año contaremos con la presencia de alumnado extranjero, concretamente del Liceo Español Cervantes de Roma, que realizarán una convivencia con un grupo de alumnos de nuestra provincia, lo que ayuda a uno de nuestros objetivos de la *Internacionalización.*

El calendario de convivencias para este curso comenzará el 6 de octubre de 2025 y terminará el 12 de junio de 2026 computando un total de 23 convivencias dado que es el número máximo de convivencias según el convenio firmado con Diputación.

- 1ª Convivencia: del 6 al 10 de octubre de 2025
- 2ª Convivencia: del 20 al 24 de octubre de 2025
- 3ª Convivencia: del 3 al 7 de noviembre de 2025

- 4ª Convivencia: del 10 al 14 de noviembre de 2025
- 5ª Convivencia: del 17 al 21 de noviembre de 2025
- 6ª Convivencia: del 24 al 28 de noviembre de 2025
- 7º Convivencia: del 12 al 16 de enero de 2026
- 8ª Convivencia: del 19 al 23 de enero de 2026
- 9ª Convivencia: del 26 al 30 de enero de 2026
- 10ª Convivencia: del 2 al 6 de febrero de 2026
- 11ª Convivencia: del 9 al 13 febrero de 2026
- 12ª Convivencia: del 23 al 27 de febrero de 2026
- 13ª Convivencia: del 2 al 6 de marzo de 2026
- 14ª Convivencia: del 9 al 13 de marzo de 2026
- 15ª Convivencia: del 16 al 20 de marzo de 2026
- 16ª Convivencia: del 13 al 17 de abril de 2026
- 17ª Convivencia: del 27 al 30 de abril de 2026
- 18ª Convivencia: del 4 al 8 de mayo de 2026
- 19ª Convivencia: del 11 al 15 de mayo de 2026
- 20ª Convivencia: del 18 al 22 de mayo de 2026
- 21ª Convivencia: del 25 al 29 de mayo de 2026
- 22ª Convivencia: del 1 al 5 de junio de 2026
- 23ª Convivencia: del 8 al 12 de junio de 2026

b) Dirigir y coordinar todas las actividades del centro, sin perjuicio de las competencias atribuidas al Claustro de profesores.

c) Ejercer la dirección pedagógica, promover la innovación educativa e impulsar planes para la consecución de los objetivos del proyecto educativo del centro.

d) Garantizar el cumplimiento de las leyes y demás disposiciones vigentes.

e) Ejercer la jefatura de todo el personal adscrito al centro.

f) Favorecer la convivencia en el centro, garantizar la mediación en la resolución de los conflictos e imponer las medidas disciplinarias que correspondan a los alumnos, en cumplimiento de la normativa vigente, se promoverá la agilización de los procedimientos para la resolución de los conflictos en los centros.

g) Impulsar la colaboración con las familias, con instituciones y con organismos que faciliten la relación del centro con el entorno, y fomentar un clima escolar que favorezca el estudio y el desarrollo de cuantas actuaciones propicien una formación integral en conocimientos y valores de los alumnos.

h) Impulsar las evaluaciones internas del centro y colaborar en las evaluaciones externas y en la evaluación del profesorado.

i) Convocar y presidir los actos académicos y del Claustro de profesores del centro y ejecutar los acuerdos adoptados en el ámbito de sus competencias.

j) Realizar las contrataciones de obras, servicios y suministros, así como autorizar los gastos de acuerdo con el presupuesto del centro, ordenar los pagos y visar las certificaciones y documentos oficiales del centro, todo ello de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones educativas.

k) Proponer a la Administración educativa el nombramiento y cese de los miembros del equipo directivo, previa información al Claustro de profesores.

l) Cualesquiera otras que le sean encomendadas por la Administración educativa.

m) Favorecer el fomento de la convivencia en el centro, impulsando el plan de convivencia aprobado por el claustro de profesores.

n) Garantizar el ejercicio de la mediación y los procesos de acuerdo reeducativo para la resolución de conflictos según los procedimientos establecidos para cada uno de ellos.

o) Velar por el cumplimiento de las medidas impuestas en sus justos términos.

FUNCIONES DEL CLAUSTRO

a) Formular propuestas dirigidas al equipo directivo para la elaboración del proyecto educativo y de la programación general anual.

b) Establecer los criterios para la elaboración del plan de actuación, aprobarlos, evaluarlos y decidir las posibles modificaciones posteriores de los mismos conforme al proyecto educativo.

c) Aprobar los aspectos docentes del plan de actuación, conforme al proyecto educativo y evaluarla antes de su presentación a la Dirección Provincial de Educación de Ávila, así como la memoria final del curso.

d) Promover iniciativas en el ámbito de la experimentación y de la investigación pedagógica.

e) Analizar y valorar los resultados de la evaluación que del centro realice la Administración educativa o cualquier información referente a la marcha del mismo.

f) Analizar y evaluar los aspectos docentes del proyecto educativo y el plan de actuación.

g) Participar en la planificación de la formación del profesorado del centro y elegir a sus representantes en el centro de profesores y recursos.

h) Analizar y valorar trimestralmente la situación económica del centro.

i) Analizar y valorar la evolución del rendimiento escolar general del centro a través de los resultados de las evaluaciones y cuantos otros medios se consideren adecuados.

j) Conocer las relaciones del centro con las instituciones de su entorno.

k) Proponer medidas e iniciativas que favorezcan la convivencia en el centro. Estas propuestas serán tenidas en cuenta en la elaboración del plan de convivencia.

l) Conocer la resolución de conflictos disciplinarios y la imposición de sanciones y velar para que éstas se atengan a la normativa vigente.

FUNCIONES DEL MAESTRO ACOMPAÑANTE

a) Recogida de los teléfonos móviles y relojes inteligentes de los alumnos a su llegada al CRIE, asegurándose que ningún móvil se olvida.

b) Elaboración de una hoja resumen de la medicación de los alumnos de su centro y se mantenga siempre en la caja de medicación.

c) Administración de la medicación de los alumnos y responsabilizarse de la misma, llevando la caja a las distintas dependencias en caso necesario. Para la excursión del miércoles por la mañana, se entregará la medicación al maestro del CRIE correspondiente.

d) Colaboración en el momento de las duchas (a partir de las 20:00h) con los maestros del CRIE, organizando a sus alumnos en las duchas y evitando conflictos en las mismas.

e) Colaboración a la hora de dormir. Cada maestro se encargará de mantener una habitación en orden y silencio, estando atento a las necesidades que puedan surgir entre los alumnos durante la noche.

f) Acompañamiento y participación activa en la actividad del jueves mañana.

g) Como responsable del grupo de alumnos del centro que está acompañando, colaboración con los maestros CRIE para abordar cualquier problema de convivencia que surja, mediando de manera adecuada y siendo parte activa en su resolución.

h) Cuando un alumno va a abandonar la convivencia o tiene que ausentarse es necesario rellenar un anexo por parte de la familia, dirigiéndose al maestro del CRIE para que facilite el documento. El maestro acompañante no puede tomar decisión de expulsión o sanción a los alumnos sin el consentimiento del equipo docente del CRIE.

i) Involucrarse en las actividades que más se ajusten a sus inquietudes y aportar mejoras a los maestros del CRIE. Transmitir la experiencia vivida en el CRIE a su regreso al centro, lo cual implica compartir las metodologías innovadoras, los recursos didácticos, las situaciones de aprendizaje, etc., contribuyendo así a la difusión y aplicación de buenas prácticas educativas en su entorno habitual.

j) Registrarse a través de un código QR que encontrarán en la sala de profesores para la realización del registro de sus noches, con el fin de que Dirección Provincial de Educación pueda reconocerle hasta 3 créditos de formación por su implicación en el CRIE.

k) Colaborar en la elaboración del informe final de su centro con la valoración de la convivencia.

FUNCIONES DEL AYUDANTE TÉCNICO EDUCATIVO

a) Realizará los desplazamientos que los alumnos con necesidades educativas especiales precisen para llevar a cabo la totalidad de las actividades programadas, conforme a las pautas establecidas por el orientador de su centro de referencia.

b) Atenderá a los escolares con necesidades educativas en todo lo relacionado con su limpieza y aseo mientras permanezcan en el centro.

c) Atenderá a los alumnos con necesidades educativas durante la jornada.

d) Colaborará con el profesorado en las actividades complementarias y extraescolares para las que sea requerida.

e) Participará en las reuniones que sea requerida en relación a sus funciones.

f) Colaborará, si es necesario, en el uso de los aparatos que necesiten los alumnos para su recuperación o tratamiento terapéutico.

g) Prestará servicios complementarios para la asistencia y formación de los

escolares con necesidades educativas especiales.

h) A la hora de establecer los desplazamientos de los alumnos que debe realizar, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Tendrán prioridad los alumnos con dificultades motrices.
- En segundo lugar, se encontrarán los alumnos que deban trasladarse a las dependencias más alejadas del centro.
- Por último, estará el alumnado que deba desplazarse a un edificio distinto a la que se encuentra su aula de referencia.

3.3.- Distribución del alumnado y horario de actividades.

DISTRIBUCIÓN DE ALUMNOS

El CRIE Naturávila tiene una capacidad de 50 alumnos. La selección de los centros participantes se realiza en función de los criterios marcados en la convocatoria provincial de participación, dando prioridad a la zona rural de la provincia. En el CRIE recibimos alumnos de 5º y 6 de Educación Primaria y 1º y 2º E.S.O. La distribución de las convivencias se puede ver en la página web del centro

Se intentará asegurar que en cada semana participen el mayor número de centros posibles para potenciar la convivencia entre alumnos de distintas localidades.

Dado que contamos con dos dormitorios para 18 alumnos y otros dos dormitorios para 14 alumnos, se mantiene un dormitorio grande y otro pequeño de uso exclusivo para chicas y los otros dos de uso exclusivo para chicos.

HORARIO DE ACTIVIDADES.

El horario de actividades de nuestro alumnado va en dos turnos diferenciados, de mañana y de tarde. El horario de mañana va de 9:00 a 14:00 con una pausa a mitad de mañana, mientras que el de tarde va de 16:00 a 20:00 con otra pausa a mitad de tarde de media hora aproximadamente.

CONVIVENCIAS	CURSO 2025/2026	Nº		Nº		Nº	TOTAL	
1. 6-10 OCT	1ºB,D IES SIERRA VALLE	22	1ºByC IES ARENAS	27				**49**
2. 20-24 OCT	1ºAyC IES SIERRA VALLE	21	1ºAyD IES ARENAS	26				**47**
3. 3-7 NOV	1ºB IES ADAJA	17	1ºA IES EULOGIO F.SANZ	14	1ºB IES VALLE ALBERCHE	18		**49**
4. 10-14 NOV	1ºB IES EULOGIO F.SANZ	16	1ºAyB CLAUDIO	9	1ºA,B,C HMB	25		**50**
5. 17-21 NOV	2ºByD IESO SOTILLO	29	2ºA IES CANDAVERA	19				**48**
6. 24-28 NOV	2ºAyC IESO SOTILLO	19	2ºByC IES CANDAVERA	31				**50**
7. 12-16 ENE	1ºA IES ADAJA	18	2º ESO CEIP STA. TERESA JESUS	15	1º y 2º CEIP R. CATOLICOS	16		**49**
8. 19-23 ENE	6º CEO V. NAVASERRADA	17	5º,6º CRA ALTO TIETAR	23	5º,6º CRA VALDELAVÍA	13		**53**
9. 26-30 ENE	5º,6º CRA ALTO GREDOS	16	6º AyB CEIP JUAN ARRABAL	35	5º,6º CRA EL CALVITERO	2		**53**
10. 2-6 FEBR	5º CEIP MORENO ESPINOSA	20	5ºAyB CEIP TOROS DE GUISANDO	14	5º,6º CRA ARTURO DUPERIER	16		**50**
11. 9-13 FEBR	6º CEIP VILLA ADRADA	14	5º,6º CEIP JUAN XXIII	19	6º CEIP SAN JUAN CRUZ	14	5º,6º CRA STA. TERESA 5	**52**
12. 23-27 FEBR	6º CEIP MORENO ESPINOSA	18	5º CEIP LA MORAÑA	26				**44**
13. 2 -6 MAR	6º CEIP G. DUQUE ALBA	14	5º CEIP SAN JUAN CRUZ	13	6º CEIP LA MORAÑA	24		**51**
14. 9-13 MAR	5º,6º CRA VETONIA	12	5º,6º CRA EL VALLE	7	5º CEIP GRAN DUQUE ALBA	13	5º,6º CRA CAMILO J. CELA 15	**47**
15. 16-20 MAR	1ºy2º CEO V.NAVASERRADA	29	2º LICEO ROMA	22				**51**
16. 13-17 ABR	5º,6º CRA EL BARRANCO	15	5ºA CEIP JUAN LUIS VIVES	18	5º,6º CRA LOS FRESNOS	17		**50**
17. 27-30 ABR	6ºA CEIP JUAN L. VIVES	17	6ºB CEIP ZOR. MONROY	15	5º,6º CEIP CONCEP. ARENAL	17		**51**
18. 4-8 MAY	5º,6º CRA NAV. ALBERCHE	10	6ºA CEIP ZOR. MONROY	18	6ºC CEIP JUAN LUIS VIVES	19	5º,6º CRA ALTO ALBERCHE 3	**50**
19. 11- 15 MAY	6ºB CEIP JUAN LUIS VIVES	19	6º CEIP STA.TERESA JESUS	15	1ºESO IES V. ALBERCHE	16		**50**
20. 18-22 MAY	5ºB CEIP JUAN LUIS VIVES	18	5º CEO V. NAVASERRADA	19	5º,6º CRA LAS TORRES	12		**49**
21. 25-29 MAY	5ºAyB CEIP VILLA ADRADA	27	5º,6º CRA REGALAJALES	8	5º,6º CRA LAS COGOTAS	16		**51**
22. 1-5 JUN	6ºAyB CEIP T. GUISANDO	24	5º,6º CRA VALLE AMBLÉS	16	5º,6º CRA FUENTEADAJA	9		**49**
23. 8-12 JUN	6º CEIP LAS RUBIERAS	12	6ºA,B CEIP ALMANZOR	35	5º,6º CRA LLANOS MORAÑA	6		**53**
								1146

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
WELCOME TO THE CRIE -GAME STAR-	DRONECRAFT AMONG CREATORS	MADRID THE ROBOT MUSUM	ÁVILA THE LEGENDS OF ÁVILA ENDLESS OCEAN	EXPO GAMER GAME OVER Plickers Evaluación de la experiencia
14:00 a 14:30 COMIDA				11:30 Vuelta al centro educativo
WII SPORT	EN ONDA GAMER	15:00 a 15:30 Comunicación con las familias RPG PLAYGROUND	MARIO KART ARCH RIDER	
QUIZ UP: XP	RADIO SONCRIE. SUPER RADIO BRO	ESCAPE EVIL	DRAW YOUR GAME	
20:00 a 21:30 DUCHAS y CENA				
GAME BOOK ATRAPA EL SABER 8-BIT HARMONY	GAME BOOK ATRAPA EL SABER IMAGE ODYSSEY	GAME BOOK ATRAPA EL SABER MOOD MATCH	GAME BOOK ATRAPA EL SABER POWER-UP PARTY	
23:00 VUELTA A LA CALMA (Mindfulness)				

3.4.- Medidas de atención a la diversidad e inclusión educativa.

Todos los alumnos, independientemente de su nivel educativo, matriculados en centros públicos de Ávila tienen derecho de disfrutar la experiencia que proporciona el CRIE, para ello se cuenta con las siguientes medidas específicas, enmarcadas en los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA),** que busca garantizar múltiples formas de representación, de implicación y de expresión para asegurar la participación y el éxito de todo el alumnado:

- Mecanismos de refuerzo, ampliación y/o flexibilización de los agrupamientos que el equipo docente considere oportunos para favorecer el éxito educativo.
- Adaptación no significativa de los contenidos, a través del uso de TIC, potenciación de estímulos visuales y/o auditivos según sus necesidades, material en braille y adaptación de espacios, ofreciendo múltiples formas de acceso a la información (principio DUA de representación).
- Adaptación significativa de los contenidos.
- Ayudante Técnico Educativo para alumnos de movilidad reducida o necesidades específicas de apoyo que lo requieran.
- Intérprete de lengua de signos y/o mediador en caso de que se requiera.
- Asistente personal para alumnos TEA
- Rotación de grupos y roles**:** asegurar que todos trabajen con compañeros distintos y puedan experimentar diferentes responsabilidades, fomentando la implicación y motivación (principio DUA de motivación).
- Flexibilidad de horarios para adaptar las actividades de mayor interés para el alumno y facilitar periodos de descanso, respetando distintos ritmos y necesidades de autorregulación (principio DUA de implicación)
- Posibilitar diversas formas de acción y expresión, permitiendo que los alumnos muestren lo aprendido a través de distintos medios (orales, escritos, visuales, digitales, artísticos, etc.) en coherencia con el DUA.

Pretendemos la **inclusión** del alumnado, haciendo referencia a la adaptación del proceso de enseñanza aprendizaje a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos en función de las necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, su integración tardía en el sistema educativo español o dificultades específicas de aprendizaje, adoptando las medidas organizativas necesarias para que sea posible. El enfoque del DUA se convierte así en un marco de referencia que orienta todas las actuaciones, favoreciendo un entorno flexible, equitativo y accesible que impulse la participación y el progreso de todos los estudiantes.

4.- DISEÑO CURRICULAR Y DIDÁCTICO

4.1. Nombre y descripción del proyecto del curso 2025/2026

"SUPER CRIE WORLD"

"SUPER CRIE WORLD" es el título de la situación de aprendizaje del curso 2025/2026. La temática principal estará basada en los videojuegos. Los **videojuegos** forman parte del universo cultural de la mayoría de niños, niñas y adolescentes. Integrarlos en un proyecto educativo no significa únicamente "jugar", sino aprovechar su potencial pedagógico para motivar, fomentar el aprendizaje y desarrollar las competencias clave de manera innovadora.

Durante esta semana nuestro alumnado vivirá una experiencia gamificada en la que se convertirán en los protagonistas de un gran videojuego. Al llegar al CRIE serán "absorbidos" por el mundo del juego y descubrirán que solo podrán salir de él si logran desbloquear los diferentes niveles que se les presentarán a lo largo de los días.

Cada jornada corresponderá a un nivel del videojuego, con sus propios retos y pruebas curriculares (tareas). Para superarlos deberán colaborar, poner en práctica sus conocimientos y desarrollar distintas habilidades. Al completar cada nivel obtendrán una pieza del portal de salida, y únicamente reuniendo todas las pruebas a lo largo de la semana conseguirán abrirlo y regresar al "mundo real".

El proyecto propone un recorrido progresivo en el que la aventura, el esfuerzo y la cooperación se convierten en el motor del aprendizaje. El uso del videojuego como narrativa común genera motivación y facilita la conexión entre las distintas actividades.

Esta situación de aprendizaje está diseñada desde un planteamiento competencial, alineada con el currículo y los principios de aprendizaje significativo:

- **Competencia lingüística y comunicativa**
  Explicación y comprensión de instrucciones, narración de la aventura, trabajo en dinámicas orales y escritas.
- **Competencia matemática y competencia STEM**
  Retos de lógica, experimentación científica, resolución de problemas y aplicación del pensamiento crítico en distintos contextos.
- **Competencia digital**
  Uso del videojuego como metáfora de aprendizaje, fomento de la cultura digital crítica y de la gamificación como recurso educativo.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender**

Trabajo cooperativo, toma de decisiones conjuntas, autogestión de emociones y desarrollo de estrategias para afrontar retos.

- **Competencia ciudadana y cultural**
  Actividades de exploración y convivencia, conocimiento del entorno y desarrollo de valores de respeto, inclusión y cooperación.
- **Competencia motriz y de salud**
  Retos físicos, actividades deportivas y de aventura, fomentando la conciencia sobre la importancia del cuidado del cuerpo y la actividad física.

En definitiva **"SuperCrieWorld",** es una situación de aprendizaje integradora que utiliza la narrativa de un videojuego como herramienta motivadora para trabajar los contenidos curriculares de manera experiencial, competencial y significativa.

Además, seguiremos mejorando nuestra alfabetización y competencias en materias CTIM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) al tiempo que se aprenden distintos conceptos del currículo, mediante el uso de tareas guiadas haciendo uso de un hilo conductor basado en retos o misiones que se apoyan en el estudio a través de distintas metodologías activas englobadas en la gamificación que da sentido a todo el proyecto.

FASES DEL PROYECTO:

La **primera fase** del proyecto consistirá en hacer llegar a los centros la información de qué van a realizar los alumnos en el CRIE. Para ello, a través de la cuenta Educacyl y las distintas redes sociales, se ha enviado el "CRIE me espera" con información sobre el proyecto y qué necesitan traer los alumnos al CRIE. Sumamos un vídeo presentación de la misión distribuido por las redes sociales del CRIE y alojado en nuestro canal de Youtube.

Tras la selección de centros, cada centro recibirá un email con información para las familias con el programa a desarrollar y unos pequeños consejos de qué llevar al CRIE. Es el momento en el que las familias preparan la documentación de los alumnos, a la que pueden acceder también desde nuestra web:

- Autorización de alumno
- Permisos de toma de imágenes y voz
- Compromiso de las familias

La **segunda fase** se desarrolla en el CRIE. Este aspecto está desarrollado más profundamente en el apartado de tareas.

Cerramos el proyecto con una **tercera fase** donde trasladamos a los centros y las familias el proyecto para su continuidad. Se hace llegar tanto los resultados de la evaluación de contenidos como los materiales elaborados por los alumnos. Además, compartimos todo el material educativo elaborado por los maestros del CRIE para que desde los centros puedan darle uso y ampliarlo.

4.2.- Principios metodológicos.

Según el *DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León* la finalidad de la educación tiene como objetivo la formación y el desarrollo integral y armónico de la persona en todas sus dimensiones (física, afectiva, social, cognitiva y artística) en los ámbitos personal, familiar, social y educativo. La educación primaria adquiere importancia particular en este proceso ya que en ella se desarrollan habilidades, se establecen hábitos de trabajo, se aprende a convivir y se forjan valores que se mantendrán durante toda la vida y contribuirán de manera determinante a este desarrollo integral y armónico.

Planteamos una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje, que, partiendo de los centros de interés de los alumnos, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias.

En el CRIE, el aprendizaje tiene carácter transversal, dinámico e integrador, se aborda en todas las áreas desde una perspectiva globalizadora, implicando un proceso de desarrollo mediante el cual los alumnos van adquiriendo progresivos niveles de desempeño en la aplicación de las competencias y se adapta a las características y ritmos de aprendizaje individuales.

A través de diferentes actividades dentro de la situación de aprendizaje vamos a integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Todas ellas diseñadas con tareas de creciente complejidad, en función de su nivel psicoevolutivo, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con ellas buscamos ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar sus aprendizajes y aplicarlos en contextos cercanos a su vida cotidiana, favoreciendo su compromiso con el aprendizaje propio. Así planteadas, las actividades constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El diseño de las tareas de la situación de aprendizaje va a suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las actividades parten del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integran diversos contenidos.

Propiciamos diversos escenarios que favorecen diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual, como el trabajo en pequeño y gran grupo, permitiendo que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Para que en la puesta en práctica impliquen la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.

La gran mayoría de las actividades propuestas tendrán como base trabajar los contenidos mediante diferentes herramientas informáticas y plásticas con el fin de favorecer el desarrollo de la competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC) sin perder de vista la

diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática (CP).

En las relaciones y agrupamientos van a poder descubrir que cada compañero tiene una forma diferente de ser y de hacer las cosas, y que siempre es necesario dialogar y llegar a un consenso, por lo que se desarrollarán la competencia personal, social y de aprender a aprender así como la competencia en comunicación lingüística (CPSAA, CCL).

El uso de ordenadores, tabletas, robots, drones, paneles digitales y material audiovisual impregnará todas las actividades del CRIE; esto facilitará un acercamiento a las TIC y desarrollará la competencia digital (CD).

Todas las actividades intentarán favorecer en los alumnos su implicación y permitir que busquen distintas estrategias, planteen interrogantes y vean que las cosas pueden realizarse de formas diferentes, de forma que aprendan a sacar conclusiones. Todo esto va a favorecer el desarrollo de la competencia emprendedora y la competencia ciudadana (CE, CC).

También durante este curso se desarrollarán la competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM) siempre desde la práctica y la experimentación a lo largo de las distintas situaciones de aprendizaje programadas.

Poniendo especial énfasis en la atención individualizada de cada uno de los alumnos y de cada uno de los centros participantes, se promoverá la integración y el uso de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación** en el aula, como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje. Centrando la atención este curso en las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (**TEP**) que suponen una evolución de las TIC hacia la participación y realización personal y las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (**TRIC**) con el objetivo de favorecer el aprendizaje del alumnado a través de la participación activa del mismo, potenciando así un carácter social en el aula.

Considerando un trabajo competencial global en las actividades, nuestros **principios metodológicos generales**

Aprendizaje significativo y funcional, enfoque globalizador, enfoque lúdico, clima de seguridad y confianza, partir del nivel de desarrollo de los alumnos, protagonismo del alumno, metodología activa, contextos significativos, aprendizaje cooperativo, aprender a aprender.

De forma más detallada nuestros **principios metodológicos** se centran en:

- El enfoque del aprendizaje desde un concepto de escuela inclusiva. Favoreciendo el máximo desarrollo posible de todos los niños y la cohesión de todos los miembros de la comunidad.

- El aprendizaje significativo: eficaz, crítico y creativo. Los alumnos aprenden de forma significativa a partir de sus experiencias y conocimientos previos, relacionados con los nuevos aprendizajes que van a realizar.

- El aprendizaje por descubrimiento como vía fundamental de aprendizaje, aplicando

en las diversas actividades procesos de investigación derivados de proyectos de trabajo y tareas competenciales prácticas. Aplicando los conocimientos en diversos contextos.

- Aprendizaje por servicio, donde los alumnos serán agentes activos de concienciación y mejora en la comunidad promoviendo un aprendizaje integral. El conocimiento y los valores se unen para formar ciudadanos comprometidos con el cuidado del medio ambiente y el bienestar colectivo.

- La aplicación de métodos globalizados y tareas integradas. Metodologías que enfaticen el saber hacer y la selección y variedad de actividades de aprendizaje para los alumnos. Hemos elegido el trabajo por proyectos porque ayuda a nuestros alumnos a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora.

- Conjugar adecuadamente el carácter lúdico de algunas actividades de enseñanza aprendizaje con el necesario esfuerzo que requerirán otras, teniendo en cuenta que, en ambos casos, dichas actividades deberán ser motivadoras y gratificantes.

- La resolución de problemas de la vida cotidiana. Considerando que los contenidos que van a aprender nuestros alumnos han de responder a sus intereses reales y situarse en su propio contexto vital, con el fin de conseguir la necesaria motivación hacia el aprendizaje.

- El fomento de la creatividad con tareas abiertas.

- Los aprendizajes para el desarrollo de aprender a aprender. Aprender para seguir aprendiendo por sí mismo, los aprendizajes básicos deben capacitar para generar nuevas estrategias personales que permitan a los alumnos acometer nuevos aprendizajes sin la dependencia del maestro o de otros adultos.

- Aprendiendo a pensar. Enseñar a pensar y reflexionar conlleva la utilización de unos métodos que den oportunidades a los alumnos para poner en práctica su pensamiento crítico y creativo, mediante experiencias en las que se impliquen personalmente e intenten buscar explicaciones más racionales.

- La atención a la diversidad y la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asumir la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones, de los alumnos, adecuando el aprendizaje de cada niño a sus posibilidades.

- La elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales y recursos didácticos considerando especialmente la integración de las TIC, TEP y TRIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten el acceso a recursos virtuales. Adecuar las prácticas didácticas, más o menos tradicionales, a las herramientas tecnológicas con las que hoy en día contamos, considerando que las tecnologías de la información y la comunicación constituyen un recurso por sus enormes posibilidades didácticas y educativas.

- El aprendizaje cooperativo, como valor para favorecer la atención de calidad a todo el

alumnado. Es esencial impulsar las relaciones entre iguales, proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectiva, organización del trabajo en grupos, la distribución de responsabilidades y tareas, la ayuda mutua y la superación de los conflictos mediante el diálogo y la cooperación.

Consideramos básico informar a cada alumno sobre el momento en que se encuentra haciéndole consciente de sus posibilidades y de las dificultades que le impiden progresar de forma adecuada y de los medios que le van a permitir superarla.

4.3.- Situación de aprendizaje.

Diseñamos una situación de aprendizaje que comenzará el lunes con la llegada de los alumnos y terminará el viernes con su marcha a sus lugares de origen. Dentro de la misma, encontramos distintas tareas, basándonos en el currículo de Castilla y León y que permita trabajar las competencias clave y diferentes competencias específicas de cada área educativa. Además, cumple las siguientes características:

1. **Globalizadora y transversal**
   - No se limita a un área, sino que integra varias competencias (lengua, matemáticas, ciencias, plástica, convivencia…).
   - Tiene un carácter interdisciplinar, lo que la hace coherente con el enfoque competencial del currículo.
2. **Contextualizada en la vida real**
   - Plantea retos o problemas cercanos al alumnado (juego, naturaleza, ciencia, tecnología, patrimonio…).
   - Conecta los aprendizajes escolares con la vida cotidiana y el entorno social y cultural de Castilla y León.
3. **Competencial**
   - Se diseña para movilizar **saberes básicos** (contenidos), **destrezas** y **actitudes**, de forma integrada.
   - Se orienta a la adquisición de las **competencias clave del currículo**: comunicación lingüística, competencia matemática y en ciencia, competencia digital, aprender a aprender, ciudadana, cultural, personal y social.
4. **Activa y participativa**
   - El alumnado no recibe el aprendizaje de forma pasiva, sino que **explora, investiga, crea y coopera**.
   - Se fomenta el **aprendizaje experiencial**: “aprender haciendo” en un entorno diferente al aula habitual.
5. **Cooperativa y social**
   - Se basa en dinámicas de grupo, convivencia y trabajo en equipo.
   - Refuerza las **habilidades sociales y emocionales**, fundamentales en el currículo (competencia personal, social y de aprender a aprender).
6. **Inclusiva y personalizada**
   - Se diseña con actividades accesibles a diferentes niveles de competencia y estilos de aprendizaje.

- Permite que todo el alumnado pueda participar y progresar desde su punto de partida.

7. **Creativa y motivadora**
   - Incorpora elementos lúdicos (juegos, gamificación, retos, escape rooms, proyectos artísticos…).
   - Aprovecha recursos tecnológicos, patrimoniales y naturales que enriquecen el currículo.
8. **Conexión con el entorno y el patrimonio**
   - En Castilla y León, el currículo incorpora objetivos de **cultura, tradiciones y patrimonio natural y científico**.
   - El CRIE aprovecha salidas, talleres y experiencias para trabajar el patrimonio cultural y natural de la comunidad.
9. **Evaluables y con sentido**
   - Cada tarea de la situación de aprendizaje se diseña con **criterios de evaluación** del currículo como referente.
   - Se pueden observar, recoger evidencias y valorar competencias adquiridas.
10. **Innovadora**

    - Incorpora metodologías activas (ABP, gamificación, aprendizaje-servicio, STEM, proyectos intercentros…).
    - Ofrece al alumnado una experiencia educativa distinta a la del aula ordinaria, pero curricularmente coherente.

En definitiva, las tareas que forman la situación de aprendizaje del CRIE se caracterizan por ser globales, activas, cooperativas y vinculadas a la realidad del alumnado y del entorno**,** movilizando competencias clave y sabiendo conectar con los **objetivos de etapa del currículo de Castilla y León**.

Estos objetivos buscan que el alumnado:

- Conviva de forma democrática y respetuosa**,** valorando la diversidad, la igualdad y los derechos humanos.
- Adquiera hábitos de trabajo, esfuerzo, cooperación y espíritu crítico y creativo**.**
- Resuelva conflictos pacíficamente y desarrolle sus capacidades personales, sociales y afectivas.
- Domine la lengua castellana, se inicie en lenguas extranjeras y en competencias matemáticas, científicas y tecnológicas**.**
- Fomente la lectura, la expresión artística y el uso responsable de la tecnología**.**
- Cuide su salud, practique actividad física, valore los animales y el entorno natural**.**
- Conozca y valore la cultura, tradiciones y patrimonio de Castilla y León**,** así como los avances científicos y tecnológicos.

Distribuimos las tareas de la situación de aprendizaje manteniendo una estructura similar para facilitar la anticipación de los alumnos reduciendo así el estrés en alumnos con necesidades educativas y favoreciendo la organización y planificación:

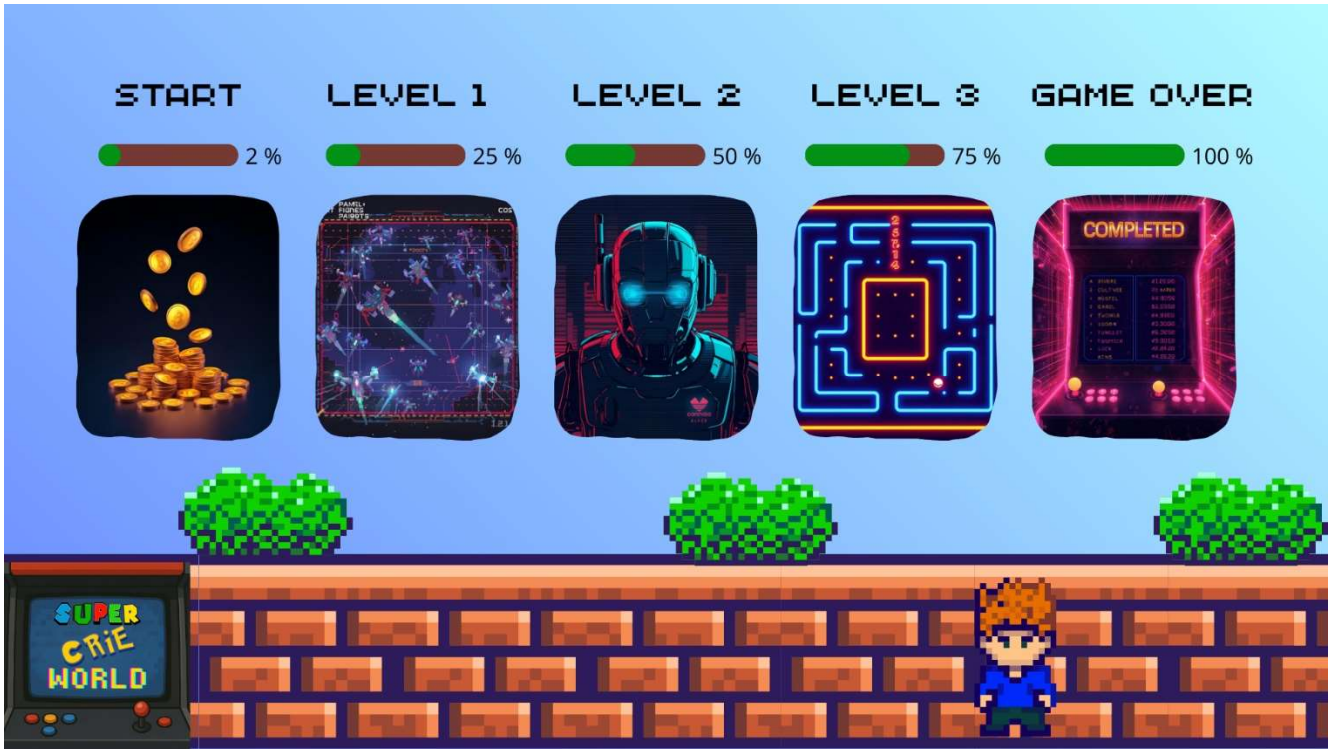
- Actividad lectiva de mañana (de 9:30 a 14:00) con un periodo de descanso.
- Comida y aseo (de 14:00 a 15:30).

- Llamadas telefónicas (miércoles de 15:30 a 16:00)
- Actividad lectiva de tarde (15:30 a 20:00) con un periodo de descanso.
- Duchas, cena y aseo (de 20:00 a 21:30).
- Animación a la lectura (de 21:30 a 22:00).
- Actividades de dinamización sociocomunitaria (de 22:00 a 23:00).
- Mindfulness, vuelta a la calma.

Como en ocasiones anteriores, presentaremos las actividades a través de una agenda digital donde se alojan los enlaces a las presentaciones y materiales para desarrollar cada tarea. Para este proyecto hemos utilizado el mapa de juego de nuestra gamificación. Nuestra situación de aprendizaje gira en torno a una gamificación relacionada con el tema de los videojuegos a la que hemos dado por nombre: ***Super Crie World***

Presentamos #SuperCRIEWorld, con cinco niveles:

- Start: donde recogemos las actividades del lunes.
- Level 1: actividades del martes.
- Level 2: actividades del miércoles.
- Level 3: actividades del jueves.
- Game Over: actividades del viernes.
- Accesos complementarios:
    - Máquina arcade con acceso al horario de trabajo.
    - Personaje de videojuego para acceso a actividad de animación a la lectura.



4.4. Tareas de la situación de aprendizaje.

LUNES: START

Los alumnos acaban de introducirse en el videojuego "*SuperCrieWorld*". A través de actividades de orientación, cooperación, agilidad, tanto física como mental, y capacidad para trabajar en equipo tendrán que ser capaces de lograr desbloquear el nivel del día siguiente.

1 WELCOME TO THE CRIE

Contextualización

El lunes por la mañana es un momento crucial para sentar las bases de la convivencia semanal que tenemos por delante. Al llegar alumnos de varios centros, hay que asegurarse de que se conozcan y comiencen a sentirse parte del grupo y del lugar ya que van a compartir experiencias tanto educativas como personales que serán muy importantes para su desarrollo personal.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación

Educación en valores

2.1 Promover y demostrar un modo de convivencia democrática, justa, inclusiva, respetuosa y pacífica. (CCL3, CCL5, CP2, CP3, CD1, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1).

2.2 Interactuar con otros adoptando, de forma motivada y autónoma, conductas cívicas y éticas orientadas por valores comunes (CCL5, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3).

Lengua castellana y literatura

2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando con actitud crítica su contenido. (CCL2, CCL5, CP2, STEM1, CD3, CPSSA3, CC3)

Indicadores de logro

2.1.1 Durante la actividad, saluda e interactúa con varios compañeros nuevos.

2.2.2 Participa en la dinámica de acogida siguiendo las normas acordadas en el 100 % de las ocasiones.

2.1.1 .Tras escuchar la presentación, es capaz de responder correctamente al menos a 3 de 4 preguntas sobre las ideas principales.

Contenidos

Educación en valores

- La igualdad y la corresponsabilidad entre mujeres y hombres. La prevención de los abusos y la violencia de género. La conducta no sexista.
- La gestión de las emociones y los sentimientos.
- Comunicación receptiva-expresiva y verbal-no verbal. Escucha activa.
- Habilidades sociales.
- Autoconocimiento y autoestima.
- Automotivación: confianza, esfuerzo y constancia.

Lengua castellana y literatura

- Comprensión oral
- Expresión oral

Metodología (estilos, estrategias, técnicas).

Para la acogida va se va a componer de 4 bloques diferentes.

- ¿Qué es el CRIE?
- Acomodo y reconocimiento de las instalaciones
- ¿Y tú quién eres?
- Recreo activo

La primera acogida de los alumnos será en la sala de juegos donde los **maestros crietenses** expondrán qué es el CRIE, qué van a trabajar durante esta semana, cómo se va a desarrollar la convivencia, así como las normas que al igual que cualquier centro educativo facilitan la convivencia en el centro.

Tras esta breve exposición a través de una presentación digital del proyecto, los alumnos y los maestros acompañantes acudirán a los dormitorios para dejar el equipaje y familiarizarse con el entorno.

A través de juegos de presentación y conocimiento dinámico se facilitará que los alumnos de las distintas localidades comiencen a generar relaciones y creen un grupo de trabajo mientras conocen las instalaciones en las que van a desarrollarse su estancia.

Para afianzar las actividades específicas de conocimiento vamos a generar una situación de aprendizaje que los acerque a la dinámica de trabajo en el CRIE Naturávila. Los alumnos van a disfrutar de un recreo activo donde tendrán que utilizar el material destinado a los tiempos de ocio (recreo) y buscar cómo darle uso en pequeños grupos con la única consigna de que el pequeño grupo no puede estar compuesto en su totalidad de chicos o chicas ni de alumnos de una misma localidad.

Organización del alumnado y agrupamiento

Grupo completo de alumnos y maestros acompañantes

Organización del tiempo y del espacio

La actividad comenzará en el momento de llegada de los alumnos participantes hasta la hora de recogida, aseo y comida. Para ello se utilizarán todas las instalaciones del complejo Naturávila.

Materiales y recursos

Material específico de recreo.

Evaluación, valoración de la situación de aprendizaje

A través de la observación del grupo se valorará las características de los alumnos y los roles de grupo que comienzan a formarse. Cerramos la actividad con una pequeña asamblea, donde los alumnos valorarán:

- ¿Qué materiales me resultan más atractivos?
- ¿A qué materiales encontré más difícil dar uso?
- ¿Con qué material me gustaría seguir investigando?

A la hora de evaluar esta tarea, todos los criterios de evaluación disponen del mismo peso, es decir, un 1,15%.
La observación será una evaluación formativa, la cual se llevará a cabo durante toda la actividad, mientras que la asamblea será tanto autoevaluación como heteroevaluación, ya que no solo va a servir para evaluarnos a nosotros mismos sino también a los compañeros.

2. WII SPORT

Contextualización

Todo personaje de videojuego necesita no solo avanzar niveles, sino desarrollar habilidades reales que te permitan sobrevivir, explorar y destacar en tu entorno. Por todo esto, la orientación deportiva y la práctica de actividad física es vital para saber dónde estás, hacia dónde vas y cómo llegar a tu objetivo, eligiendo la ruta más eficiente y desarrollando la toma de decisiones. La orientación es una actividad esencial en la vida cotidiana de cualquier individuo, presente desde tiempos inmemoriales y en diversas situaciones. Sin embargo, orientarse en un entorno familiar no es lo mismo que hacerlo en un ambiente desconocido y cubierto de nieve o hielo. Por ello, es crucial que los alumnos adquieran las estrategias necesarias para orientarse en cualquier tipo de ambiente y situación, independientemente del nivel de incertidumbre.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación:

Educación Física

3.1 Participar en la actividad, con predisposición, esfuerzo y perseverancia (CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA5, CE1)

3.2 Respetar las reglas de juego, y actuar con deportividad (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2)

4.1 Participar activamente en los juegos de orientación propuestos (CP3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)

6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo a la actividad. (STEM2, CD1, CD2, CD3, CD4).

Matemáticas

2.2. Obtener posibles soluciones de un problema, seleccionando entre varias estrategias conocidas de forma autónoma. (STEM1, CPSAA4, CE1, CE3)

5.1. Utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos movilizando conocimientos y experiencias propios (STEM1, STEM3, CD3, CPSAA4, CC2, CC4)

Indicadores de logro

3.1.1. Participa en la actividad de orientación mostrando esfuerzo sostenido y actitud positiva durante todo el recorrido.

3.2.1. Respeta las normas del juego y muestra comportamientos de deportividad.

4.1.1. Participa activamente en los juegos de orientación, completando las tareas propuestas con implicación y autonomía.

5.2.1. Muestra respeto por el entorno natural durante los juegos, evitando conductas que lo deterioren.

6.2.1. Utiliza dispositivos digitales como apoyo en la actividad, de forma autónoma y adecuada.

2.2.1.Durante la actividad de orientación, coopera con su equipo escuchando y respetando turnos de palabra, sin generar conflictos.

5.1.1 Asume y cumple de manera autónoma las normas de la actividad (respetar recorridos, materiales y tiempos) en el 100 % de las estaciones o pruebas sin necesidad de recordatorios del docente

Contenidos

Educación Física

- Salud física, mental y social: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo desarrollado a través de la Educación Física.
- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos.
- Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.
- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma.

-Actividades atléticas: carreras de orientación Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano: actividades de orientación

-Respeto del medio ambiente y sensibilización por su cuidado y mantenimiento sostenible.

Matemáticas:

- Números ordinales en situaciones de la vida cotidiana.
- Estrategias de comprobación de resultados.

Contenidos transversales:

- Educación para la salud y movilidad saludable

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

La metodología será activa, dinámica y participativa del alumnado.

La actividad estará dividida en cuatro partes, en la primera se hará una introducción a la orientación, con una pequeña explicación de conceptos básicos, para después llevar a cabo un recorrido de orientación, modo rogaine, con balizas virtuales, usando un mapa de las instalaciones y la app iorienteering. Este recorrido lo desarrollarán a modo de relevos: unos buscan balizas y otros resuelven juegos de ingenio.

Posteriormente, realizaremos dos deportes alternativos en las pistas polideportivas.

Organización del alumnado y agrupamiento

La organización variará dependiendo del momento de cada actividad. En la primera parte estará todo el alumnado junto. En la segunda, estarán divididos en grupos de 4 alumnos. En la tercera y cuarta partes, estarán divididos en dos grupos.

Organización del tiempo y del espacio

Se destinará el lunes de 15:30 a 18:00 para la realización de la actividad, comenzando el trabajo en el edificio para desarrollar el recorrido, después, por todo el entorno de nuestro recinto escolar. Finalmente, los deportes alternativos se trabajarán en las pistas polideportivas.

Materiales y recursos

- Utilizaremos la App iorienteering y mapas para el desarrollo de la carrera de orientación.
- Juegos de lógica e ingenio para las actividades paralelas a la orientación.
- Materiales propios de educación física para los deportes alternativos.

Evaluación, Valoración de la actividad

La evaluación de la actividad se llevará a cabo en tres momentos: inicialmente, a través de la evocación de conocimientos previos sobre la orientación de forma oral. Durante todo el proceso, analizando y observando las estrategias de cada grupo y la forma de desenvolverse en la actividad. Y al final a través de los resultados de la aplicación iOrienteering.
El peso de los criterios de evaluación será medido equitativamente, es decir cada criterio valdrá el 1,15%.

3.QUIZ UP XP

Contextualización

Por todos es sabido que el mundo del videojuego es un entorno en el que los alumnos se mueven “como pez en el agua”. La mayoría son consumidores en mayor o menor medida de videojuegos de todo tipo y es una actividad motivante y atrayente para ellos. Con esta actividad pretendemos introducirles en el mundo del videojuego desde otra perspectiva: cuáles fueron sus inicios, algunas curiosidades y sobre todo y lo más importante, la seguridad y confianza digital a la hora de utilizarlos.

Estructura curricular de la situación de aprendizaje:

Criterios de evaluación

Lengua Castellana y Literatura:

3.2.Participar activamente en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional fomentando una actitud empática y respetuosa. (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2)

6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados, reflexionando sobre la propiedad intelectual, respetando la privacidad y desarrollando la responsabilidad en la transmisión de bulos. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CE3)

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda, el análisis, el contraste, la evaluación, la interpretación y la comunicación de la información. (CCL2, CCL3, CD1, CD4, CPSAA4, CC2)

Lengua extranjera: inglés

5.1. Comparar y contrastar las similitudes y diferencias entre distintas lenguas reflexionando, sobre aspectos básicos de su funcionamiento, respetando la diversidad cognitiva, social y cultural. (CP2, CP3, CPSAA4, CC3, CCEC1)

6.1. Actuar con aprecio y respeto en situaciones interculturales, identificando y comparando semejanzas y diferencias entre las diferentes lenguas y culturas, y mostrando rechazo ante cualquier tipo de discriminación, prejuicio y estereotipo en contextos comunicativos cotidianos. (CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).

Indicadores de logro

3.2.1 Responde correctamente al menos a la mitad de las preguntas orales planteadas, utilizando un lenguaje adecuado (saludos, cortesía) y mostrando escucha activa (no interrumpe, mira al interlocutor, retoma ideas) en la mayoría de las ocasiones.

6.2.1. Contesta de forma correcta y fundamentada al menos al 70% de las preguntas basadas en información de distintas fuentes, citando o mencionando la procedencia de la información en el

Contenidos

Lengua Castellana y Literatura:

- Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes (ideas principales y secundarias) y la información explícita e implícita.

- Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.

- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales seguros y adecuados a la consecución del proyecto.

Lengua extranjera: inglés

- Léxico básico y de interés para el alumnado relativo a videojuegos.
- Recursos básicos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.

60% de los casos y evitando respuestas basadas en datos falsos o no comprobados
6.3.1. El estudiante argumenta con acierto al menos al 70% de las preguntas relacionadas con el uso crítico y seguro de la información digital, justificando sus respuestas
5.1.1 Responde correctamente al menos el 70 % de las preguntas sobre similitudes y diferencias entre lenguas, explicando brevemente un ejemplo de cada una.
6.1.1. Durante el concurso, responde con respeto y reconoce al menos una similitud y una diferencia cultural o lingüística en cada ronda, evitando comentarios discriminatorios o estereotipados.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

Durante la tarde del lunes llevaremos a cabo esta actividad, con la que se pretende introducir a los alumnos dentro de la temática que trabajaremos este curso.
Para ello, dividiremos al alumnado en 6 grupos heterogéneos, con la intención de que puedan hablar y colaborar entre ellos antes de responder.
El juego consiste en contestar una serie de preguntas relacionadas con el mundo del videojuego que van orientadas en tres aspectos:

- Inicio de videojuego. Primeros videojuegos.
- Curiosidades acerca de los videojuegos
- Seguridad y confianza digital en los videojuegos. Riesgos, peligros y buenas prácticas.

Para el desarrollo de esta actividad, se ha contado con Maestros Colaboradores, que han puesto a nuestra disposición el aula Moodle de seguridad y confianza digital. Dado que por nuestras características no podemos trabajar con el aula Moodle al cambiar nuestros alumnos cada semana, nos ha parecido una buena opción utilizarla aplicándola a un juego creado por nosotros pero con información del aula Moodle.
Desarrollo del juego: cada grupo de alumnos, con una Tablet u ordenador accederán al código de Genially que les vamos a proporcionar. Durante el juego se lanzarán una serie de preguntas que tendrán que responder. Para responder deberán hablar y consensuar la respuesta antes de elegirla. Una vez que todos los grupos han respondido se lanzará el feedback para ver si han acertado o fallado y se comentará cada pregunta con ellos, trabajando en este momento especialmente el tema de seguridad y confianza digital.

Organización del alumnado y agrupamiento

Esta actividad se hará como introducción a la temática que vamos a llevar a cabo este curso relacionada con el videojuego.
Se llevará a cabo con el grupo completo, unos 50 alumnos aproximadamente. Para un mejor funcionamiento se dividirán en 6 grupos.

Organización del tiempo y del espacio

La actividad se llevará a cabo los lunes después del recreo, de 18.30 a 20.00 horas aproximadamente, en la sala de juegos del CRIE.

Materiales y recursos

- Panel digital
- 6 tablets (Una por grupo)
- Material digital creado por el profesorado.

Evaluación.

Se evaluará no solo a través de la observación directa, sino también gracias al programa que utilizaremos para el juego (Genially) que proporcionará un feedback inmediato tanto a los alumnos como a los profesores en cada respuesta, lo que permitirá ir reorientando de una manera u otra la actividad teniendo en cuenta lo que el alumnado sabe o responde. Por lo que, en esta tarea, la evaluación será: heteroevaluación y autoevaluación.

En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

MARTES: LEVEL 2

Después de comenzar nuestra aventura en #SuperCRIEWorld el lunes, los alumnos han desbloqueado el siguiente nivel, en este caso el martes. Hoy, **martes**, el nivel que desbloqueamos los llevará a un viaje lleno de adrenalina. Nos esperan tres misiones principales:

- **Drones en acción "Dronecraft":** Vuestras habilidades como pilotos se pondrán a prueba en actividades con drones, mediante programación y la superación de diferentes misiones curriculares. ¡El cielo es el límite!
- **Among Creators:** Seréis los arquitectos del juego. Trabajaremos en equipo para crear las diferentes partes que conformarán nuestro videojuego.
- **SuperRadioBro:** Convertiremos nuestras ideas en ondas sonoras. Crearemos y grabaremos nuestro propio programa de radio.

¿Estáis listos para superar estas pruebas? ¡Adelante!

1.DRONECRAFT

Contextualización

Hoy en día, los drones no son solo juguetes: se utilizan para grabar películas**,** explorar lugares peligrosos, ayudar en rescates o incluso en la agricultura. Pero lo más interesante es que no solo se pueden pilotar, también se pueden programar.
Aprender a programar drones nos permite darles instrucciones precisas, como seguir una ruta, esquivar obstáculos o realizar maniobras especiales. De esta manera, no solo aprendemos a manejarlos, sino también a pensar como verdaderos ingenieros y creadores de tecnología**.** Con esta actividad, nos pondremos en el papel de pilotos y programadores de drones**,** descubriendo cómo funcionan, cómo controlarlos de forma segura y cómo decirles qué hacer usando la programación.

Estructura curricular de la actividad

Criterios de evaluación:

Matemáticas:

2.1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección y extrayendo conclusiones. (CCL2, STEM1, STEM2, CPSAA5)
4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3)
8.2 Participar activamente y colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. (STEM3, CPSAA1, CC2, CC3, CE3)

Ciencias de la naturaleza:
3.3 Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos 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. (STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3)

Contenidos:

- 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...)
- Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.
- Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias.
- 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.
- Estrategias para seleccionar de forma guiada el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos para la realización de cálculos, resolución y comprensión problemas o conjeturas, construyendo, argumentando, analizando, diseñando y tomando decisiones. – Estrategias para la interpretación, formulación, modificación y creación de algoritmos sencillos (secuencias de

Lengua

2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando con actitud crítica su contenido y los elementos no verbales elementales y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales. (CCL2, CCL5, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3)

3.2 Participar activamente en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional estableciendo vínculos afectivos y fomentando una actitud empática y respetuosa. (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2)

Indicadores de logro

2.2.1 Selecciona correctamente al menos 2 estrategias distintas para resolver un problema propuesto y formula una conclusión coherente basada en los resultados obtenidos.

4.2.1 Utiliza al menos una herramienta tecnológica adecuada para investigar o resolver un problema propuesto, aplicando correctamente al menos dos principios del pensamiento computacional.

8.2.1 Participa activamente en el grupo, asumiendo y cumpliendo al menos una tarea asignada, respetando los turnos y roles del equipo.

3.3.1 Diseña al menos dos posibles soluciones para un problema planteado, aplicando técnicas básicas de pensamiento computacional (como descomposición y algoritmos), utilizando estrategias de gestión cooperativa para planificar recursos.

2.1.1 Identifica correctamente las ideas principales y al menos dos mensajes explícitos e implícitos en un texto oral o multimodal sencillo.

3.2.1 Participa en al menos dos interacciones orales, demostrando escucha activa mediante la respuesta adecuada, usando al menos tres expresiones de cortesía lingüística (como ‘por favor’, ‘gracias’, ‘disculpa’), colaborando con turnos de palabra respetuosos.

pasos ordenados, esquemas, simulaciones, patrones repetitivos, bucles, instrucciones anidadas y condicionales, representaciones computacionales, programación por bloques, robótica educativa...).

Contenidos transversales:

- Competencia Digital
- Uso responsable de las TIC.
- Inclusión educativa
- Atención a la diversidad.

Metodología:

Uno de los objetivos principales que tiene esta actividad es lograr que todo el alumnado adquiera la habilidad del pensamiento computacional, habilidad imprescindible para abordar la irrupción de las nuevas tecnologías de la educación. Por otro lado, se trabajará con patrones de orientación espacial, fundamentales para ser capaces de manejar el dron.
Los alumnos, en equipo, deberán ser capaces de programar un dron para lograr un objetivo final en forma de misión.
La sesión se distribuirá de la siguiente forma:

- El dron: conceptos básicos a nivel mecánico (baterías, motores, hélices…)
- Uso del joystick físico del dron así como el joystick de manejo en las tablets.
- Programación básica: con la app de la Tablet instalada, explicaremos los bloques que pueden encontrar para manejar el dron. Se trabaja con programación por bloques, con la ventaja de que no hay muchos bloques, lo que facilita la sencillez a la hora de programar.
- Explicación del funcionamiento del simulador de vuelo de drones.
- Explicación de la misión que deberán llevar a cabo por grupos.
- Trabajo simultáneo con simulador/programación y vuelo de drones.

Para evitar la espera que puede resultarles un poco aburrida, mientras unos programan los drones y vuelan para lograr la misión encomendada, el resto practicará con el simulador de vuelo, en el cual harán de “repartidores Amazon” con drones, lo que también les embarcará en una misión de repartir cuantos más objetos mejor. Se distribuirán distintos roles al alumnado del grupo, tales como: mecánico, programador, encargado de seguridad y piloto.

Organización del alumnado y agrupamientos

La actividad se realizará con la mitad del grupo, 25 alumnos aproximadamente. Este grupo se subdividirá a su vez en otros dos grupos de unos 12 alumnos aproximadamente. Dentro de cada grupo de 12 alumnos se volverán a dividir en grupos de 4-5 personas. Cada grupo dispondrá de un dron y una tablet para la programación, así como baterías de repuesto para los drones.

Organización del tiempo y del espacio

Grupo 1: martes de 09:30 a 11:00h

Grupo 2: martes de 11:30 a 13:00h

Materiales y recursos

- 5-6 drones
- 5-6 tablets
- App de simulador de vuelo con drones (previamente instalada)
- App de programación para el vuelo de drones (previamente instalada)
- Material para llevar a cabo retos (mapas, cuerdas, aros…)

Evaluación

Al finalizar la sesión, se espera que todo el alumnado logre programar la parte básica del dron para guiarlo por el mapa establecido y que adquiera los conceptos fundamentales de la programación por bloques. Para valorar este proceso, se aplicarán tres tipos de evaluación:

- Autoevaluación: mediante una valoración oral realizada entre todo el grupo sobre el nivel de aprovechamiento individual.
- Coevaluación: a través del intercambio de observaciones entre compañeros, compartiendo aciertos y aspectos de mejora durante toda la actividad.
- Heteroevaluación: al final de la semana mediante la evaluación por Plickers.

En esta tarea, todos los criterios tendrán el mismo valor a la hora de generar la calificación. A cada uno de ellos se le otorgará un 1,15%

2.AMONG CREATORS

Contextualización

Se ha observado que parte del alumnado encuentra dificultades a la hora de afrontar retos, plantear ideas originales y cooperar con sus compañeros y compañeras. Para dar respuesta a estas necesidades, se plantea una actividad centrada en el diseño y desarrollo de un videojuego. Con esta propuesta no solo se trabajan estas capacidades, sino que además se impulsa la competencia digital en un entorno estimulante y cercano a sus intereses personales.

Estructura curricular de la actividad

Criterios de evaluación

Matemáticas:

1.2 Elaborar y contrastar representaciones matemáticas en distintos formatos (CCL1, STEM1, STEM2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4)

2.1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección y extrayendo conclusiones. (CCL2, STEM1, STEM2, CPSAA5)

4.1 Modelizar diferentes situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, organizando y descomponiendo información en partes y reconociendo patrones. (STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD3, CD5, CC2)

4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de creación, la investigación y resolución de problemas, reflexionando sobre los principios básicos

Contenidos

Matemáticas

- Etapas del proceso creativo y de investigación**:** identificación del reto, formulación de preguntas e hipótesis, diseño de posibles soluciones, experimentación con prototipos, recogida y análisis de información, y presentación del producto final.
- Uso responsable y crítico de Internet: estrategias de búsqueda fiables y eficaces, selección y organización de la información, valoración de fuentes y respeto a la autoría y derechos de propiedad intelectual.
- Elementos del pensamiento computacional: descomposición de tareas complejas en partes más sencillas, detección de patrones, elaboración de secuencias lógicas y construcción de algoritmos básicos para dar solución a un problema.
- Análisis y resolución de retos sociales actuales: identificación de problemáticas relacionadas con el medioambiente, la convivencia, la igualdad, la sostenibilidad o la salud, y planteamiento de

del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3)

Lengua

4.1. Comprender el sentido global y la información explicita e implícita relevante de textos escritos y multimodales, realizando inferencias y a partir de estrategias básica de comprensión. (CCL2, CCL4, CCL5, CP2, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5)

4.3. Interpretar los elementos gráficos, textuales y paratextuales de textos escritos y multimodales que favorezcan la comprensión lectora, señalando la estructura organizativa del texto. (CCL2, CCL3, STEM1, CPSAA5).

Indicadores de logro

1.2.1. Representa una situación matemática en distintos formatos y relaciona sus equivalencias o diferencias.

2.1.1. Selecciona y justifica estrategias de resolución y formula conclusiones correctas.

4.1.1. Modeliza situaciones cotidianas identificando elementos, descomponiendo el problema y reconociendo patrones.

4.2.1. Utiliza herramientas tecnológicas aplicando funciones y principios de pensamiento computacional para obtener un resultado funcional.

posibles soluciones a través del diseño de videojuegos.

Lengua

- Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos.
- Comprensión lectora: estrategias de comprensión lectora antes, durante y después de la lectura. Identificación de las ideas más relevantes y la información explícita e implícita, e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Identificación de elementos gráficos, textuales y paratextuales al servicio de la comprensión.

Contenidos transversales:

- Competencia Digital
- Uso responsable de las TIC.
- Inclusión educativa y atención a la diversidad.

Metodología:

La presente situación de aprendizaje se desarrollará en una sesión de hora y media en la sala de juegos.

El alumnado se organizará en seis grupos, a cada uno de los cuales se le asignará una temática de manera aleatoria a trabajar. A partir de ese tema, cada grupo elaborará un boceto inicial de su video juego (título, personajes, escenarios, objetivos, reglas del juego, etc.). Para dotar de recursos a su proyecto, se les presentarán herramientas digitales de búsqueda de información, creación de imágenes y bancos de sonidos libres, que les permitan documentarse, diseñar, enriquecer sus propuestas y de esta forma, favorecer el aprendizaje autónomo y por descubrimiento. Posteriormente, el alumnado creará su propio videojuego a través de Canva, detallando todo lo acordado entre todos los componentes del grupo. Finalmente, cada grupo creará un prompt para que la plataforma les cree un videojuego Arcade sobre lo trabajado durante la sesión.

Organización del alumnado y agrupamientos

En un primer momento, el alumnado trabajará en gran grupo para conocer la propuesta y comprender la dinámica de la actividad. Posteriormente, se organizarán en seis equipos de trabajo, para diseñar y desarrollar su propio videojuego. Una vez finalizado el proceso de creación, volverán a reunirse en gran grupo para compartir y presentar los resultados, favoreciendo el intercambio de ideas, la reflexión conjunta y el aprendizaje colaborativo.

Organización del tiempo y del espacio

La actividad se llevará a cabo los martes en horario de mañana en la sala de juegos o en la sala TIC.

Materiales y recursos

- Panel digital, 12 ordenadores (2 por grupo).
- Recursos: aplicaciones de inteligencia aritfical: canva, chat gpt, copilot, bing generador de imágenes...

Evaluación

Al concluir la sesión, el alumnado participará en un espacio de diálogo y autoevaluación, en el que analizarán el proceso seguido, identificarán los logros alcanzados y compartirán las dificultades que hayan surgido, planteando a su vez propuestas de mejora para próximas actividades. Al finalizar la semana, se llevará a cabo una valoración global y participativa a través de Plickers, que permitirá recoger de forma dinámica las percepciones del grupo y verificar el grado de comprensión y aprendizaje adquirido. El viernes, cada grupo expondrá su videojuego al resto de compañeros. El profesorado realizará la evaluación a través del producto final presentado por el alumnado: la presentación del videojuego y el videojuego arcade.
En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

3. EN ONDA GAMER

Contextualización

"En onda Gamer" se refiere a la actividad previa a la grabación del programa de radio. Los alumnos elaborarán los guiones del programa por grupos donde se repartirán diferentes roles (presentadores, locutores …). Una vez elaborados estos, se corregirán por parte de los docentes y se procede a la grabación del programa de radio.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación

Lengua Castellana y Literatura

2.1 Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos, valorando con actitud crítica su contenido y, de manera acompañada, algunos elementos formales elementales. (CCL2, CCL5, CP2, STEM1, CD3, CPSAA3, CC3)

5.1 Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad y diferente tipología textual, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizando estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y edición. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2, CE3).

Lengua extranjera: inglés

2.1.Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando estructuras básicas de uso frecuente, así como reproduciendo patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, propios de la segunda lengua extranjera (CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4)

3.1. Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes. (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CE1, CCEC3)

Contenidos

Lengua castellana y literatura

- Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición y la argumentación.
- Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y
- Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido (tema, fórmulas fijas, léxico, inferencias de información), y forma (estructura, formato, título, imágenes, tipografía; autor, ilustrador, editorial). Redes sociales y sus riesgos.
- Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección.
- Coherencia, cohesión y adecuación textual.
- Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección.
- Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital progresivamente autónoma. El error como parte integrante del proceso e instrumento de mejora.

Lengua extranjera: inglés:

- Estrategias básicas para la comprensión, la planificación y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto.
- Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.

Indicadores de logro

2.1.1 El estudiante identifica correctamente al menos el 80% de las ideas principales y mensajes explícitos e implícitos en un texto oral o multimodal sencillo.

5.1.1 El estudiante produce un texto escrito o multimodal de al menos 150 p palabras, correspondiente a una tipología específica, que presenta coherencia y adecuación temática

2.1.1 El estudiante produce un texto oral de entre 60 y 90 segundos sobre un tema cotidiano y relevante.

3.1.1 El estudiante planifica y participa activamente en al menos 3 situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos y personales,

Contenidos transversales:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita,
- Comunicación audiovisual.
- Competencia digital.
- Fomento de la creatividad.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

En la sala de juegos del CRIE se montarán los ordenadores y la mesa de radio para las pruebas de los guiones. Los alumnos ya conocen el grupo al que pertenecen, pero no las funciones que tienen que desarrollar, por lo que llevaremos a cabo una reunión de redacción al igual que se realiza en cualquier medio de comunicación. Se distribuyen las funciones y se comienza a elaborar la redacción de guiones, realizando las pruebas oportunas para posteriormente grabar el programa de radio.

Organización del alumnado y agrupamiento

Grupo completo (50 alumnos) divididos en 6 grupos diferentes.

Organización del tiempo y del espacio

Martes de 15:30 a 17h. Se trabajará en la sala de juegos.

Materiales y recursos

Ordenadores, tablets, mesa de radio, micrófonos, libros

Evaluación

A través de unas rúbricas de autoevaluación los alumnos serán conscientes tanto de su aprendizaje como de la implicación en la elaboración de los guiones de radio. Posteriormente, se hará una revisión de los guiones entre todos, para dar sentido, por lo que sería la coevaluación. Finalmente, se hará una heteroevaluación por parte del profesorado a través del producto final: los guiones completos del programa de radio. En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

4.SUPER RADIO BRO

Contextualización:

Después de pasar por la actividad "En onda Gamer", debemos retransmitir al resto de jugadores los medios y las estrategias utilizadas que nos han ayudado a pasar de pantallas. Las ondas de radio son las que nos aseguran que la información llegue a todo el mundo de la manera más rápida posible, por lo que la información será transmitida a través del programa llamado *Super Radio BRO.*

Estructura curricular de la situación de aprendizaje

Criterios de evaluación

Lengua castellana y literatura:

3.1. Producir textos orales y multimodales en contextos formales sencillo, ajustando el discurso a la situación comunicativa. (CCL1, CCL3, CP2, STEM1, CD2, CE1, CCEC3)

3.2. Participar activamente en interacciones orales, incorporando estrategias sencillas de escucha activa. (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2)

3.3. Utilizar diferentes géneros discursivos adecuados a la intención comunicativa, adaptando el lenguaje a la práctica discursiva y favoreciendo una comunicación eficaz y ética. (CCL1, CCL3, CCL5, CPSAA3, CE1).

6.2 Compartir y valorar los resultados y conclusiones de un proceso de investigación individual o grupal, sobre las aplicaciones creadas, utilizando diferentes medios y soportes. (CCL1, CCL2, CD2, CD3, CPSAA4, CPSAA5, CC2, CE3, CCEC4).

Lengua extranjera: inglés

2.1 Expresar oralmente textos breves y sencillos, previamente preparados sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, y usando estructuras básicas de uso frecuente, así como reproduciendo patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos, propios de la segunda lengua extranjera (CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4)

3.1. Planificar y participar en situaciones interactivas breves y sencillas sobre temas cotidianos, de relevancia personal y próximos a su experiencia e intereses, a través de diversos soportes. (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3)

Contenidos:

Lengua castellana y literatura:

- Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística.
- Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
- Producción oral: construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales.
- Relación entre intención comunicativa y modalidad oracional.
- Recursos del lenguaje literario. Comparaciones, metáforas, juegos de palabras, personificaciones y hipérboles.

Lengua extranjera: inglés

- Estrategias básicas para la comprensión, la planificación y la expresión de textos orales, escritos y multimodales breves, sencillos y contextualizados.
- Funciones comunicativas básicas adecuadas al ámbito y al contexto.
- Patrones sonoros, acentuales, rítmicos y de entonación básicos y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.

Indicadores de logro

3.1.1. Produce intervenciones orales adecuadas al formato radiofónico, ajustando el discurso a la situación comunicativa con claridad y coherencia.

3.2.1. Participa activamente en las intervenciones del programa de radio, aplicando estrategias básicas de escucha activa y respetando los turnos de palabra.

3.3.1. Utiliza géneros discursivos adecuados (entrevista, noticia, opinión...) en el programa de radio, adaptando el lenguaje a la situación comunicativa para lograr una expresión clara y respetuosa.

6.2.1. Presenta de forma clara y estructurada los resultados de una investigación de manera digital y lenguaje adecuado al formato de radio.

Contenidos transversales:

- Competencia digital
- Igualdad de género y no discriminación
- Expresión cultural y artística

Metodología

En la sala de juegos del CRIE se montará la radio SonCRIE. Tras el trabajo en la redacción y la revisión de los guiones creados, pasaremos a la grabación del programa con la aplicación Audacity para, posteriormente ser publicado a lo largo de la semana. Se explicará a cada alumno su rol (presentador, invitado, público, técnico de sonido, cámara, ayudante…) y grabaremos el programa por partes. En cada parte iremos cambiando de presentadores, invitados y técnicos de sonido, así hay más opciones para que participen más alumnos. Todo el alumnado tendrá un rol dentro del programa, ya sea de manera directa o indirecta.

Organización del alumnado y agrupamientos

Grupo completo (50 alumnos) en la sala de juegos.

Organización del tiempo y del espacio

Martes 17:30 a 19:30
Trabajaremos en la sala de juegos del CRIE

Materiales y recursos

- Mesa de radio, micrófonos, auriculares, ordenador, panel digital y tablets.

Evaluación

La realización del programa de radio se publicará en formato vídeo en las distintas redes del CRIE y formato podcast en nuestra página web.

A través de unas rúbricas de autoevaluación los alumnos serán conscientes tanto de su aprendizaje como de la implicación en la elaboración y grabación del programa. La heteroevaluación será llevada a cabo por el profesorado CRIE teniendo en cuenta el producto final: el programa de radio. Dando la misma importancia a todos los criterios de evaluación a la hora de calificar (1,15)

MIÉRCOLES: LEVEL 2

Este día los alumnos desbloquean el Level 2 de #SuperCRIEWorld. Hoy, **miércoles**, nos sumergiremos en el fascinante mundo de la robótica y la tecnología con un nivel que os dejará sin aliento. Vuestras misiones de hoy son:

- **The Robot Museum:** Visitaremos el museo del robot donde exploraremos el pasado, el presente y el futuro de la robótica, conocerán videojuegos arcade, probarán gafas de Realidad Virtual, además de construir un dron con lego y pondrán a prueba lo aprendido en el nivel anterior volando su propio dron.
- **Escape Evil:** Pondrán a prueba su ingenio en una emocionante sala de escape que recrea una sala de videojuegos. ¿Podrán resolver los acertijos y salir a tiempo?
- **RPG Playground:** Continuaremos diseñando y dando vida a nuestro propio videojuego.

1. THE ROBOT MUSEUM

Contextualización

En el universo de los videojuegos existen personajes de metal y circuitos que han dejado una huella imborrable Estos robots no son simples máquinas; son héroes, villanos y compañeros que han marcado cada una de nuestras partidas. Pero con el paso del tiempo, sus historias y sus hazañas corren el peligro de ser olvidadas para siempre.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación:

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:

2.1. Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos e implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales.

10.1. Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios identificados a partir de la reflexión grupal acompañada sobre los aspectos elementales, verbales y no verbales, de la comunicación.

CIENCIAS SOCIALES

3.1. Identificar y analizar críticamente y reflexionar sobre las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados

Indicadores de logro

2.1.1. El estudiante comprende la idea principal e implícita de un texto oral o multimodal y valora su contenido y elementos no verbales.

Contenidos

- Evolución de las sociedades a lo largo del tiempo. Cambios sociales, económicos y tecnológicos.
- Avances tecnológicos y científicos y su impacto en la sociedad
- Identificación de ideas relevantes en textos orales.
- Interpretación del sentido global.
- Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
- Elementos no verbales en la comunicación.

Contenidos transversales:

- La expresión oral y escrita
- Competencia digital
- Identificación de ideas relevantes en textos orales.
- Interpretación del sentido global.

10.1.1 El estudiante reconoce usos lingüísticos discriminatorios, los explica y propone alternativas inclusivas en la reflexión grupal.
CIENCIAS SOCIALES
3.1.1. El estudiante identifica características de un elemento social o cultural, organiza la información, realiza un análisis crítico y formula una reflexión sobre su importancia.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

Uno de los objetivos principales de esta actividad es fomentar en el alumnado la capacidad de investigación, análisis crítico y pensamiento computacional, habilidades clave para comprender el papel de los personajes robóticos en la historia de los videojuegos y su evolución tecnológica.
Para ello, usaremos varias metodologías como el aprendizaje cooperativo: El alumnado se organiza en grupos para compartir observaciones, resolver pequeñas tareas durante la visita y colaborar en los talleres. Se fomenta la escucha activa, el respeto por las ideas de los demás y la toma de decisiones conjunta.
Descubrimiento guiado: Durante la visita guiada, se anima a los alumnos a formular preguntas, identificar detalles relevantes y construir su propio conocimiento a partir de lo que ven y escuchan.

Organización del alumnado y agrupamiento

El alumnado estará dividido en dos grupos durante la actividad.

Organización del tiempo y del espacio

Uno de los grupos comenzará con la visita al museo y otro con los talleres (realidad virtual, drones y máquinas arcade), después rotarán. Teniendo una duración cada una de 1 hora con descanso en la rotación de 30 minutos.

Materiales y recursos

Materiales proporcionados por el museo (Drones, gafas de RV, máquinas arcade y material de museo)

Evaluación

Llevaremos a cabo una evaluación continua durante toda la actividad, utilizando técnicas de observación directa como principal herramienta para recoger información sobre el nivel de participación, interés y colaboración del alumnado. Esta observación se realizará tanto en la visita guiada al museo como en los talleres.

Al finalizar la excursión, se realizará una valoración oral grupal, en la que se formularán preguntas abiertas al alumnado para reflexionar sobre lo aprendido, compartir impresiones y detectar aspectos que hayan despertado mayor interés.
Al finalizar la semana se preparará un cuestionario de valoración de la actividad al alumnado, así como una evaluación por Plickers el viernes al finalizar la situación de aprendizaje.
Como técnicas utilizaremos la observación directa y el dialogo reflexivo tras finalizar lo aprendido.
En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

2.ESCAPE EVIL

Contextualización

Un *escape room* educativo constituye una metodología innovadora que fomenta el aprendizaje activo a través de la resolución de retos y la cooperación entre iguales. La elección de la temática de videojuego se justifica por su proximidad al entorno cultural y de ocio del alumnado, lo que aumenta la motivación y la implicación en las tareas. Además, permite estructurar las pruebas en "niveles" y "misiones", aportando coherencia narrativa y favoreciendo la inmersión en la experiencia. Este recurso contribuye al desarrollo de competencias clave como el trabajo en equipo, la comunicación, la gestión del tiempo y la resolución de problemas. Asimismo, integra la gamificación en el aula, potenciando la creatividad y el pensamiento crítico, y conecta los contenidos curriculares con un lenguaje lúdico cercano y significativo.

Estructura curricular de la actividad

Criterios de evaluación:

Ciencias naturales:

1.1. Buscar, analizar, organizar y comparar información de forma segura, eficiente y crítica. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)

1.2. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre el medio natural, a través del análisis crítico y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA4, CPSAA5)

Lengua:

2.2. Emplear y valorar estrategias de interpretación de elementos de la comunicación no verbal, potenciando el desarrollo de capacidades, actitudes y destrezas visuales, auditivas y corporales. (CCL2, CP2, STEM1, CPSAA3, CCEC3).

4.1 Comprender el sentido global y la información explícita e implícita relevante de textos escritos y

Contenidos:

Ciencias naturales:

- Iniciación en la actividad científica.

Lengua:

- La diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística.
- Aproximación y respeto a las lenguas de signos.

Matemáticas:

- Proceso de modelización a partir de problemas de la vida cotidiana, usando representaciones matemáticas.
- Respeto por las emociones y experiencias de los demás.
- Aplicación de técnicas cooperativas simples para el trabajo en equipo en

multimodales, realizando inferencias y a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura. (CCL2, CCL4, CCL5, CP2, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5)

Matemáticas:

5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no matemáticos. (STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA4, CC2, CC4, CCEC1)

8.1. Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la tolerancia, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. (CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CPSAA3, CC2, CC3, CE3)

8.2Participar activamente y colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. (STEM3, CPSAA1, CC2, CC3, CE3).

Indicadores de logro

2.1.1. El alumno identifica correctamente las ideas principales y al menos 1 mensaje implícito en los textos orales o multimodales presentados en los retos

1.1.1. El alumno localiza, selecciona y compara correctamente información sobre el medio natural y social utilizando recursos digitales, aplicándolas de forma segura y crítica para resolver los retos del escape room.

5.2.1. El alumno aplica al menos 2 conexiones entre conceptos matemáticos y situaciones reales o de otras áreas para resolver correctamente los retos del escape room, justificando su elección o procedimiento en cada caso.

8.1.1. El alumno colabora activamente comunica sus ideas de forma clara y respetuosa, y participa en la resolución de conflictos o toma de decisiones grupales de manera empática y tolerante.

matemáticas estrategias para la gestión de los conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas valorando la diversidad.

Contenidos transversales:

- Educación emocional y desarrollo personal
- Competencia digital
- Valores cívicos, éticos y sociales

Metodología.

La actividad se realizará con 25 alumnos divididos en cinco grupos. Empezaremos con una pequeña explicación y viendo un video para todo el alumnado sobre la actividad y después se agruparán. Todos los grupos realizarán todas las actividades propuestas para el escape room. Si hay algún grupo que tenga dificultades a la hora de realizar alguna prueba, se le facilitará una pista para que realicen con éxito la misma.

Organización del alumnado y agrupamientos.

Se realizarán 5 grupos de 5 alumnos cada uno.25 alumnos.

Organización del tiempo y del espacio.

La actividad se realizará los miércoles por la tarde en dos sesiones, una por cada grupo de 25 alumnos. La primera sesión de 16:00h a 17:30h y la segunda de 18:00h a 19:30h.

Usaremos el aula "Gallineros"

Materiales y recursos.

Material específico para resolver las pruebas.

Evaluación.

La evaluación será continua y formativa, combinando heteroevaluación, donde el docente valorará el desempeño individual y grupal según los criterios establecidos, coevaluación**,** mediante la retroalimentación entre compañeros sobre el trabajo en equipo y la comunicación, y autoevaluación, en la que cada alumno reflexionará sobre sus aprendizajes, logros y aspectos a mejorar durante el escape room educativo. Se le otorgará el mismo peso a todos los criterios sin importar el área al que pertenezcan. En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

3.RPG PLAYGROUND

Contextualización

Se plantea una situación de aprendizaje en la que el alumnado deberá diseñar y programar un videojuego sencillo. A través de esta experiencia, desarrollarán competencias digitales y creatividad, aplicarán conceptos matemáticos en el diseño de estructuras lógicas y reforzarán aprendizajes de Ciencias Sociales mediante la ambientación en contextos históricos y geográficos. El trabajo cooperativo y la resolución de problemas serán ejes fundamentales de la actividad.

Estructura curricular de la situación de aprendizaje:

Criterios de evaluación

Matemáticas

2.1 Seleccionar y aplicar diferentes estrategias para resolver problemas, justificando la elección y extrayendo conclusiones. (STEM1, STEM2, CD1, CD2, CC2, CE3).
4.1 Modelizar situaciones cotidianas utilizando principios básicos del pensamiento computacional (descomposición, patrones, algoritmos). (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5).
4.2 Emplear herramientas tecnológicas en el proceso de creación y la investigación, reflexionando sobre los principios del pensamiento computacional. (STEM1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CD3, CD5, CC2, CE3).

Ciencias Sociales

5.1 Analizar la intervención humana en el medio natural, social y cultural, proponiendo medidas responsables para su mejora o conservación.

Educación Plástica

4.1 Planificar y diseñar producciones visuales colectivas, trabajando con interés y esfuerzo de forma cooperativa en la consecución de un resultado final, poniendo en valor el proceso, asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad y desarrollando el espíritu emprendedor. (CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CE1, CE3, CCEC4)

Indicadores de logro

2.1.1. Selecciona estrategias para resolver problemas durante la programación del videojuego, extrayendo conclusiones sobre su funcionamiento.
4.1.1. Modeliza situaciones del videojuego descomponiéndolas en partes, reconociendo patrones y aplicando principios básicos del pensamiento computacional.
4.2.1. Emplea herramientas tecnológicas adecuadas para investigar, crear y resolver problemas en el diseño del videojuego.

Contenidos:

Matemáticas

- Figuras geométricas en objetos de la vida cotidiana.
- Pensamiento computacional: algoritmos, estructuras de decisión y bucles básicos.
- Modelización y resolución de problemas: aplicación de operaciones, proporciones y medidas en el diseño del juego.
- Técnicas de construcción de figuras geométricas por composición y descomposición, mediante aplicaciones informáticas.
- Propiedades de figuras geométricas: exploración mediante herramientas digitales.

Ciencias Sociales

- Análisis de problemáticas sociales (convivencia, sostenibilidad, igualdad) y su reflejo en narrativas de rol.

Educación Plástica

- Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades: punto, línea, plano, textura, color.
- Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.
- La representación espacial. Percepción visual y táctil del volumen.

Contenidos transversales:

- Expresión cultural y artística
- Competencia digital y uso responsable de las TIC
- Inclusión educativa y atención a la diversidad.

4.1.1. Comprende el sentido global e identifica información explícita e implícita en textos utilizados en el diseño del videojuego.
4.3.1. Interpreta correctamente los elementos gráficos, textuales y paratextuales del videojuego, identificando su estructura y función para favorecer la comprensión.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

El alumnado trabajará en grupos de 4-5 personas. Cada grupo elegirá un contexto histórico o geográfico (Antiguo Egipto, Grecia, Edad Media, Revolución Industrial, etc.) para ambientar su videojuego. A partir de ahí:
1. Diseñarán personajes, misiones y escenarios vinculados al contexto elegido.
2. Programarán las dinámicas del juego usando una herramienta digital accesible (RPG Playground).
3. Aplicarán conocimientos matemáticos en la creación de reglas (vida, puntos, cálculos de probabilidades).
4. Presentarán el videojuego al resto de la clase.

Organización del alumnado y agrupamiento

El grupo de trabajo se compondrá de unos 20-25 alumnos. La parte principal se plantea en pequeño grupo de unos 4-5 alumnos, cada cual programando su videojuego.

Organización del tiempo y del espacio

Miércoles por la tarde. Duración 1 h 30 min.

Materiales y recursos

- Ordenadores
- Panel digital

Evaluación

- Rúbrica de coevaluación (trabajo en equipo, creatividad, aplicación de contenido)
- Autoevaluación individual (qué aprendí, qué mejoraría).
- El viernes se realizará un pequeño test con la app Plickers

La evaluación será responsabilidad del docente**,** con mayor peso en los criterios de matemáticas, mientras que la auto y coevaluación reforzarán la valoración del trabajo cooperativo, la creatividad y la integración de contenidos de Ciencias Sociales y Educación Plástica**.** En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

JUEVES: LEVEL 3

Este día desbloqueamos el Level3 de #SuperCRIEWorld. Hoy nos espera una jornada llena de aventura y desafíos fuera de la pantalla. Hoy, **jueves**, el nivel que desbloqueamos nos llevará a explorar nuevos escenarios y a poner a prueba vuestras habilidades en el mundo real. Vuestras misiones de hoy son:

- **Endless Ocean:** Vuestras habilidades se pondrán a prueba en actividades de salvamento en la piscina. ¿Seréis capaces de superar el desafío acuático?
- **The Legends of Ávila:** Nos convertiremos en exploradores y visitaremos la increíble ciudad de Ávila. Descubriremos sus secretos y nos inspiraremos en sus calles para nuestros proyectos.
- **Mario Kart:** Pondremos a prueba vuestra destreza al volante en una emocionante carrera de karts. ¡La meta espera a los más rápidos!
- **Arch Rider:** Afinaréis vuestra puntería en una sesión de tiro con arco. Vuestra precisión será clave para superar esta misión.
- **Draw your game:** Devolveremos la magia al mundo digital. Vuestros dibujos creativos serán la base para un nuevo nivel en nuestro videojuego.

1. THE LEGENDS OF AVILA

Contextualización

La organización de una **actividad cultural itinerante** en la ciudad de Ávila, dirigida a alumnado de Educación Primaria, constituye una propuesta pedagógica de alto valor formativo al integrar el aprendizaje con la dimensión lúdica. A través de esta experiencia, los participantes acceden a conocimientos vinculados con la historia y el patrimonio de la ciudad de manera práctica y significativa, al tiempo que desarrollan competencias esenciales como el trabajo en equipo, la cooperación y la resolución de problemas. Asimismo, se refuerza en ellos el sentido de pertenencia y el respeto hacia su entorno, atendiendo a la diversidad de procedencias —tanto de la capital como de la provincia—. De igual modo, la actividad favorece la práctica de ejercicio físico y la estimulación cognitiva en un contexto al aire libre, lo que contribuye a consolidar el aprendizaje como una vivencia integral, motivadora y enriquecedora.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación

Ciencias sociales

2.1. Formular preguntas, argumentar y realizar predicciones razonadas sobre el medio social y cultural, mostrando y manteniendo curiosidad, respeto y sentido crítico. (CCL1, STEM2, CPSAA4, CC4)

3.3. Valorar, proteger, y mostrar actitudes de conservación del patrimonio cultural. (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1)

5.3. Comprender y valorar con actitud crítica los elementos culturales de la Edad Moderna y la Edad Contemporánea a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos y/o exposiciones y/u otros espacios. (CD3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

Educación plástica:

1.1.Distinguir, comparar y valorar propuestas plásticas y audiovisuales de diferentes géneros, estilos, estéticas, épocas y culturas, a través de la búsqueda, la recepción activa en diferentes contextos, mostrando curiosidad, placer y apertura por el descubrimiento de lo nuevo y respeto por las mismas e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CP3, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CC3, CCEC1, CCEC3)

Indicadores de logro

2.1.1. Formula alguna pregunta relevante sobre los elementos culturales encontrados en la ruta, y demuestra respeto en la interacción grupal

3.3.1. Identifica mínimo 2 algún elemento patrimonial en la ruta y propone una acción concreta para su conservación

5.3.1. Relaciona al menos 1 elemento cultural de la ruta con su contexto histórico

1.1.1. El alumno distingue diferentes estilos artísticos relacionados con los videojuegos y los palacios de Ávila.

Contenidos

Ciencias sociales

- Exploración de temas de relevancia histórica vinculados a la Edad Moderna y la Edad Contemporánea a través de un recorrido cultural por la ciudad de Ávila, destacando el papel desempeñado por los sujetos históricos —tanto individuales como colectivos— y la incidencia de los principales acontecimientos y procesos en la configuración de la sociedad.
- Análisis de las características sociales, políticas, económicas y culturales de estas etapas históricas mediante actividades prácticas y dinámicas integradas en la gymkana, que permiten al alumnado relacionar el patrimonio histórico-artístico de la ciudad con los contenidos curriculares.
- El entorno natural. La diversidad geográfica.
- Agenda urbana. El desarrollo urbano sostenible. La ciudad como espacio de convivencia.

Educación plástica:

- Estrategias de recepción activa y crítica que favorezcan el análisis, la valoración y la reflexión. Construcción del propio gusto y referente creativo.

Contenidos transversales:

- Educación emocional y desarrollo personal
- Valores cívicos, éticos y sociales.
- Expresión cultural y artística
- Educación para la salud

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

La actividad se desarrollará a lo largo de una ruta por diversos palacios emblemáticos de la ciudad de Ávila. El alumnado, organizado en pequeños grupos de 3 a 4 integrantes, deberá ir resolviendo retos y preguntas vinculadas al patrimonio histórico-artístico de estos espacios, siguiendo una dinámica inspirada en videojuegos ambientados en palacios y fortalezas. El itinerario, que transcurrirá por el centro histórico, permitirá que los participantes interactúen con el entorno y, en determinados momentos, puedan apoyarse en la ciudadanía para avanzar en la resolución de las pruebas, integrando así el aprendizaje cultural con una experiencia lúdica y motivadora.

Organización del alumnado y agrupamiento

La actividad se realizará con 50 alumnos aproximadamente, dentro de los cuales habrá 6 subgrupos de 8 alumnos. Cada grupo dispondrá de un libro interactivo para hacer la ruta.

Organización del tiempo y del espacio

Jueves de 09:30 a 10:45

Materiales y recursos

Libro interactivo

Evaluación

El alumnado deberá realizar una autoevaluación, autocorrigiéndose los cuadernos de trabajo a lo largo de la actividad, teniendo en cuenta lo explicado por el docente a lo largo de la misma. La heteroevaluación será el viernes a través de la actividad de Plickers, la cual se diseñará para dar el mismo peso a todos los criterios de evaluación que forman la actividad. En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

2. ENDLESS OCEAN

Contextualización:

El uso de la piscina como espacio educativo permite trabajar competencias motrices, sociales y de seguridad en un entorno motivador y significativo. A través de una actividad de salvamento y socorrismo se fomenta la autonomía, la responsabilidad y la cooperación, al tiempo que se aprenden habilidades fundamentales para la prevención de riesgos y la actuación ante emergencias acuáticas. La elección de la temática de videojuegos ofrece un marco narrativo cercano al alumnado, transformando la actividad en una misión o reto dentro de un “nivel acuático”, donde deben superar pruebas colaborativas para rescatar, ayudar o proteger a compañeros/as simulando situaciones reales. De este modo, se potencia la gamificación del aprendizaje, se promueve la implicación activa, y se integran valores como la solidaridad, el cuidado de los demás y el trabajo en equipo, convirtiendo la práctica acuática en una experiencia lúdica, educativa y segura.

Estructura de la actividad

Criterios de evaluación

Educación física:

1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos del ejercicio y los hábitos posturales. (STEM2, STEM5, CPSAA2)

2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal en distintas alturas y superficies (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)

Ciencias Naturales

4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada, equilibrada y sostenible, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías. (STEM5, CD4, CPSAA2, CC3)

Indicadores de logro

1.1.1. El estudiante reconoce y aplica beneficios del ejercicio y hábitos posturales correctos.
2.3.1. El estudiante demuestra control y dominio corporal en distintas alturas y superficies.
4.2.1 el alumno valora la importancia de la actividad física en su día a día.

Contenidos:

Educación física:

- Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo.
- Educación postural en acciones motrices específicas.

Naturales

- Pautas para la prevención de riesgos y accidentes. Conocimiento de actuaciones básicas de primeros auxilios. Prevención y protocolos de actuación ante accidentes escolares y domésticos.

Contenidos transversales

- Educación para la salud.
- Igualdad de género y no discriminación

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

La actividad se desarrollará en la piscina municipal de Ávila, donde realizaremos diferentes actividades relacionadas con el salvamento y socorrismo.

Primero, haremos una actividad de primeros auxilios acuáticos, donde se enseñará a los alumnos a hacer una maniobra RCP y conocerán diferentes situaciones en las que puede ser necesario su utilización.

A continuación, se realizarán diferentes actividades, ya dentro del agua, de manera lúdica en la que nuestros alumnos tengan que ser capaces de resolver situaciones complicadas en una piscina.

Y, por último, tendrán tiempo libre dentro del agua, donde podrán poner en práctica lo aprendido a lo largo de la sesión.

Organización del alumnado y agrupamiento

Grupo completo de alumnos (máximo 50)

Organización del tiempo y del espacio

Jueves de 12:00h a 13:00h en la piscina municipal de Ávila más el tiempo necesario para el cambio de vestuario de los alumnos.

Materiales y recursos

- Materiales del alumnado: bañador, gorro, gafas y chanclas.
- Material específico de salvamento y socorrismo.

Evaluación.

Se realizará una heteroevaluación mediante la observación directa de las tres distintas actividades desarrolladas. El viernes se realizarán preguntas de evaluación con la aplicación de Plickers.

Además, se realizará una coevaluación, donde los alumnos se observarán unos a otros en la actividad de primeros auxilios valorando como han actuado, si han seguido correctamente los pasos de seguridad, si han cooperado…

Por último, cada alumno realizará una autoevaluación reflexionando sobre que aspectos fueron más difíciles, que ha aprendido y que haría mejor.El viernes se realizarán preguntas de evaluación con la aplicación de Plickers.

En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

3. MARIO KART

Contextualización

Es fundamental contar con una formación en educación vial que nos ayude a desenvolvernos y evitar accidentes en la calle; haciendo un buen uso de los semáforos, utilizando los pasos de peatones, a no cruzar sin mirar, conociendo el significado de las señales de tráfico, haciendo un uso correcto de la bicicleta, fomentando el respeto entre todos, entre otras.

Estructura curricular de la situación de aprendizaje:

Criterios de evaluación

Ciencias Sociales

7.1 Resolver de forma pacífica y dialogada los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa y equitativa a partir de un lenguaje inclusivo y no violento. (CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1)

7.3 Interiorizar y aplicar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, analizando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura, saludable y sostenible tanto para las personas como para el planeta. (CC1, CC2, CCEC1)

Indicadores de logro

7.1.1 El estudiante resuelve conflictos usando lenguaje inclusivo y no violento, proponiendo soluciones pacíficas y mostrando respeto y equidad.

7.3.1 El estudiante aplica normas básicas y señales de tráfico de forma segura y responsable, mostrando conciencia sobre movilidad sostenible en ≥70% de las situaciones.

Contenidos:

Ciencias sociales:

- Ciudadanía activa. Participación social y ciudadana. Ventajas de la colaboración, la asociación entre personas, la construcción de realidades colectivas y el abordaje de retos colectivos.
- Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad integral y la cooperación internacional para el desarrollo.

Contenidos transversales

- Educación vial y movilidad saludable.
- Educación ambiental.
- Igualdad de género y no discriminación.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

La actividad se desarrollará en dos partes. Por un lado, una parte teórica, en la que se darán unas normas básicas sobre educación vial, uso adecuado de los karts y principales características de la pista por la que van a circular, complementando la formación adquirida en los centros educativos y en las familias. Y, por otro lado, una parte práctica en la pista de Karts de Naturávila, donde los alumnos pueden encontrar un circuito con semáforos, marcas viales, señales, carriles y aceras.

Organización del alumnado y agrupamiento

El grupo se compondrá de unos 50 alumnos, divididos en dos grupos.

Organización del tiempo y del espacio

Se realizará la actividad dos veces a lo largo de la tarde, lo que permite dividir al grupo a la mitad, contando así con 25 alumnos que cambiarán a la actividad de tiro con arco y viceversa.

Materiales y recursos

Karts, bicicletas y cascos.

Evaluación, Valoración de la situación de aprendizaje

Se llevará a cabo una heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

La heteroevaluación tendrá lugar mediante la aplicación de plickers con preguntas sobre normas de educación vial, actitud llevada a cabo en la actividad y la aplicación de esas normas a la práctica.

La coevaluación consistirá en la observación entre alumnos, aportando su puesto de vista de como otros respetan normas de circulación, y respecto y actitud en la pista.

La autoevaluación consistirá en una reflexión sobre los aprendizajes, aspectos a mejorar y a destacar.

Todos los criterios de evaluación tendrán el mismo peso a la hora de evaluar.

4.ARCH RIDER

Contextualización

Siguiendo con la línea de enmarcar nuestras actividades y talleres en el hilo conductor de este curso escolar, "el videojuego", elaboramos esta actividad, que cambia de ser un juego popular y tradicional a uno novedoso e innovador dados los matices de videojuego que le aportamos.
A través de esta actividad podemos conseguir múltiples beneficios para nuestros alumnos, entre otros: aumenta el autocontrol y favorece la concentración, favorece a coordinación óculo-manual, los reflejos, y la tonificación del tren superior, beneficia la creación de pensamientos positivos y reduce y libera el estrés. Se trata de que el alumno practique un juego inmersivo y vaya pasando pantallas a través del tiro con arco.

Estructura curricular de la actividad

Criterios de evaluación

Educación Física:

1.3 Adoptar medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de actividad física, reconociendo los contextos de riesgo y actuando con precaución ante ellos. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5).

3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales. (CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).

5.2 Desarrollar capacidades de respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y experimentando acciones concretas para su preservación. (STEM5, CC2, CC4, CE3).

Matemáticas:

2.4 Utilizar, analizar y elaborar estrategias de cálculo mental aplicándolas a la resolución de problemas. (STEM1, CPSAA5, CE3).
5.2. Utilizar las conexiones entre las matemáticas, otras áreas y la vida cotidiana para resolver problemas en contextos no

Contenidos:
Educación Física:

- Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás. Explica y reconoce las lesiones y deportivas más comunes.

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

- Concepto de fairplay o "juego limpio".

Matemáticas:

- Estrategias de comprobación de resultados.

- Aplicación de técnicas cooperativas simples para el trabajo en equipo en matemáticas y estrategias para la gestión de los conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas valorando la diversidad.

matemáticos. (STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA4, CC2, CC4, CCEC1).

Indicadores de logro

1.3.1. Aplica medidas de seguridad antes, durante y después de la práctica de tiro con arco, identificando riesgos y actuando con precaución.
3.2.1. Respeta las normas del tiro con arco y actúa con deportividad, reconociendo el esfuerzo y aciertos de compañeros.
5.2.1. Respeta el entorno natural durante la actividad, aplicando acciones concretas para su cuidado y preservación.
2.4.1. Aplica estrategias de cálculo mental para resolver situaciones relacionadas con la puntuación y el desarrollo de la actividad.
5.2.1. Relaciona conceptos matemáticos con la actividad de tiro con arco para resolver situaciones prácticas del entorno.

Contenidos transversales

- Inclusión educativa.
- Educación para la salud

Metodología

A través de esta actividad pretendemos que los alumnos tomen conciencia de la seguridad que lleva implícito el tiro con arco. Por ello vamos a usar unas nociones claras y sencillas para que los alumnos cumplan y para ello seremos nosotros los guías de la actividad y el alumno el mero receptor y ejecutor de las mismas.
Una vez queden claras las normas de seguridad, pasaremos a formar tantos grupos como dianas dispongamos e iremos explicando las diferentes tareas a realizar, siempre cumpliendo el protocolo de seguridad establecido en la introducción de la sesión. Es en esta parte donde el alumnado llevará a cabo un descubrimiento guiado y tendrá que ir resolviendo los problemas que les vayamos planteando a través del tiro con arco.
Para finalizar, haremos una breve puesta en común para analizar y evaluar lo sucedido y extraer posibles mejoras para futuras sesiones.

Organización del alumnado y agrupamiento

El alumnado se dividirá en dos grupos, que a su vez se dividirán en 4 subgrupos.

Organización del tiempo y del espacio

Al ser una actividad que se combina con “Karts”, disponemos de 1h 15´aprox. para la actividad, que se desarrollará en la nave del CRIE.

- Grupo 1: 25 alumnos, de 15:30h a 16:45h
- Grupo 2: 25 alumnos, de 16:45h a 18:00h

Materiales y recursos

Arcos, dianas, flechas, material de videojuegos

Evaluación

Al finalizar la sesión, pretendemos que todo el alumnado consiga conocer las nociones básicas del tiro con arco, así como sus normas principales de uso y, sobre todo sus medidas de seguridad.
Al finalizar la sesión, se realizará una coevaluación, donde se hará una valoración oral del nivel de aprovechamiento tanto individual como grupal del alumnado.
Al finalizar la semana, mediante una heteroevaluación, reflexionaremos sobre nuestro propio aprovechamiento, y sobre las competencias adquiridas, con la evaluación de Plickers del final de la semana.
En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

5.DRAW YOUR GAME

Contextualización

En esta actividad, los niños y niñas se convertirán en creadores de videojuegos. Usarán papel y colores para dibujar sus propios mundos, personajes y aventuras. Después, con la aplicación *Draw Your Game*, sus dibujos se transformarán en un videojuego real que podrán jugar en el móvil o la tablet.

Estructura curricular de la actividad:

Criterios de evaluación

Educación Plástica

3.1 Producir obras propias básicas de carácter plástico, visual y audiovisual, de forma individual y en grupo, utilizando las posibilidades expresivas de la imagen, los medios digitales y multimodales básicos y otros materiales, instrumentos y herramientas, mostrando control y confianza en las capacidades creativas propias y desarrollando una visión crítica y empática de las posibilidades comunicativas y expresivas.

3.2. Expresar con creatividad y de forma autónoma, ideas, sentimientos y emociones a través de la creación de diversas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, utilizando los diferentes lenguajes artísticos, por medio de la imagen y los medios digitales y multimodales, instrumentos y otros materiales y herramientas, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Ciencias Naturales

3.1. Desarrollar en equipo un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados. (STEM1, STEM3, CD4, CD5, CPSAA3, CE1, CE3, CCEC4)

Indicadores de logro

3.1.1. Diseña un videojuego arcade a partir de una creación visual propia, utilizando medios digitales con autonomía y creatividad.

3.2.1. Expresa ideas y emociones a través del diseño visual y digital del videojuego, mostrando creatividad y autonomía.

3.1.1. El grupo elabora al menos nivel del videojuego que responda al problema planteado, realizando un mínimo de dos pruebas o mejoras documentadas y empleando las herramientas y materiales de forma segura.

Contenidos:

Educación Plástica

- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos.
- Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.

Ciencias Naturales

- Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D....) seguros y adecuados a la consecución del proyecto

Contenidos transversales:

- La expresión oral y escrita.
- Competencia digital
- Expresiones artísticas y culturales

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

Uno de los objetivos principales de esta actividad es fomentar en el alumnado la capacidad de investigación, análisis crítico y pensamiento computacional, habilidades clave para comprender el papel de los personajes robóticos en la historia de los videojuegos y su evolución tecnológica.
Para ello, usaremos varias metodologías como el aprendizaje cooperativo: El alumnado se organiza en grupos para compartir observaciones, resolver pequeñas tareas durante la visita y colaborar en los talleres. Se fomenta la escucha activa, el respeto por las ideas de los demás y la toma de decisiones conjunta.
Descubrimiento guiado: Durante la visita guiada, se anima a los alumnos a formular preguntas, identificar detalles relevantes y construir su propio conocimiento a partir de lo que ven y escuchan.
Como técnicas utilizaremos la observación directa y el dialogo reflexivo tras finalizar lo aprendido.

Organización del alumnado y agrupamiento

Esta actividad se desarrollará dividiendo al grupo en dos para ocupar dos espacios (sala TIC y sala de juegos) y realizaremos parejas que trabajarán con una lámina para crear su dibujo y videojuego.

Organización del tiempo y del espacio

Se dispondrá de 75 minutos para todo su desarrollo y se utilizarán el aula TIC y la sala de juegos.

Materiales y recursos

Láminas plastificadas, tablets, rotuladores y borradores.

Evaluación y valoración de la actividad

Como parte de la heteroevaluación, llevaremos a cabo una evaluación continua durante toda la actividad, utilizando técnicas de observación directa como principal herramienta para recoger información sobre el nivel de participación, interés y colaboración del alumnado. Dentro del cuestionario de evaluación de contenidos que se realizará al final de la convivencia a través de la aplicación *Plickers* se incluirán dos preguntas sobre esta actividad.

Además, se realizarán una coevaluación, donde los alumnos valorarán el proyecto de sus compañeros y una autoevaluación, en la que analizarán su propio proyecto, viendo que han conseguido y como.

En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

VIERNES: GAME OVER

Hoy llegamos al gran final de nuestro proyecto. Tras una semana de retos, pruebas y aventuras, habéis llegado al último nivel. Este viernes se convierte en la pantalla final: una feria de videojuegos donde mostraréis lo que habéis creado, y un examen que pondrá a prueba todo lo que habéis aprendido. Es el momento de demostrar vuestra habilidad, creatividad y trabajo en equipo. ¡La misión está a punto de completarse!

1. EXPO GAMER

Contextualización:

El viernes supone el nivel final del proyecto de gamificación SuperCrieWorld. Durante la semana, el alumnado ha trabajado diferentes competencias de manera interdisciplinar. En esta última jornada deberán presentar sus creaciones en una feria de videojuegos y realizar un examen final que pondrá a prueba los conocimientos adquiridos. El objetivo es integrar el aprendizaje de distintas áreas, fomentar la creatividad y reforzar la expresión oral y escrita, así como las destrezas digitales.

Estructura de la actividad

Criterios de evaluación

Lengua

3.1.Producir textos orales y multimodales en contextos formales sencillos, ajustando el discurso a la situación comunicativa. (CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CE1, CCEC3)

3.2Participar activamente en interacciones orales, incorporando estrategias sencillas de escucha activa. (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2)

7.2 Compartir la experiencia y disfrute por la lectura impulsando la innovación, la creatividad y el pensamiento crítico. (CCL1, CCL4, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CCEC2)

Indicadores de logro

3.1.1. El estudiante interviene en al menos 2 interacciones orales, aplica 2 estrategias de escucha activa y responde de manera pertinente.
3.2.1. El estudiante comparte su experiencia de lectura, proponiendo 1 idea innovadora o creativa y realizando al menos 1 comentario crítico sobre el texto.
7.2.1. El estudiante comparte su experiencia de lectura, proponiendo ideas y realizando comentarios críticos sobre el texto.

Contenidos:

Lengua

- Interacción oral
- Comprensión oral.
- Producción oral
- Uso progresivamente autónomo de recursos digitales del aula. Interpretación reflexiva de la información obtenida.
- La propiedad intelectual, la privacidad y la responsabilidad en la transmisión de bulos.

Metodología (estilos, estrategias, técnicas)

La metodología estará basada en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) ya que la actividad consistirá en la exposición de los videojuegos creados en la actividad del martes. Los alumnos, divididos en 6 grupos, expondrán al resto de sus compañeros las creaciones que hicieron el martes, explicando cada parte del videojuego creada, explicando por qué han creado ese tipo de videojuego y cómo lo han ido elaborando.

Organización del alumnado

Para esta actividad estaremos trabajando con todo el grupo de alumnos divididos en 6 grupos diferentes.

Organización del tiempo y del espacio

Se dispondrá de 1 hora de actividad en la sala de juegos.

Materiales y recursos

Para esta actividad necesitaremos el panel digital, así como los videojuegos en formato digital creados por los alumnos.

Evaluación y valoración de la actividad

Realizaremos una heteroevaluación a través de observación directa del alumnado. Observaremos su expresión oral, así como los videojuegos creados, su estructura, el proceso llevado a cabo y el producto final. Además, los alumnos realizarán una autoevaluación, donde analizarán las fortalezas y debilidades de su propia creación.
En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%

ACTIVIDADES NOCTURNAS

Cada noche, después de la cena, tendremos un espacio pensado no solo para divertirnos, sino también para aprender y relajarnos juntos. En primer lugar, realizaremos una actividad de animación a la lectura, que nos permitirá viajar con la imaginación y descubrir nuevas historias. Después, continuaremos con una actividad de animación sociocomunitaria, donde compartiremos dinámicas que fomentan la convivencia, la cooperación y el sentimiento de grupo. Finalmente, antes de ir a dormir, cerraremos el día con una actividad de mindfulness, un momento tranquilo para relajarnos, tomar conciencia de nosotros mismos y despedir la jornada en calma."

Puesto que las actividades nocturnas se repetirán en estructura, agrupamos aquí los tres bloques.

1. GAME BOOK: ATRAPA EL SABER.

Contextualización

Hoy en día, fomentar el gusto por la lectura y desarrollar la comprensión lectora en alumnos de 10 a 14 años, se ha convertido en un auténtico reto. Por ello, a través de esta actividad gamificada, basada en el formato del concurso televisivo *Atrapa un millón* y adaptada al entorno escolar, pretendemos alcanzar estos objetivos de una forma motivadora. Además, pretendemos desarrollar competencias como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la resolución de problemas o la toma de decisiones.

Estructura de la actividad	
Criterios de evaluación: Lengua 3.2 Participar activamente en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional fomentando una actitud empática y respetuosa. (CCL1, CCL5, STEM1, CD3, CPSAA3, CC1, CC2). 4.1. Comprender el sentido global y la información explícita e implícita relevante en textos escritos y multimodales (CCL2, CCL4, CP2, STEAM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5). 4.2 Analizar e interpretar el contenido de textos escritos, valorando su contenido, ideas principales y secundarias, estructura y forma. (CCL2, CCL3, CCL5, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5) 7.3 Realizar lecturas expresivas, dramatizaciones o interpretaciones de textos de diferente tipología con entonación, ritmo y musicalidad, en grupo, adquiriendo un control progresivo de las diferentes posibilidades expresivas de la voz y el	**Contenidos:** 1. Interacción oral: interacción oral, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. 2. Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global. Valoración crítica. 3. Comprensión lectora: Identificación de las ideas más relevantes (ideas principales y secundarias) y la información explícita e implícita, e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Lectura compartida. Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos atendiendo a los procesos de comprensión y al nivel de desarrollo. Entonación, ritmo y musicalidad. **Elementos transversales:**

cuerpo, fomentando el gusto por la lectura como fuente de placer y disfrutando de su dimensión social. (CCL1, CCL4, CPSAA1, CPSAA3, CCEC2, CCEC3) 10.2 Movilizar e interiorizar estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva y la deliberación argumentada y consensuada, progresando en la gestión dialogada de conflictos. (CCL1, CCL5, CP3, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CPSAA4, CPSAA5). **Indicadores de logro** 3.2.1. Participa activamente en el concurso mostrando escucha respetuosa y respetando los turnos de palabra. 4.1.1. Comprende y extrae información explícita e implícita relevante de los textos consultados para responder correctamente a las preguntas del concurso. 4.2.1. Analiza el contenido de los textos consultados, identificando ideas principales y secundarias para responder con precisión a las preguntas del concurso. 7.3.1. Realiza lecturas expresivas en grupo con entonación, ritmo y uso del cuerpo adecuados, disfrutando de la actividad y respetando a los compañeros. 10.2.1. Aplica estrategias básicas de escucha activa y comunicación respetuosa para dialogar y consensuar respuestas en grupo.	• Comprensión lectora • Expresión oral y escrita • Fomento de la creatividad y del espíritu científico.

Metodología.

A lo largo de las cuatro noches, los alumnos trabajarán con diferentes libros sobre curiosidades, divididos en seis grupos y con la siguiente dinámica:

Desarrollo del juego: se lanza una pregunta con cuatro posibles respuestas correctas (lunes y martes), tres posibles respuestas correctas el miércoles y solo dos, el jueves. Los dos equipos que compiten tendrán un minuto para repartir sus *100 gemas* entre las posibles respuestas (pondrán tantas gemas por respuesta como consideren oportuno, excepto los jueves, que todas irán a una única respuesta). Solo una respuesta será válida, por lo que perderán las gemas que estén en las casillas incorrectas y jugando solo con las que les queden, en la siguiente ronda. Cada noche (de martes a jueves) se les darán 25 gemas extra, para añadir a las que conserven del día anterior.

- **Grupos:** se enfrentan de dos en dos, cada uno en su panel de juego y de forma que cada noche compitan contra un grupo distinto. Los equipos que en ese momento no se están enfrentando, tienen la opción de conseguir recompensas si aciertan la respuesta correcta (5 gemas extra), marcando su elección en una pizarra y siempre dentro del minuto establecido para responder.

• **Lecturas:** los equipos que no se están enfrentando tendrán los libros de consulta con la respuesta correcta. Una vez finalizado el tiempo de respuesta, se les indicará la página del libro en el que deben leer el texto donde aparece la respuesta. Una vez leído, se establecerá un pequeño debate para conocer si han dado con la respuesta correcta y se procederá a la eliminación de las gemas que no estén en la casilla correcta. Cada respuesta será leída por un grupo distinto y un alumno diferente.
Organización del alumnado y agrupamiento
Contamos para esta actividad con 50 alumnos distribuidos en 6 pequeños grupos.
Organización del tiempo y del espacio
Realizaremos la actividad de lunes a jueves tras la cena (de 21:30 a 22:00) en la sala de juegos.
Materiales y recursos.
Libros relacionados con los contenidos a desarrollar, pizarras y rotuladores, panel digital, tablero de juego, gemas de colores
Evaluación
Se llevará a cabo una heteroevaluación a través de observación directa y de preguntas en el cuestionario de Plickers. Además, se realizará una coevaluación donde se darán feedback unos grupos a otros. En lo que se refiere al peso de los criterios de evaluación, todos contarán con el mismo peso 1,15%.

2. DINAMIZACIÓN SOCIOCOMUNITARIA

Las actividades de animación sociocomunitaria realizadas por la noche, tras la cena, cumplen una función esencial dentro de la vida grupal. No solo sirven como un espacio de ocio y diversión, sino que favorecen la convivencia, la cohesión y el sentimiento de pertenencia al grupo. Estos momentos más distendidos ayudan a reforzar vínculos, mejorar la comunicación y ofrecer experiencias compartidas que trascienden lo académico. Además, permiten cerrar la jornada con un clima positivo, relajado y enriquecedor, contribuyendo al bienestar personal y colectivo.

En función del día de la semana se trabajará:

- LUNES, *B-BIT HARMONY*: Se han seleccionado distintas canciones y modificado con Audacity simulando que están en modo videojuego arcade. Veremos qué grupo es el más rápido adivinando de cuál se trata

- MARTES, *IMAGE ODYSSEY:* ¿Quién será el primero en adivinar la imagen pixelada?

- MIÉRCOLES, *MOOD MATCH*: Distintos retos para adivinar videojuegos a través de emojis.

- JUEVES: *POWER-UP PARTY*: llegó el momento de despedirnos de los nuevos amigos y no hay mejor manera de hacerlo que en una velada con luz ultravioleta y las posibilidades que ésta nos ofrece.

3. CONCENTRACIÓN BOREAL

Contextualización:

Bienvenidos a una sesión de **mindfulness**.. Esta práctica nocturna, inspirada en la calma que precede a la acción en un videojuego, nos invita a pausar y recargar energías. Dejaremos atrás las pantallas y los controles para enfocarnos en nuestro propio sistema operativo: nuestra mente y cuerpo. Al igual que el guardado de partida nos asegura el progreso, esta meditación nos ayudará a consolidar las experiencias del día y prepararnos para un descanso reparador, alineando nuestras mentes para las misiones de mañana.

Estructura de la actividad:

Criterios de evaluación:

Educación Física

1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a los hábitos posturales. (STEM2, STEM5, CPSAA2)

Contenidos:

Educación Física

- Educación postural
- Salud mental
- Gestión emocional

1.2.Integrar los procesos de relajación interiorizando las rutinas saludables y responsables. (STEM2, STEM5, CPSAA2, CE3)

2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal dentro de su espacio vivencial. (STEM1, CPSAA4, CPSAA5, CE1)

Indicadores de logro

1.1.1. El estudiante reconoce beneficios de la actividad física y aplica hábitos posturales responsables.
1.2.1. El estudiante realiza rutinas de relajación de forma saludable y responsable.
2.3.1. El estudiante demuestra control y dominio corporal en su espacio personal.

Metodología

A través de cuatro talleres desarrollados 15 minutos antes de irse a dormir nuestro alumnado explorará tres de estas habilidades: concentrarse, aquietarse y darse cuenta. Los ejercicios van en progresión aumentando su dificultad: el primer día observarán los movimientos de la respiración en distintas zonas de su cuerpo (respiración costoclavicular, torácica y abdominal), el segundo día la entrada y salida de aire por cada una de las fosas nasales (tapando y destapando), el tercer día la entrada y salida de aire por ambas fosas nasales dentro de una imagen mental de un triángulo y terminarán con la respiración cuadrada (inspirar, retener, espirar y retener) con la imagen mental de un cuadrado.

Organización del alumnado y agrupamiento

Esta actividad se desarrollará con todo el grupo colocado en un gran círculo si fuera posible o dos círculos concéntricos.

Organización del tiempo y del espacio

Se dispondrá de 15 minutos para su desarrollo justo después de ponerse el pijama y recoger el dormitorio y se realizará en espacio del pasillo central que queda entre los dormitorios de menor capacidad.

Materiales y recursos

Un proyector de auroras boreales y espesores de goma-espuma.

Evaluación y valoración de la tarea

Realizaremos una observación directa, ya que es fundamental para que el alumnado tome conciencia de su postura (sedestación con la espalda recta) y logrando el mayor estado de quietud corporal dentro del grupo. También es importante la autoevaluación de cada alumno en la que toma conciencia de la importancia de la actividad llevada a cabo, si le ha servido o no dentro del propósito marcado. Los tres criterios de evaluación propuestos tendrán el mismo valor a la hora de su evaluación.

4.5.- Evaluación.

Las metodologías activas sitúan al alumno en el centro de su propio aprendizaje.

Por este motivo, en la evaluación también pretendemos que nuestros alumnos planifiquen, organicen y optimicen el pensamiento, es decir, que piensen sobre su propio pensamiento y aprendan a regularlo. Esto se conoce como metacognición o teoría de la mente.

Al finalizar cada una de las jornadas en el CRIE se propiciará que los alumnos hagan una ***autoevaluación***, donde reflexionen sobre si una tarea les ha resultado complicada, controlen el uso de estrategias de aprendizaje en cada situación, valoren sus puntos fuertes y puntos débiles a nivel de cognición, sean conscientes de los procesos mentales que utilizan en cada situación o se den cuenta si utilizan una estrategia de aprendizaje que no resulta efectiva.

Por eso podemos enfocar la evaluación de la siguiente manera:

- **Evaluación Competencial**: se evaluará no solo el producto final sino el desarrollo de competencias clave (digital, lingüística, matemática, social y cívica, aprender a aprender, cultural, personal).

- **Evaluación Formativa y continua**: la recogida de evidencias se hará durante todo el proyecto mediante observación, rúbricas y productos elaborados por los alumnos.

- **Evaluación Cualitativa y descriptiva**: más centrada en el progreso y la participación en las actividades que en calificaciones numéricas.

- **Evaluación Participativa**: incluye autoevaluación y coevaluación del alumnado.

Además, se usarán diferentes instrumentos de evaluación, diferenciando aquí de varios tipos: recogida de información, rendimiento y análisis del desempeño, dependiendo de cada actividad y el tipo de evaluación:

- Rúbricas específicas por actividad.

- Diarios de aprendizaje o portfolio: mediante la recogida de evidencias (programación de dron, creación de videojuego, programa de radio…)

- Observación directa por parte de los maestros en las diferentes tareas.

- Autoevaluación y coevaluación: reflexiones para que el alumnado valore su implicación y la de sus compañeros.

- Dentro de la heteroevaluación: Plickers para la evaluación final.

El proyecto permitirá valorar si el alumnado alcanza los criterios de evaluación vinculados al currículo:

- Participa de manera activa, cooperativa y respetuosa.
- Aplica conocimientos de forma práctica en retos diversos (cálculo, lógica, lectura, expresión oral).

- Utiliza con responsabilidad las herramientas tecnológicas (drones, programación, radio).
- Desarrolla creatividad en la resolución de retos y en la producción de contenidos.
- Muestra autonomía, iniciativa y capacidad de esfuerzo.
- Se comunica de manera efectiva en lengua oral y escrita.
- Valora el juego como medio de aprendizaje, convivencia y desarrollo personal.

Podremos recoger los siguientes productos creados por los alumnos como evidencias:

- Vídeos o fotos de las pruebas con drones y retos físicos, siempre y cuando el alumnado tenga permiso de imágenes.
- Programaciones o minijuegos creados por el alumnado.
- Podcasts o programas grabados en la radio escolar.
- Reto superado en el escape room, con registro de las pistas resueltas.

Esta situación de aprendizaje cuenta con **ochenta y siete criterios de evaluación**, todos ellos cuentan con el mismo peso en la evaluación, por lo que cada uno aporta un **1.15%** a la evaluación final de la situación de aprendizaje planteada. Para realizar una evaluación más medible, cuantificable y adaptada al alumno hemos concretado cada uno de estos criterios en **indicadores de logro.**

En resumen, la evaluación será **global, competencial, continua y participativa**, combinando observación, rúbricas, productos generados y auto/coevaluación, siempre conectada con los **criterios de evaluación del currículo de Primaria en Castilla y León**.

Antes de partir a los centros de referencia se realizará una evaluación de contenidos trabajados en cada uno de las actividades desarrollados con ayuda de Plickers. Se hará con todo el grupo a la vez, aunque las respuestas se emitirán de manera individual. Serán preguntas tipo test con cuatro respuestas posibles y solo una correcta. Se generarán gráficos con los resultados grupales obtenidos que se utilizarán para analizarlos en la asamblea con los alumnos. También se generará un documento en formato pdf con los resultados individuales de cada uno de los alumnos que será remitido a los centros.

Para asegurar la continuidad del trabajo del CRIE en el centro de referencia se hará llegar a los centros:

- Resultados de la evaluación de contenidos.
- Materiales elaborados por los alumnos:
    - Programa de radio
    - Videojuegos educativos generados con distintas aplicaciones.
    - Material específico del Plan de Lectura del Centro

El centro de referencia se encargará de la distribución a las familias de dicha documentación.

5.- SEGUIMIENTO, COORDINACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PLAN

El CRIE no solo evalúa a los alumnos y su trabajo realizado a lo largo de la semana, si no que el propio CRIE es evaluado y valorado, tanto por alumnos, como sus familias y maestros de su centro de referencia.

La valoración por parte de alumnado, profesorado y familias en base a nuestros objetivos en el CRIE es fundamental y de ella surgirán propuestas de mejora. Para ello, al finalizar la semana de convivencia se harán llegar a los centros los siguientes cuestionarios de valoración a través de unos enlaces colocados en nuestra página web (enlace a los cuestionarios a través de nuestra web)

- Evaluación de la experiencia por parte del alumnado: los alumnos antes de marchar a su centro de referencia el viernes por la mañana, rellenan un forms en el cual valoran su estancia a lo largo de la semana en el CRIE.

- Evaluación de la experiencia por parte de las familias: las familias también tienen la posibilidad de valorar la estancia y el trabajo de su hijo en el CRIE, para lo que les facilitamos un cuestionario para rellenarlo.

- Evaluación por parte del profesorado y centros participantes: Cada centro participante tiene que realizar una memoria al final su estancia en el CRIE. En dicha memoria hacen una valoración de las actividades realizadas en el CRIE y valoran cuales podrían ajustarse a su plan de trabajo en los centros.

Todas las valoraciones y evaluaciones recibidas sirven como propuestas de mejora para nuestro centro, lo que enriquece mucho más nuestro trabajo, sirve para ajustar metodologías, materiales y organización del propio CRIE para futuros cursos, garantizando un proceso de retroalimentación global entre todos los agentes implicados (alumnos, maestros, familias y centros).

Hemos adaptado los cuestionarios realizados en cursos anteriores a los indicadores CRIE de carta de servicios de la Consejería de Educación de acuerdo con el Decreto 4/2021. Clicando en cada cuestionario puede verse el desarrollo del mismo.