Junta de Castilla y León
Consejería de Educación

PLAN DE ACTUACIÓN

CRIE de Navaleno

CURSO 2025-2026

Índice de contenidos

Introducción 2
1. Ámbito de actuación del CRIE 2
2. Calendario de funcionamiento del CRIE 4
3. Organización: Planificación general y funcionamiento 8
3.1. Personal del CRIE 8
3.2. Funciones de la dirección, del profesorado y del personal no docente 10
3.3. Distribución del alumnado 12
3.4. Distribución del horario de actividades 15
3.5. Medidas de atención a la diversidad e inclusión educativa 18
4. Programación de actividades didácticas 19
4.1. Nombre del proyecto 19
4.2. Descripción del proyecto 19
4.3. Título de las situaciones de aprendizaje 19
5. Seguimiento, coordinación y evaluación del Plan 21
6. Estadística general del CRIE curso 2025-2026 29
ANEXO - SITUACIONES DE APRENDIZAJE 31

Introducción

El presente Plan Anual de Actuación ha sido elaborado de acuerdo con lo establecido en la *Instrucción de la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado sobre la actuación de los centros rurales de innovación educativa para el curso escolar 2025/2026*, de 17 de julio de 2025.

Los objetivos perseguidos en el Plan Anual de Actuación son:

- Desarrollar actuaciones educativas de innovación y experimentación con el alumnado.
- Complementar el desarrollo curricular de éstos a través de planes que promocionan el aprendizaje competencial y el desarrollo personal y social.

1. Ámbito de actuación del CRIE

DATOS DEL CENTRO

Nombre:	Centro Rural de Innovación Educativa			Código:	42700083
Dirección:	C/Carretas S/N Bajo				
Código Postal:	42149	Localidad	Navaleno	Provincia	Soria
Teléfono	975374268	Correo electrónico	42700083@educa.jcyl.es		

Contextualización breve del ámbito de actuación del CRIE (situación, recursos naturales y sociales del entorno…).

Navaleno se halla en la zona noroeste de la provincia de Soria, a 47 km de la capital por la nacional 234. Su altitud es de 1.105 metros sobre el nivel del mar, subiendo hasta los 1.300 metros en su cota más alta. Su término municipal, que abarca una superficie de 2.521 hectáreas.
En el municipio de Navaleno hay un tramo de Vía Verde, siendo este un camino que se ha creado sobre las vías del antiguo ferrocarril Santander-Mediterráneo. Este recorrido permite desplazarse a distintos lugares, tales como el municipio de San Leonardo.

El clima es continental: inviernos fríos y veranos suaves. Las temperaturas anuales oscilan entre los 8 y 9 grados centígrados, siendo las medias del mes más frío no superiores a los 2 grados y las del mes más cálido entre los 17 y los 19 grados.

El pino es la especie arbórea más extendida y común en Navaleno. Las grandes superficies de pinar albergan caza mayor en abundancia, tales como ciervos y corzos. De hecho, su término municipal se halla incluido en la Reserva Nacional de Caza de Urbión.
En Navaleno el monumento es el pinar: *"Navaleno es un nido en el pinar".* Tiene infinidad de parajes naturales (Valdelahierba, Barranco-Lobo, Raso Manarena, Atalaya de Mojón Pardo, Vallejondo, La Cruceja, Fuente del Botón, Fuente Rovellanos).

En nuestro centro contamos con las siguientes instalaciones y recursos materiales.

- Laboratorio de Ciencias, dotado con materiales como probetas, pipetas, infiernillos, microscopio, placas de Petri… y todo lo necesario para realizar nuestros experimentos.
- Sala de informática. Dotada de 20 ordenadores de sobremesa y tres impresoras 3D.
- Sala de música: dotada con diversos instrumentos de percusión, cuerda y viento
- Salón de actos con un escenario.
- Diferentes aulas para el desarrollo de las actividades didácticas.
- Dos salas de juego: espacios con futbolines, mesas de ping-pong, etc.
- Dos pistas polideportivas exteriores.
- Diferentes espacios comunes para albergar a los alumnos que acuden a participar en nuestros proyectos: comedor, dormitorios, zona de duchas…

Además, en Navaleno hay un polideportivo próximo al CRIE, el cual se puede utilizar para realizar diferentes actividades. Para poder usarlo, solo es necesario solicitarlo al ayuntamiento de la localidad.

2. Calendario de funcionamiento del CRIE

Calendario de las semanas de atención al alumnado y las semanas destinadas a otras actividades docentes (formación, coordinación, preparación de la documentación del centro e internacionalización).

CALENDARIO DE FUNCIONAMIENTO 2025-2026

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
SEPTIEMBRE																															
OCTUBRE																															
NOVIEMBRE																															
DICIEMBRE																															
ENERO																															
FEBRERO																															
MARZO																															
ABRIL																															
MAYO																															
JUNIO																															

Semanas con alumnado ____ Semanas sin alumnado ____ Festivos locales ____

Modificaciones al calendario escolar:

Según el apartado tercero de la Instrucción de 17 de julio de 2025 el calendario de periodos semanales con el alumnado participante comenzará a partir del día 29 de septiembre de 2025 y finalizará el día 12 de junio de 2026.

Semanas de atención al alumnado			
Nº SEMANAS CONVIVENCIA		☐ 24 turnos	☒ 22 turnos*
PRIMER TRIMESTRE	Nº turno	Fechas	
	Turno 1	Del 14 al 17 de octubre	
	Turno 2	Del 21 al 24 de octubre	
	Turno 3	Del 4 al 7 de noviembre	
	Turno 4	Del 11 al 14 de noviembre	
	Turno 5	Del 18 al 21 de noviembre	
	Turno 6	Del 25 al 28 de noviembre	
	Turno 7	Del 2 al 5 de diciembre	
	Turno 8	Del 9 al 12 de diciembre	
SEGUNDO TRIMESTRE	Nº turno	Fechas	
	Turno 9	Del 13 al 16 de enero	
	Turno 10	Del 27 al 30 de enero	
	Turno 11	Del 3 al 6 de febrero	
	Turno 12	Del 10 al 13 de febrero	
	Turno 13	Del 24 al 27 de febrero	
	Turno 14	Del 3 al 6 de marzo	
	Turno 15	Del 10 al 13 de marzo	
	Turno 16	Del 17 al 20 de marzo	
TERCER TRIMESTRE	Nº turno	Fechas	
	Turno 17	Del 14 al 17 de abril	
	Turno 18	Del 5 al 8 de mayo	
	Turno 19	Del 12 al 15 de mayo	
	Turno 20	Del 19 al 22 de mayo	
	Turno 21	Del 26 al 29 de mayo	
	Turno 22	Del 2 al 5 de junio	

** Circunstancias debidamente justificadas por la Dirección Provincial de Educación de Soria.*

Semanas destinadas, entre otras cuestiones a la elaboración del plan de actuación anual, a la preparación de material didáctico, a la realización de tareas de coordinación, formación, evaluación y a la realización de la memoria.

Semanas destinadas a otras actividades		
PRIMER TRIMESTRE	Fechas	Actividad
	Del 1 al 5 de septiembre de 2025	Bienvenida. Claustro. Distribución de funciones. Elaboración de horarios. Información sobre la instrucción. Revisión de la convocatoria.
	Del 8 al 12 de septiembre de 2025	Preparación del Plan de actuación
	Del 15 al 19 de septiembre de 2025	Preparación del Plan de actuación. Reorganización de materiales y recursos del centro.
	Del 22 al 26 de septiembre de 2025	Formación de profesores+ preparación
	Del 29 de septiembre al 3 de octubre de 2025	Actualización de la documentación del CRIE y de la página web.
	Del 6al 10 de octubre de 2025	Preparación de talleres. Ambientación del CRIE.
	Del 27 al 30 de octubre	Evaluación inicial + preparación. Formación.
	Del 15 al 19 de diciembre 2025	Evaluación 1er trimestre + preparación
SEGUNDO TRIMESTRE	Fechas	Actividad
	Del 8 al 9 de enero de 2026	Preparación 2º trimestre
	Del 21 al 23 de enero 2026	Proyecto Observa_Acción + Preparación
	Del 18 al 20 de febrero de 2026	Proyecto Observa_Acción + Preparación
	Del 23 al 26 de marzo de 2026	Evaluación 2º trimestre + preparación
TERCER TRIMESTRE	Fechas	Actividad
	Del 7 al 10 de abril 2026	Preparación Proyecto alumnado de educación especial. “CEE Santa Isabel”

	Del 20 al 22 de abril de 2026	Preparación del 3er trimestre
	Del 27 al 30 de abril de 2026	Preparación del Plan de profundización de conocimientos
	Del 8 al 12 de junio de 2026	Evaluación tercer trimestre. Recogida de materiales e instalaciones.
	Del 15 al 19 de junio de 2026	Elaboración de la memoria.
	Del 22 al 26 de junio de 2026	Inventario. Cierre de cuentas. Elaboración memoria.
	Del 29 al 30 de junio de 2026	Cierre de cuentas. Aprobación de la memoria.

3.3. Distribución del alumnado

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

ETAPA	☒ Educación Primaria	☐ Educación Secundaria Obligatoria	
CURSOS	☐ 3º curso Educación Primaria ☐ 4º curso Educación Primaria ☒ 5º curso Educación Primaria ☒ 6º curso Educación Primaria	☐ 1º curso ESO ☐ 2º curso ESO	
CAPACIDAD MÁX. TURNO	48	MÁX. PARTICIPANTES GRUPO	25

DISTRIBUCIÓN DEL ALUMNADO EN SEMANAS DE CONVIVENCIA

	Semana	Curso o nivel	Centros y grupos
PRIMER TRIMESTRE	Turno 1	6ºA	CEIP Gerardo Diego
		6ºA	CEIP Pedrizas
	Turno 2	6ºB	CEIP Gerardo Diego
		6ªB	CEIP Pedrizas
	Turno 3	5º y 6º	CRA Tierras Altas
		6º	CRA El Jalón
	Turno 4	5º A	CEIP Infantes de Lara
		5º A	CEIP Diego Laínez
	Turno 5	5º B	CEIP Infantes de Lara
		5ªB	CEIP Diego Laínez
	Turno 6	5º A	CEIP Prácticas Numancia
		5º y 6º	CRA Tierras de Berlanga
	Turno 7	5ºB	CEIP Prácticas Numancia
		5º y 6º	CRA El Valle
	Turno 8	5ºC	CEIP Prácticas Numancia
		5º y 6º	CRA Campos de Gómara

SEGUNDO TRIMESTRE	Turno 9	5º A	CEIP Doce Linajes
		5º y 6º	CRA Río Izana
	Turno 10	5º B	CEIP Doce Linajes
		5º A	CEIP Virgen de Olmacedo
	Turno 11	5º	CEIP Virgen del Rivero
		5º B	CEIP Virgen de Olmacedo
	Turno 12	5º y 6º	CEIP Manuela Peña
		5º	CRA El Jalón
	Turno 13	5º A	CEIP Gerardo Diego
		5º y 6º	CRA Pinar Gran
		5º Y 6º	CEIP Cristo de las Maravillas
	Turno 14	5º	CEIP Gerardo Diego
		5º y 6º	CRA La Ribera
		5º y 6º	CRA Pinares Sur
	Turno 15	5º A	CEIP Manuel Ruíz Zorrilla
		5º	CEIP La Arboleda
	Turno 16	5ºB	CEIP Manuel Ruíz Zorrilla
		5º	CEIP Mª Eugenia Martínez del Campo
TERCER TRIMESTRE	Turno 17		CEE SANTA ISABEL
	Turno 18	6º	CRIE INNOVA XI (I)
		6º	
	Turno 19	6º	CRIE INNOVA XI (II)
		6º	
	Turno 20	5º A	CEIP Fuente del Rey
		5º y 6º	CRA Pinares Altos
	Turno 21	5º B	CEIP Fuente del Rey
		5º A	CEIP Sor Mª de Jesús

	Turno 22	5º C	CEIP Fuente del Rey
		5º B	CEIP Sor Mª de Jesús

3.4. Distribución del horario de actividades

	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:30		DESPERTARSE, ASEO PERSONAL Y ORGANIZACIÓN DE HABITACIONES		
9:30-10:00		DESAYUNO		
10:00-14:00	LLEGADA 10:00 RECEPCIÓN	CIENCIA EN LA NATURALEZA	EXPEDICIÓN CIENTÍFICA / DESAFÍO ROBÓTICO EN ACCIÓN	ACTO DE GRADUACIÓN SALIDA 12:00
	ALMUERZO			
	RECIBIMIENTO DE LOS GUARDIANES	CIENCIA EN LA NATURALEZA	DESAFÍO ROBÓTICO EN ACCIÓN / EXPEDICIÓN CIENTÍFICA	
14:00-15:00	COMIDA			
15:00-16:00	ASEO PERSONAL, TIEMPO LIBRE Y LLAMADA A FAMILIARES			
16:00-17:30	EXPLORADORES DEL MICROMUNDO / LA BATALLA INVISIBLE: INVASORES Y DEFENSORES	DRONXPLORES / CON_CIENCIA	GINCANA "LA CURA FINAL"	
17:30-18:00	MERIENDA			
18:00:19:30	LA BATALLA INVISIBLE: INVASORES Y DEFENSORES / EXPLORADORES DEL MICROMUNDO	CON_CIENCIA / DRONXPLORES	GUARDIANES POR NAVALENO	
19:30-20:00	TIEMPO LIBRE			
20:00-20:45		DUCHA		
20:45-21:45	CENA			
21:45-22:00	ASEO PERSONAL Y TIEMPO LIBRE			
22:00-00:00	UN VIAJE HACIA LA CALMA	LABORATORIO DE EMOCIONES	CEREMONIA DE CLAUSURA	
00:00-9:00	DESCANSO EJEMPLAR			

HORARIO GENERAL DEL CENTRO

- Apertura centro (semanas sin convivencia): De 9:30 a 14:30. Siempre que haya alumnos en el comedor escolar, el coordinador de comedor del CRIE permanece en el centro hasta las 16:00 (15:30 en horario reducido de septiembre y junio).
- Atención a centros y familias: De 9:30 14:30 los lunes que es el día de coordinación con centros y familias. Además, durante las semanas de convivencia se atenderá tanto a centros como a familias cuando las necesidades lo requieran.
- Horario del profesorado semanas sin alumnado: de 9:30 a 14:30 de lunes a viernes. El coordinador de comedor permanecerá en el centro hasta las 16:00 (15:30 en horario reducido de septiembre y junio) siempre que haya alumnos en el comedor escolar.

- Horario del profesorado semanas con alumnado va variando, no puede haber un horario fijo.

HORARIOS DURANTE LAS SEMANAS DE CONVIVENCIA

- **Llegada alumnado:** Los alumnos llegan los martes a las 10:30h aproximadamente.

- **Salida del alumnado*:** Los alumnos abandonan la convivencia los viernes a las 12:30h aproximadamente.

- **Horarios de comidas:**
  - Desayuno: de 9:30 a 10:00h. Excepto los miércoles que desayunan a las 9:00 por la excursión.
  - Almuerzo: de 11:45 a 12:15h
  - Comida: de 14:00 a 15:00h
  - Merienda: de 17:45 a 18:15h
  - Cena: de 21:00 a 21:30h

- **Horarios de actividades:**
  - Actividad/taller matinal: El primer taller es de 10:00 a 11:45h y el segundo de 12:15 a 14:00h. Dividimos a los alumnos en dos grupos y a la hora del almuerzo se intercambian los talleres, excepto los martes y los viernes que se realiza un único taller en gran grupo.

  - Actividad/taller vespertino: El primer taller es de 16:00 a 17:45h y el segundo de 18:15 a 19:45h. Dividimos a los alumnos en dos grupos y a la hora de la merienda se intercambian los talleres, excepto el jueves que se realiza una yincana por el pueblo que dura hasta las 18:30 aproximadamente.

  - Actividad/taller nocturno: se hace en gran grupo y el horario es de 10:00 a 11:30h.

  - Salida didáctica: se realiza los miércoles en horario de mañana de 9:30 a 14:00h.

- **Otros horarios:**
  - Descanso nocturno: después de cenar tienen un descanso de 30 minutos (de 21:30 a 22:00.
  - Aseo personal: Por las mañanas de 9:00 a 9:30h, y por las tardes la ducha de 19:45 a 21:00h
  - Tiempo libre: Después de cada comida (almuerzo, comida, merienda y cena)
  - Llamadas: Al menos una vez a la semana de 15:00 a 16:00h.

** La estancia de martes a viernes por circunstancias debidamente justificadas por la Dirección Provincial de Educación de Soria.*

DISTRIBUCIÓN DE HORARIO DE ACTIVIDADES

Es conveniente destacar que en lo que respecta a la distribución del alumnado durante su estancia en el CRIE, hay tres aspectos de especial consideración:

1. En la primera planta del edificio principal se ubican las habitaciones de los chicos y, en la segunda, las de las chicas. En cada planta, hay tres habitaciones de alumnos.
2. Se realizan agrupamientos de seis alumnos por cada mesa del comedor. Estos grupos serán mixtos, integrando a los discentes alojados en dos habitaciones (una de chicos y otra de chicas).
3. Se variará el agrupamiento del alumnado que realice cada actividad programada, de forma que cada joven participe con todos los compañeros con los que comparte estancia semanal. Esto se realiza con el fin de mejorar de su competencia personal, social y de aprender a aprender.

Por último, se quiere destacar que se seguirán varios criterios para la realización de agrupamientos: médicos, personales y pedagógicos. Es fundamental la comunicación con los responsables de los centros participantes, así como con los padres o responsables legales, para conocer con antelación las situaciones particulares del alumnado.

3.5. Medidas de atención a la diversidad e inclusión educativa

Durante todo el proyecto y estancia de los alumnos en el centro, se atenderá a la diversidad de todo el alumnado. En el caso de que algún alumno presente alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptarán las actividades con las modificaciones pertinentes con el objetivo de que todo el alumnado pueda acceder a las actividades propuestas.

Para poder llevar a cabo estas adaptaciones es importante la comunicación y coordinación con los centros de origen del alumnado, previo a su estancia en el CRIE. En los casos en los que las características del alumno dificultan su estancia en régimen de internado, el centro elaborará un calendario de asistencia para que el alumno pueda realizar el máximo número de actividades, tratando de mantener la normalidad de su desarrollo.

En caso de que sea necesario, se contará con personal especializado en la atención a estos alumnos como, por ejemplo, intérprete de signos, ayudante técnico educativo (ATE) ya sea a tiempo parcial o total.

Asimismo, hay que destacar que el centro tiene suprimidas las barreras arquitectónicas en la mayoría de las estancias, dispone de ascensor, rampa de acceso, pero sería necesario adaptar los aseos y sobre todo duchas.

4. Programación de actividades didácticas

Programación de actividades didácticas que se van a desarrollar con el alumnado durante el curso escolar 2025-2026, de acuerdo con la estructura curricular y con los principios generales del decreto de currículo del nivel educativo al que pertenezca el alumnado participante.

4.1. Nombre del proyecto

Título del proyecto:	Guardianes del Saber
Eje temático:	Ciencia, tecnología, investigación...

4.2. Descripción del proyecto

Breve descripción general del mismo, que sirve de hilo conductor de las situaciones de aprendizaje.

El proyecto parte de una historia motivadora en la que un virus llamado *"Virus del Olvido"* amenaza con borrar los conocimientos y recuerdos de la humanidad. Solo los niños de entre 11 y 13 años, inmunes a este virus, pueden convertirse en *Guardianes del saber*. A través de distintas misiones, deberán recuperar saberes perdidos, reconstruir aprendizajes y crear nuevas soluciones para salvar al mundo. Este hilo conductor sitúa al alumnado como protagonistas activos, fomentando su curiosidad, creatividad y capacidad de aprendizaje para combatir el olvido.

4.3. Título de las situaciones de aprendizaje

- "Exploradores del micromundo": experimentos de Química.
- "La batalla invisible: invasores y defensores": diseño e impresión en 3D.
- Ciencia en la naturaleza": salida al Cañon del Río Lobos.
- "Con_ciencIA": uso de inteligencia artifical.
- "Dronxplores": programación y drónica.
- "Ds": educación emocional.
- "Expedición científica": ciencia de subsistencia.
- "Desafío robótico en acción": programación y robótica.
- "Ceremonia de clausura": retos motrices y expresión corporal.

** La relación de las situaciones de aprendizaje diseñadas de acuerdo con el artículo 14, el artículo 9.2 y el anexo II.A, anexo II.B y especialmente el anexo II.C, del Decreto 38/2022 y el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por los que se establecen, respectivamente, la*

ordenación y el currículo de la educación primaria y de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León se encuentra en documento anexo.

5. Seguimiento, coordinación y evaluación del Plan

Instrumentos, temporalización e indicadores, incluyendo los relativos a la Carta de Servicios de los CRIE de la Consejería de Educación.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Este plan de actuación tiene un carácter flexible y dinámico. Estará en revisión constante…

A. COORDINACIÓN:

I. Coordinación con los Centros.

Con la finalidad de que las actividades del centro se desarrollen correctamente y poder lograr nuestros objetivos, es fundamental la coordinación entre el profesorado de los centros y el equipo docente del CRIE.

Mediante convocatoria realizada por Dirección Provincial, nuestro equipo docente mantendrá una comunicación fluida con los coordinadores de los centros para recordar el funcionamiento del CRIE y presentar el proyecto para el presente curso.

Por ello hemos programado una reunión informativa a través del Teams a principio de curso, en la que se convocará a los coordinadores de los centros que asistan a nuestro CRIE para que conozcan nuestras instalaciones y el Proyecto que vamos a llevar a cabo este curso.

Todos los centros asistentes se comprometerán a que un maestro acompañe a los alumnos en los viajes de incorporación al CRIE y de regreso a sus localidades, así como, durante las actividades que se llevan a cabo en el proyecto.

Además, hay que destacar que el acompañamiento y colaboración de los profesores tutores resulta de gran ayuda en la realización de nuestras actividades, lo que conlleva una optimización de estas. Por ello, durante este curso solicitamos a los maestros acompañantes que pernocten **al menos una de las noches** en el CRIE

A lo largo del curso, el CRIE mantiene múltiples contactos con los centros asistentes, para tratar temas relacionados con: características, necesidades específicas y adaptaciones del alumnado, envío de la memoria final después de la semana de convivencia; y otros aspectos que así lo requieran para el buen funcionamiento del proyecto.

También se mantendrá una comunicación fluida tanto con el Área de Programas como con el Área de Inspección Educativa de la Dirección Provincial de Educación de Soria.

II. Coordinación con servicios de apoyo externo

- La coordinación con el Centro de Formación e Innovación Educativa es permanente y de forma regular. Durante el curso actual, el CRIE Navaleno ha comenzado un Proyecto de Formación en Centros sobre Inteligencia Artificial y Apps que se usan para programar.
- La coordinación con el área de Programas de la Dirección Provincial de Soria es una comunicación fluida y constante, al igual que con el Área de Inspección de dicha Dirección Provincial.

III. Coordinación con otras instituciones.

Para la proyección social de nuestro centro, se considera importante la relación con otras instituciones tanto públicas como privadas:

- Centro de Salud de San Leonardo y consultorio médico de Navaleno.
- Aula del Bosque del Amogable.
- Ayuntamiento de Navaleno.
- Centro de interpretación de “La Casa del Parque del Cañón de Río Lobos”
- El museo de vexilología, de la asociación “Retógenes”.
- La guardia Civil.

TEMPORALIZACIÓN

La evaluación se llevará a cabo de manera continua; al inicio, durante y final de cada uno de los talleres que conforman las distintas jornadas. De manera constante, se observará la repercusión de las actividades en el alumnado en particular y en cada grupo participante en general, quedando reflejado en un documento de valoración de uso interno del CRIE. Además, al finalizar cada trimestre, se realizará un seguimiento sobre la adecuación de los elementos que conforman el plan de actuación a cada uno de los grupos participantes (centros de interés, estrategias metodológicas, adecuación espacio-temporal, repercusión de las actividades realizadas…).

Al finalizar el curso académico el equipo del CRIE elaborará una memoria de actividades del centro que incluirá la valoración general del Plan Anual de Actuación del curso. Esta memoria se enviará para su aprobación a la Dirección Provincial (Área de Programas Educativos) y posteriormente ésta la remitirá a la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado.

En función de la memoria presentada y de otra información de la que disponga o pueda recabar cada Dirección Provincial de Educación, estos órganos realizarán un informe que recoja la valoración final referida a la participación, funcionamiento, organización, actuaciones a distancia, necesidades presentadas, nivel de coordinación y cuantos otros aspectos se consideren convenientes. Este informe se enviará a la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado acompañando a la memoria presentada por el CRIE.

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

- Publicar el calendario de actividades a través de la página web antes de dos semanas lectivas tras la aprobación del Plan Anual de Actuación.
- Lograr una satisfacción de 7 sobre 10 entre los diversos sectores de la comunidad educativa encuestados en cuanto a la coordinación entre el CRIE Navaleno y el centro participante.
- Responder a través del correo electrónico a las necesidades y demandas formuladas por los centros lo antes posible.
- Conseguir que el 30% del profesorado participante, consiga al menos 1 crédito de formación por haber cumplido los requisitos estipulados por la Dirección Provincial de Soria.
- El 100% del alumnado participará en el total de las actividades.
- Recibir una valoración positiva de 7 sobre 10 por parte del profesorado y alumnado de los centros participantes referida a la valoración global de su estancia en el CRIE.

- Obtener en cada curso escolar al menos una noticia en redes sociales o publicaciones en papel o digitales referidas al CRIE Navaleno.
- Mantener el número de seguidores o aumentar un 5% de visualizaciones en los canales de comunicación (Instagram, Twitter, página web).
- Contestar al 100% de las quejas y sugerencias.
- Al menos el 50% del profesorado del CRIE Navaleno participará en actividades de formación del profesorado.
- Conseguir la inclusión del alumnado en el 100% de las actividades planteadas, mediante las funciones de los ATEs.
- Alcanzar un 80% de consecución de los objetivos marcados en el plan anual de actuación.
- El órgano competente en la realización de la convocatoria anual de selección de centros ha introducido un criterio para favorecer la participación de los centros educativos incompletos y CRA.

INDICADORES RELATIVOS A LA CARTA DE SERVICIO DE LOS CRIE

INDICADORES	COMPROMISO DE CALIDAD	TEMPORALIZACIÓN Y VALORACIÓN
1. Publicación de la información sobre los servicios ofertados en el tiempo establecido.	1. Publicar el calendario de actividades a través de su página web, en un plazo no superior a dos semanas lectivas tras la aprobación de su Plan Anual de Actuación por la Dirección General competente o al menos 7 días antes del comienzo de la primera semana con	Durante el mes de septiembre.

	alumnado participante.	
2. Valoración de satisfacción alcanzada respecto de coordinación entre el CRIE y el centro participante.	2. Lograr una satisfacción de 7 sobre 10 entre los diversos sectores de la comunidad educativa encuestados en cuanto a la coordinación entre el CRIE y el centro participante.	Después de cada convivencia, de forma trimestral y en la memoria final.
3. Porcentaje de respuestas realizadas a través del correo electrónico a las necesidades y demandas formuladas por los centros, en el plazo establecido.	3. Responder a través del correo electrónico a las necesidades y demandas formuladas por los centros en un plazo no superior a 5 días lectivos contados desde el día siguiente a la recepción de estas a lo largo del curso escolar.	Siempre que surjan necesidades y demandas.
4. Porcentaje del profesorado participante que consigue al menos el reconocimiento de 1 crédito de formación.	4. Conseguir que el 70% del profesorado participante, consiga al menos 1 crédito de formación por haber cumplido los requisitos estipulados por la Dirección Provincial de Educación competente.	A lo largo del curso escolar.

5. Porcentaje del alumnado que ha participado en la realización del total de actividades.	5. El 100% del alumnado participará en el total de las actividades.	De forma semanal y al finalizar el curso.
6. Valoración global obtenida referida a la valoración global de su estancia en el CRIE.	6. Recibir una valoración positiva de 8 sobre 10 por parte del profesorado y alumnado de los centros participantes referida a la valoración global de su estancia en el CRIE.	Al finalizar cada convivencia
7. Valoración obtenida referida a su relación con las personas pertenecientes a otros centros durante su estancia en el CRIE.	7. Lograr una valoración positiva de 8 sobre 10 por parte del profesorado y alumnado de los centros participantes referida a su relación con las personas pertenecientes a otros centros durante su estancia en el CRIE.	Al finalizar cada convivencia
8. Número de noticias referidas al CRIE en canales de comunicación en el periodo establecido.	8. Obtener en cada curso escolar al menos 1 noticia en redes sociales o publicaciones en papel o digitales referidas al CRIE.	De forma semanal y siempre que se dé el caso.
9. Porcentaje de variación en el número de seguidores o	9. Mantener el número de seguidores o aumentar un 5% de	A lo largo del curso escolar.

porcentaje de incremento en el número de visualizaciones en el canal preferente de comunicación.	visualizaciones en los canales de comunicación utilizados (redes sociales, página web) con respecto a la medida tomada el año anterior a la finalización del curso escolar anterior.	
10. Porcentaje de quejas y sugerencias objeto de la Carta de Servicios respondidas en el plazo establecido.	10. Contestar al 100% de las quejas y sugerencias objeto de la Carta de Servicios en un plazo no superior a dos meses.	Siempre que se dé el caso.
11. Porcentaje de profesorado del CRIE que participa en actividades de formación.	11. Al menos el 50% de profesorado del CRIE participará en actividades de formación del profesorado.	A lo largo del curso.
12. Porcentaje de participación del alumnado con problemas de movilidad y falta de autonomía.	12. Conseguir la inclusión del alumnado con problemas de movilidad y falta de autonomía en el 100% de las actividades planteadas para este alumnado, mediante las funciones de los Ayudantes Técnicos Educativos presentes en los CRIES.	Cada semana de convivencia.

13. Porcentaje de objetivos alcanzados.	13. Alcanzar un 80% de consecución de los objetivos marcados en el plan anual de actuación.	A lo largo del curso.
14. Número de criterios de participación incluidos.	14. Introducir por parte del órgano competente en la realización de la convocatoria anual para la selección de centros un criterio que favorezca la participación de los centros educativos incompletos y los localizados en el ámbito rural.	En la instrucción de participación.

ANEXO - SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1. **Título y contextualización:** identificación de la situación a partir de un reto o problema, descripción de la misma, motivación y producto final**.**

2. **Fundamentación curricular:**
   - **Objetivos de etapa** a los que se pretende contribuir.
   - **Descriptores operativos** que se desarrollan, vinculados a los criterios de evaluación y competencias específicas.
   - **Competencias específicas.**
   - **Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las áreas y los contenidos transversales** que es necesario movilizar.

3. **Metodología.**
   - **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**
   - **Organización del alumnado y agrupamientos.**
   - **Cronograma y organización del tiempo.**
   - **Organización del espacio.**
   - **Materiales y recursos.**

4. **Planificación de actividades y tareas.**

5. **Atención a las diferencias individuales.**

6. **Proceso de evaluación:**
   - **Indicadores de logro** en los que se subdividan los criterios de evaluación**,**
   - **Técnicas e instrumentos de evaluación,**
   - **Criterios y herramientas para la calificación,**
   - **Momentos** en los que se evaluará
   - **Agentes evaluadores.**

7. **Valoración de la situación de aprendizaje.**

CEREMONIA DE APERTURA	
Situación de Aprendizaje	Martes de 10:00 a 14:00

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

- **Objetivos:**
  - Facilitar que los alumnos se conozcan entre sí mediante dinámicas lúdicas.
  - Promover un ambiente de confianza, apertura y respeto desde el inicio.
  - Explicar en qué consiste el proyecto, sus metas, etapas y la importancia de la participación de todos.
  - Generar interés y compromiso hacia las actividades futuras.
  - Construir un marco de convivencia que favorezca el aprendizaje y la colaboración.
  - Motivar a los estudiantes a asumir un rol activo en el proyecto.
  - Sentar bases para la cohesión grupal y el logro de objetivos comunes.
- **Descriptores operativos:**
  - CCL**.** Expresa sus ideas y opiniones sobre las normas de aula de forma clara, adecuada y respetuosa; formula preguntas y aporta sugerencias.
  - STEAM.
  - CPSAA. El alumno/a se presenta ante el grupo, comparte información personal (gustos, intereses, experiencias) con respeto y escucha activa hacia los demás.
  - CC. Reconoce y respeta las normas de convivencia del aula, participa en su elaboración, muestra responsabilidad al cumplirlas.
  - CCEC. Valora la diversidad de los compañeros/as al compartir costumbres, valores o puntos de vista diferentes durante la creación de normas de grupo.
- **Competencias Específicas:**
  - "Identificar, comprender y valorar normas de convivencia del aula y del centro, participando activamente en su elaboración y defensa mediante el diálogo, el respeto y la responsabilidad compartida."
  - "Presentarse ante los compañeros con respeto y claridad, expresando intereses, expectativas y normas propias de la convivencia, escuchando y valorando las intervenciones ajenas."
  - "Analizar situaciones de conflicto o desacuerdo en el aula, proponiendo soluciones basadas en el diálogo, la empatía y el respeto, evaluando las consecuencias para todos los implicados."
  - "Trabajar en equipos heterogéneos asignando roles, respetando las opiniones de los demás y coordinándose para acordar normas comunes de funcionamiento."

- **Criterios de Evaluación.**

- Participa activamente en actividades de presentación: se presenta ante los compañeros, comparte gustos/intereses de forma clara y escucha a los compañeros.
- Reconoce y expresa emociones propias y muestra empatía hacia los demás al relacionarse con los compañeros.
- Identifica normas de convivencia del CRIE, comprende su sentido y las explica con sus propias palabras.
- Muestra respeto hacia las normas establecidas: cumple las normas acordadas durante las sesiones del taller (turnos de palabra, respeto al hablar, materiales, espacios, etc.).
- Propone alternativas razonables o sugerencias para mejorar las normas de convivencia si detecta dificultades.
- Colabora y trabaja en grupo con responsabilidad, asumiendo tareas, respetando a los demás y contribuyendo al ambiente de respeto y cordialidad.
- Reflexiona sobre su propia conducta en relación con las normas y plantea al menos una mejora personal en su comportamiento en el aula.

METODOLOGÍA

Utilizaremos metodologías activas donde los alumnos sean protagonistas y creadores de su propio aprendizaje. Partiremos de situaciones conocidas y nosotros como guías, iremos redirigiendo y guiando el aprendizaje de nuestros alumnos.

- **Aprendizaje cooperativo**. Uno de los principales objetivos del CRIE es la convivencia, unión y cooperación entre los alumnos. Se realizarán diferentes tipos de agrupamientos (gran grupo, pequeño grupo...) lo que fomentará el trabajo cooperativo, comunicación y unión entre los alumnos. Se fomentarán actividades donde todos tengan que aportar para lograr diferentes objetivos.

  Aprendizaje basado en la experiencia (learning by doing).

  Se realizarán dinámicas vivenciales para conocerse (juegos de presentación, dinámicas de confianza).

  Simulaciones y role-play para ensayar situaciones de convivencia (resolver un conflicto, respetar turnos, expresar emociones).

  Metodología dialógica

- Espacios de asamblea o círculo de diálogo.
- Escucha activa, turnos de palabra, consensuar normas a partir de las opiniones de todos.

  Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se fomentará la investigación, creatividad y exposición oral.

  Metodología inclusiva

- Actividades adaptadas a distintos ritmos de aprendizaje.
- Uso de recursos visuales, manipulativos y digitales.
- Respeto a la diversidad en las dinámicas grupales.

Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). Se tendrá encuentra los principios establecidos en el DUA para trabajar las características y peculiaridades de cada alumno.

ACTIVIDADES

1. Bienvenida y recepción de los alumnos. Ambientaremos el CRIE como un centro de Investigación científica. Los alumnos tendrán que traer su credencial para poder pasar y les entregaremos en una probeta uno de los antídotos que estamos investigando para la lucha contra el "Virus del Olvido".

2. Juegos de presentación. Para fomentar la convivencia y que los alumnos se conozcan, realizaremos diferentes tipos de dinámicas de presentación. Todas activas y divertidas. Entregaremos unas tarjetas a los alumnos en las que tendrán que buscar a compañeros que cumplan lo que las tarjetas digan. Una vez que todos hayan encontrado a sus compañeros, nos reuniremos en círculo y cada uno de ellos presentará a su compañero y explicará lo que dice su tarjeta.

3. Presentación del Proyecto y Normas del centro. Una vez nos hemos conocido un poco, los alumnos volverán a la "Cámara de los Guardianes" (sala común del centro). En ella, los alumnos se colocarán su credencial y buscarán el grupo en el que se encuentran. Cada grupo tiene el nombre de un científico y marcará el grupo del que van a formar parte en las habitaciones. Les explicaremos en qué consiste el Proyecto y las Normas que rigen el centro.

Posteriormente, los alumnos subirán sus maletas a sus habitaciones y harán sus camas. Finalmente, bajaremos a comer.

EVALUACIÓN

- **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados.
- **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

DESAFÍO CIENTÍFICO: BUSCA, APRENDE Y GANA	
Situación de Aprendizaje	Martes 22:00 a 23:30

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

- **Objetivos:**

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio.
d) Desarrollar habilidades básicas en la búsqueda, obtención y tratamiento de información, así como en la utilización de diferentes recursos
g) Desarrollar la capacidad de utilizar diferentes representaciones y formas de expresión (oral, escrita, visual y digital).
j) Fomentar la creatividad, la iniciativa personal y el trabajo en equipo.

- **Descriptores operativos:**
  - **CCL1:** Expresar de forma oral y escrita ideas, conocimientos, sentimientos y opiniones con claridad y coherencia.
  - **CD2:** Utilizar recursos digitales de manera segura y responsable para la búsqueda de información.
  - **CPSAA2:** Colaborar y cooperar en el aprendizaje compartido, mostrando respeto y empatía.
  - **CE1:** Planificar, desarrollar y evaluar proyectos en equipo de manera creativa.
- **Criterios de Evaluación:**

Comprender el sentido global, la información relevante y la intención comunicativa de textos de distinto tipo.

Buscar y seleccionar información de manera guiada en diferentes soportes, valorando la fiabilidad de la fuente.

Participar de manera activa y respetuosa en interacciones orales en grupo, respetando turnos y contribuyendo a la cooperación.

Utilizar herramientas digitales para la elaboración y difusión de producciones orales y escritas.

METODOLOGÍA

La propuesta metodológica se fundamenta en un **enfoque competencial, activo y participativo**, en coherencia con lo establecido en la LOMLOE y el Decreto 38/2022 de Castilla y León. Se parte de la idea de que el alumnado es el **protagonista de su propio aprendizaje**, y el docente actúa como **mediador y guía** en el proceso.

La situación de aprendizaje se organiza en **tres fases**:

1. **Búsqueda y tratamiento de la información.**
   El alumnado, de forma autónoma y cooperativa, realiza una búsqueda guiada de información a partir de carteles sobre distintos científicos y científicas. Esta fase fomenta la **competencia en comunicación lingüística (CCL)**, la **competencia digital (CD)** y la **competencia para aprender a aprender (CPSAA)**, al seleccionar, contrastar y organizar la información relevante.
2. **Trabajo cooperativo y juego interactivo.**
   Se promueve una dinámica de **aprendizaje cooperativo**, organizando a los alumnos en **grupos de cinco con roles diferenciados** (coordinador, portavoz, secretario, lector y responsable del tiempo). Posteriormente, se lleva a cabo un **concurso de preguntas mediante la aplicación Flippity.net**, que favorece la motivación a través de la **gamificación** y la interacción social. La inclusión de tarjetas de "pasar turno" refuerza la toma de decisiones y el trabajo estratégico en equipo.
3. **Evaluación y reflexión.**
   El proceso culmina con la aplicación de una **rúbrica de trabajo en equipo**, que valora la cooperación, la participación activa y la correcta gestión de roles. Asimismo, se dedica un breve espacio al **debate y la autoevaluación**, favoreciendo la **metacognición** y la mejora continua del aprendizaje.

Los materiales que se van a utilizar son:

- **Carteles impresos** con información sobre diferentes científicos/as.
- **Tarjetas de juego** para gestionar turnos (incluyendo opción de "pasar turno").
- **Ordenador y proyector** (para la proyección y uso de la aplicación Flippity.net).
- **Dispositivos digitales** (si se desea implicar al alumnado en la respuesta directa).
- **Rúbrica de trabajo en equipo** (ficha).

ACTIVIDADES

- **Motivación inicial:** Presentación de la propuesta: "Hoy vamos a conocer a grandes científicos y científicas. Para ello, trabajaremos en grupos y realizaremos un concurso de preguntas y respuestas para comprobar lo aprendido".
- **Organización de grupos cooperativos:** Distribución del alumnado en grupos de 5 miembros, asignando a cada uno un **rol** (coordinador/a, portavoz, secretario/a, lector/a y responsable del tiempo).
- **Entrega de materiales iniciales:** Explicación del uso de los **carteles informativos** y de las **tarjetas de juego** (su significado).

Actividades de desarrollo

- **Exploración de los carteles:** Cada grupo realiza una lectura comprensiva y análisis de los **carteles con información de distintos científicos/as**. El secretario registra las ideas principales y el portavoz resuelve dudas con el docente.
- **Puesta en común intergrupal:** Los grupos comparten de manera breve la información más relevante encontrada, lo que enriquece el conocimiento colectivo de la clase.
- **Concurso cooperativo con Flippity.net:**
  - El docente proyecta la aplicación en la pizarra digital.
  - Los grupos responden de forma alterna a las preguntas elaboradas a partir de la información de los carteles.
  - Si un grupo no conoce la respuesta, puede usar la tarjeta de "pasar turno".
  - Se fomenta la cooperación interna para decidir la respuesta antes de que el portavoz la comunique.

Actividades de cierre y evaluación

- **Reflexión final:** Breve asamblea en la que cada grupo comparte qué han aprendido y cómo se han sentido en el trabajo en equipo.
- **Autoevaluación y coevaluación:** Uso de la **rúbrica de trabajo en equipo** para valorar la participación, la organización, la recogida de la información, la gestión de roles y el respeto en la dinámica grupal.

EVALUACIÓN

- **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados.
- **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

CON_CIENCIA	
Situación de Aprendizaje	Miércoles 16:00 a 17:30 ,18:00 a 19:30

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

- **Objetivos** de la Situación de Aprendizaje.

- Fomentar la competencia digital del alumnado, dotándoles de habilidades para utilizar tecnologías innovadoras (IA, animación, creación digital).
- Desarrollar la capacidad de expresión artística y plástica, usando medios digitales.

- Promover la creatividad, la imaginación y la iniciativa personal en tareas de creación digital (personajes, historias, música).
- Impulsar el pensamiento científico y la cultura tecnológica, mediante la experimentación con conceptos como virus o entidades animadas.
- Favorecer la competencia lingüística y comunicativa mediante la creación de narraciones (historias) y su expresión multimodal.
- Trabajar la competencia para aprender a aprender: los alumnos deberán enfrentar retos nuevos (uso de apps, prompts de IA) y autoevaluarse.
- Fomentar el trabajo colaborativo, la comunicación, la escucha activa y la valoración del trabajo de otros en un proyecto común.

A continuación, se detallan algunos **descriptores operativos** y competencias que se utilizar en la situación de Aprendizaje.

- **CD** "utiliza herramientas digitales de creación y edición", "selecciona y aplica medios digitales para expresarse de forma organizada y creativa", "aplica estrategias para resolver problemas utilizando programas o apps digitales".
- **CCL** "se expresa y comunica mediante diferentes formas (oral, escrita, multimodal) con claridad y orden", "usa medios digitales para exponer ideas, argumentar y narrar historias".
- **STEM /** "aplica conocimientos científicos o tecnológicos para resolver problemas", "plantea hipótesis, experimenta y evalúa resultados" (esto lo puedes vincular a la idea de "virus animado" y "creación de personajes").
- **CCEC** "produce creaciones artísticas, musicales, audiovisuales", "valora y emplea recursos audiovisuales y artísticos para expresar ideas y emociones".
  - **Criterios de evaluación**
- El alumno redacta un guion narrativo claro, con un orden lógico (introducción, nudo, desenlace).
- El alumno integra en el guion las animaciones creadas con el virus/científicos.
- El alumno revisa el guion para corregir errores de expresión, coherencia y cohesión.
- El alumno "presenta" la historia con los recursos multimedia utilizados correctamente.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje cooperativo:** Se promueven roles dentro de los equipos (dibujante, narrador, técnico digital, editor de sonido) para favorecer la participación de todos.
- **Aprendizaje por descubrimiento y ensayo-error:** Al usar apps de animación, IA y edición, los alumnos aprenden explorando, probando y corrigiendo.
- **Gamificación ligera:** Presentar cada fase como un "nivel superado" para mantener la motivación.
- **Metodología activa y competencial:** El alumnado no solo adquiere conocimientos, sino que los aplica en un producto real (historia digital)

ACTIVIDADES
Inicio (activación): Gran grupo → explicación de objetivos, dinámica de motivación inicial (ej. ver un ejemplo de virus animado o historia digital). **Fase 1 (dibujo del virus):** Trabajo **individual** → cada alumno desarrolla su propio virus. **Fase 2 (animación del virus): Parejas** → se apoyan para animar los dibujos y resolver dudas técnicas. **Fase 3 (creación del científico con IA): Individual** (cada alumno responde a tu prompt) → permite creatividad personal. **Fase 4 (creación de la historia): Grupos de 3-4** → combinan virus + científicos → construyen una narración conjunta. **Fase 5 (música y montaje final): Grupos** → eligen música, integran todo y preparan presentación. **Fase 6 (presentación y reflexión):** Gran grupo → cada grupo presenta su historia al resto de la clase.
EVALUACIÓN
➢ **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados. ➢ **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

LA BATALLA INVISIBLE: INVASORES Y DEFENSORES	
Situación de Aprendizaje	MARTES 16:00 A 17:30, 18:00 A 19:30
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	
Los **objetivos didácticos** son: 1. Conocer los principios básicos de diseño 3D y funcionamiento de una impresora 3D (hardware, software, materiales). 2. Desarrollar la competencia digital mediante el uso de herramientas de modelado (Tinkercad).	

3. Aplicar conceptos geométricos y espaciales (volúmenes, formas, proporciones) en el diseño de objetos 3D creando virus y bacterias (buenas y malas), soldado del sistema inmune.
4. Fomentar la creatividad, la innovación y la resolución de problemas al diseñar objetos útiles o decorativos.
5. Valorar el diseño responsable (uso de materiales, impresión sostenible, utilidad del objeto) y trabajar de forma colaborativa.

- **Descriptores operativos:**

- Manejar con soltura recursos digitales para crear productos digitales y tecnológicos creativos y sostenibles para resolver problemas concretos o retos propuestos.
- Aplicar razonamiento espacial y matemático en situaciones reales o simuladas, para comprender formas geométricas, volúmenes y proporciones.
- Trabajar en equipo, asumir responsabilidades, participar activamente en proyectos tecnológicos, mostrando creatividad e iniciativa.

- **Competencias Específicas:**

➢ **Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** capacidad de diseñar y fabricar objetos, entender procesos tecnológicos y aplicar principios técnicos básicos.
➢ **Competencia digital (CD):** utilizar herramientas digitales de diseño, edición, modelado; gestionar ficheros para impresión; conocer software/hardware implicado.
➢ **Competencia matemática:** aplicar el conocimiento de geometría (formas, volumen, medidas), proporcionalidad, medición, escala.
➢ **Competencia en conciencia y expresión culturales:** valorar la estética, la creatividad, el diseño como expresión cultural, elegir y aplicar materiales, formas, colores.
➢ **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** trabajar en equipo, gestionar tiempos, resolver problemas, reflexionar sobre lo aprendido, ser responsable en el uso de los materiales.

- **Criterios de Evaluación.**

♦ Identifica y explica correctamente los componentes de una impresora 3D, los tipos de materiales comunes, y las fases del proceso de impresión (modelado → preparación → impresión → acabado).
♦ Crea diseños 3D simples con coherencia (formas, proporciones, medidas), utilizando el conocimiento aprendido durante la sesión (Invasor o defensor).
♦ Emplea medidas, escalas y proporciones adecuadas; entiende y calcula volúmenes o dimensiones del objeto diseñado.
♦ El objeto diseñado demuestra originalidad, funcionalidad o estética, adecuándose al reto planteado.

- ♦ Utiliza los conceptos aprendidos, respeta normas de seguridad, considera la sostenibilidad en elección de materiales o cantidad de impresión, trabaja en equipo.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje activo y manipulativo**: los alumnos aprenden experimentando directamente con software de diseño 3D y observando el proceso de impresión en la impresora real.
- **Aprendizaje cooperativo**: aunque cada alumno dispone de un ordenador, el trabajo se organiza en **pequeños grupos (3-4 alumnos)** donde se comparten ideas, se comparan diseños y se toma una decisión conjunta sobre un proyecto a imprimir.
- **Metodología basada en proyectos y retos**: se plantea un reto concreto (diseñar un objeto sencillo y funcional,) y se sigue todo el proceso hasta la impresión final.
- **Metodología inductiva y progresiva**: se comienza con ejemplos guiados del profesor en la pizarra digital, luego se realizan ejercicios individuales sencillos, y finalmente se consolida el aprendizaje con el reto grupal y la observación del objeto impreso.

Organización del espacio

- **Aula de informática** con un ordenador por alumno o mini portátiles si fuera necesario,
- **Pizarra digital**: el docente guía el proceso, hace demostraciones en vivo del software de modelado 3D
- **Mesa del profesor**: situada al frente con la impresora 3D. Los alumnos observan la puesta en marcha de la impresión, comentan tiempos y procesos.
- **Zonas de trabajo en grupo**: aunque cada alumno diseña en su ordenador, se reservan momentos para compartir y consensuar en grupo el diseño final.

ACTIVIDADES

Exploración inicial

- El profesor proyecta en la **pizarra digital** un ejemplo de objeto hecho en Tinkercad.
- Explicación breve de las herramientas básicas:
  - Insertar formas (cubos, cilindros, letras).
  - Escalar (cambiar tamaño).
  - Alinear.

Diseño individual

- Cada alumno crea su propio invasor o defensor en 3D siguiendo las indicaciones que le ha dado el maestro proyectadas en la pizarra digital.

Impresión 3D

- El profesor recoge los archivos (.stl) y lanza la impresión de uno por grupo en la impresora 3D.
- Los alumnos observan el inicio del proceso y se comentan aspectos técnicos (tiempo de impresión, temperatura, material usado).

Reflexión final

- Cada grupo explica su diseño: por qué lo eligieron, qué dificultades tuvieron y cómo resolvieron los problemas en Tinkercad.
- Se relaciona con el currículo: geometría, tecnología y creatividad.

EVALUACIÓN

- **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados.
- **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

U. A. E. R. (Unidad Antiviral de Estudiantes al Rescate)	
Situación de Aprendizaje	Jueves 10:00 a 11:45- 12:15 a 14:00

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

- **Objetivos:**
- Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo y comunicación efectiva para resolver retos complejos en grupo.

- Aplicar conocimientos básicos de robótica, electricidad y programación para resolver problemas reales.
- Potenciar el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas mediante actividades prácticas y manipulativas.
- Interpretar y descifrar códigos y señales para extraer información relevante.
- Fomentar la autonomía y la responsabilidad en la gestión del tiempo y recursos en contextos de aprendizaje activo.

- **Descriptores operativos:**
- Planificar y ejecutar desplazamientos programados con robots LEGO Mindstorms para transportar objetos a un destino concreto.
- Montar circuitos eléctricos básicos que permitan el funcionamiento de dispositivos luminosos.
- Utilizar la luz ultravioleta para revelar mensajes ocultos, interpretando su significado.
- Interpretar códigos Morse y decodificarlos mediante dispositivos micro:bit.
- Colaborar y distribuir roles en grupos para cumplir objetivos en un tiempo establecido.
- Identificar y aplicar estrategias de resolución de problemas en situaciones no rutinarias.

- **Competencias Específicas:**
  - **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**: Resolución de problemas, construcción y análisis de circuitos eléctricos, uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
  - **Competencia digital**: Programación y manejo de robots LEGO Mindstorms y micro:bit para la codificación y decodificación de mensajes.
  - **Competencia social y cívica**: Trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad compartida.
  - **Competencia para aprender a aprender**: Organización del trabajo, gestión del tiempo y autorregulación del aprendizaje.

- **Criterios de Evaluación.**

1. Participa activamente y colabora con su grupo para resolver los tres retos propuestos.
2. Planifica y programa el robot LEGO Mindstorms para transportar correctamente los virus al laboratorio.
3. Monta un circuito eléctrico sencillo con luz ultravioleta que permite descifrar el mensaje oculto.

4. Decodifica correctamente el mensaje en código Morse utilizando tarjetas micro:bit.
5. Gestiona adecuadamente el tiempo asignado (75 minutos) para completar las actividades en equipo.
6. Comunica y argumenta sus soluciones y estrategias de forma clara y coherente.

METODOLOGÍA

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**
  - **Aprendizaje cooperativo:** Formación de 5 grupos de entre 3 y 5 alumnos, cada uno con roles rotativos (programador, constructor, comunicador, encargado del tiempo, etc.).
  - **Gamificación:** Uso de la historia de Navaleno y la mecánica de breakout educativo para motivar y dinamizar la actividad.
  - **Enfoque competencial:** Desarrollo simultáneo de habilidades técnicas, digitales, sociales y cognitivas.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Formación de 5 grupos de 3, 4 ó 5 alumnos, dependiendo del número de participantes en la convivencia.

- **Cronograma y organización del tiempo.**

La experiencia de aprendizaje tiene una duración de 1 hora y 45 minutos aproximada mente.

Emplearemos los 15 primeros minutos en introducir la actividad, formar los grupos de trabajo y enseñarles las aplicaciones que utilizarán.

Después tienen 1 hora y media para resolver los tres retos de los que se compone la actividad (30 minutos para cada uno aproximadamente).

Una vez finalizada la actividad, los alumnos tienen un descanso y almuerzo.

- **Organización del espacio.**

El aula dispone de un espacio central amplio donde se dibuja el plano de una ciudad. Este espacio está rodeado por 5 mesas donde se distribuyen los alumnos en grupos.

- **Materiales y recursos.**

- Plano de la ciudad
- Robot Lego Mindstorm.
- Metro
- Materiales para circuito sencillo (portapilas, cables cocodrilo, interruptor y bombilla de luz ultravioleta).
- Tarjetas Micro bit.
- Miniportátiles
- Tarjetas de retos

ACTIVIDADES
La experiencia de aprendizaje consiste en un breakout educativo de tres estaciones o retos que deben resolver en 90 minutos. La historia se desarrolla en el pueblo de Navaleno, donde los niños se están infectando a causa de un virus que les borra el conocimiento. Solo este grupo de alumnos pueden salvar a los niños resolviendo los tres retos y averiguando la clave para recuperar el saber. En el primer reto transportarán (con el robot Lego Mindstorm) los virus que se encuentran dispersos por la ciudad al laboratorio del pueblo. En el segundo reto tienen que montar un circuito eléctrico sencillo con una luz ultravioleta para descifrar un mensaje oculto. En el último reto descifran un código morse con tarjetas micro bit que les dará la clave para encontrar la cura.
EVALUACIÓN
➢ **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados. ➢ **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

EXPLORADORES DEL MICROMUNDO	
Situación de Aprendizaje	Martes de 16:00 a 17:30 / 18:00 a 19:30
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	
▪ **Objetivos:** ○ Comprender las diferencias entre virus y bacterias, tanto estructurales como funcionales. ○ Analizar el comportamiento de los microorganismos en distintos ambientes o frente a diferentes condiciones. ○ Reconocer la importancia de las bacterias y los virus en la salud, la enfermedad y la biotecnología ▪ **Descriptores operativos:** ➢ CCL. Explica las diferencias y similitudes entre virus y bacteria. ➢ STEAM. - Plantea hipótesis claras y comprobables acerca del crecimiento bacterial.	

- Diseña experimentos controlados (con grupo control, variables independientes y dependientes) para comparar efectos sobre bacterias o virus simulados.

- CD. Utiliza herramientas informáticas para registrar datos, representarlos gráficamente y presentar conclusiones.
- PSAA. Ajusta el diseño experimental si los datos iniciales indican errores o variabilidad excesiva.
- CC. Reflexiona sobre la importancia del microbioma, de los virus en el mundo, riesgos de pandemias y buenas prácticas de bioseguridad (uso de guantes, desinfección, esterilización)
- CE. Colabora eficazmente con sus compañeros en la planificación y ejecución del experimento, distribuyendo tareas, proponiendo mejoras y justificando decisiones.

- **Competencias Específicas:**

- Identificar preguntas y problemas científicos, formular hipótesis y realizar investigaciones guiadas para dar respuesta a cuestiones sobre el mundo natural.
- Interpretar y analizar datos e información científica, obtenida de la observación y la experimentación, para elaborar conclusiones fundamentadas.
- Utilizar conocimientos científicos para explicar fenómenos naturales y aplicar medidas que promuevan la salud y el bienestar.
- Valorar la ciencia y la tecnología como actividades humanas que contribuyen a la mejora de la sociedad y la salud.

- **Criterios de Evaluación.**

1. Formula preguntas e hipótesis sobre fenómenos naturales sencillos, mostrando curiosidad y disposición para investigar.
2. Participa en investigaciones científicas sencillas, utilizando instrumentos y técnicas de observación y experimentación de manera segura y siguiendo pautas establecidas.
3. Recoge, registra, organiza y analiza datos obtenidos a través de la observación, medición o experimentación, utilizando herramientas y representaciones sencillas.
4. Reconoce el valor de la ciencia y la tecnología en la mejora de la salud y el entorno, mostrando actitudes de respeto, cooperación y responsabilidad individual y social.

METODOLOGÍA

Utilizaremos metodologías activas donde los alumnos sean protagonistas y creadores de su propio aprendizaje. Partiremos de situaciones conocidas y nosotros como guías, iremos redirigiendo y guiando el aprendizaje de nuestros alumnos.

- **Métodos: estilos, estrategias y técnicas.**

- **Aprendizaje cooperativo:** Formación de 4 grupos de entre 4 y 5 alumnos, cada uno con roles rotativos.
- **Gamificación:** Utilizaremos la temática de nuestro proyecto y seremos científicos que trabajan en un laboratorio para investigar y descubrir la cura del Virus del Olvido.
- **Enfoque competencial:** Desarrollo simultáneo de habilidades técnicas, digitales, sociales y cognitivas.

- **Organización del alumnado y agrupamientos.**

Formación de 4 grupos de 4 ó 5 alumnos, dependiendo del número de participantes en la convivencia.

- **Cronograma y organización del tiempo.**

La experiencia de aprendizaje tiene una duración de 1 hora y 30 minutos aproximada mente.

Emplearemos los 20 primeros minutos en introducir la actividad, formar los grupos de trabajo y enseñarles las aplicaciones que utilizarán.

Después tienen 1 hora y cuarto para resolver los dos experimentos de los que se compone la actividad.

- **Organización del espacio.**

La actividad se realizará en el laboratorio del centro. En él hay 4 mesas grandes que serán los grupos de trabajo.

- **Materiales y recursos.**

Experimento 1.

- Platos
- Pimienta
- Agua
- Jabón

Experimento 2

- Vasos medidores.
- Pipetas
- Placas Petri
- Cuchara
- Tazas
- Microondas
- Báscula
- Hornillo de luz
- Agar-agar y/o gelatina neutra
- Pastillas de Pollo
- Agua
- Bastoncillos oídos.

- Cazuela

ACTIVIDADES

1. Presentación activa que cuenta con la participación del alumno, sobre una parte más teórica sobre virus y bacterias.
2. Experimento 1. Las bacterias y el jabón.
   Los alumnos se colocarán en grupos de 4 personas. Se les entregará una guía sobre los pasos a seguir a la hora de realizar el experimento. En primer lugar, apuntarán que creen que va a suceder y después del experimento comentarán sus primeras hipótesis y los resultados finales.
3. Experimento 2. Cultivo de bacterias.
   Los alumnos se colocarán en grupos de 4 personas. Se les entregará una guía sobre los pasos a seguir a la hora de realizar el experimento. Realizarán un estudio de bacterias mediante Placas Petri, recogerán muestras en diferentes superficies con un hisopo. Posteriormente, analizarán con ayuda de un microscopio las bacterias obtenidas.

EVALUACIÓN

- **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados.
- **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.

LABORATORIO DE EMOCIONES	
Situación de Aprendizaje	Miércoles de 22:00 a 00:00

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

- **Objetivos:**

  - **Fomentar el autoconocimiento emocional** a través del reconocimiento y clasificación de diferentes emociones humanas.
  - **Promover la alfabetización emocional**, ampliando el vocabulario afectivo de los participantes.
  - **Fortalecer la inteligencia emocional** mediante la identificación, expresión y regulación de emociones.
  - **Crear un espacio seguro y participativo** donde se pueda explorar el mundo emocional sin juicios.

- **Descriptores operativos:**

- CCL.

- Utiliza un vocabulario emocional variado y adecuado para describir estados internos y situaciones personales.
- Participa en interacciones orales mostrando actitudes de respeto, escucha y cooperación.
- Expresa opiniones, emociones y experiencias de forma clara y coherente.
- CPSAA.
- Identifica y expresa emociones propias y ajenas de manera adecuada, comprendiendo su impacto en la conducta y en las relaciones interpersonales.
- Utiliza estrategias básicas de autorregulación emocional ante diferentes situaciones cotidianas.
- Participa activamente en dinámicas de grupo, mostrando empatía, respeto y escucha activa hacia los demás.
- Desarrolla hábitos de reflexión personal sobre sus aprendizajes emocionales, identificando fortalezas y aspectos a mejorar.
- CC. Reconoce y respeta las normas de convivencia del aula, participa en su elaboración, muestra responsabilidad al cumplirlas.
- CCEC.
- Explora y utiliza recursos expresivos para comunicar emociones, ideas y vivencias de manera personal y creativa.
- Participa en actividades grupales artísticas, respetando las ideas de los demás y contribuyendo activamente.

▪ **Competencias Específicas:**

- **Escuchar y comprender discursos orales** en interacciones diversas, mostrando actitudes de respeto, empatía y escucha activa, para construir conocimiento compartido y regular la propia conducta.
- **Expresar oralmente ideas, emociones y vivencias** con progresiva adecuación, coherencia y corrección, para participar en situaciones comunicativas diversas.
- **Ampliar el repertorio léxico y expresivo** relacionado con experiencias personales, emociones y el entorno, para mejorar la comunicación oral y escrita.
- Desarrollar habilidades sociales, de empatía y de convivencia positiva, valorando la diversidad emocional como fuente de enriquecimiento personal y grupal.
- Aplicar estrategias básicas de autorregulación emocional y resolución pacífica de conflictos en contextos escolares y sociales.
- Participar activamente en proyectos creativos colectivos, respetando las ideas ajenas y contribuyendo al desarrollo grupal.

▪ **Criterios de Evaluación.**

- Expresa oralmente ideas, sentimientos y vivencias con claridad, coherencia y vocabulario adecuado, adaptándose progresivamente a la situación comunicativa.
- Utiliza y amplia el vocabulario emocional y afectivo para enriquecer la expresión oral y escrita, incorporando matices sobre estados internos y experiencias personales.
- Identifica y expresa emociones propias y ajenas de manera adecuada, comprendiendo su función y manifestaciones.
- Explora y experimenta con materiales, técnicas y recursos expresivos para comunicar ideas, emociones y vivencias personales o colectivas

METODOLOGÍA

Utilizaremos metodologías activas donde los alumnos sean protagonistas y creadores de su propio aprendizaje. Partiremos de situaciones conocidas y nosotros como guías, iremos redirigiendo y guiando el aprendizaje de nuestros alumnos.

- **Aprendizaje activo**: Los alumnos participan directamente en actividades prácticas, manipulativas y de reflexión.
- **Aprendizaje cooperativo**: Se fomenta el trabajo en grupo para compartir experiencias, ideas y emociones, favoreciendo la empatía y la escucha activa.
- **Aprendizaje vivencial**: Se pone en práctica la identificación y regulación emocional mediante dinámicas concretas y situaciones simuladas.
- **Transversalidad**: Se integra lengua, educación emocional, valores y expresión artística, desarrollando competencias múltiples de forma simultánea.

Utilizaremos diferentes estrategias didácticas.

- **Lluvia de emociones**: Los alumnos mencionan emociones que conocen o han sentido, generando un listado colectivo.
- **Exploración de la tabla periódica de las emociones**: Se presenta la tabla y se analizan categorías, intensidades y relaciones entre emociones.
- **Dinámicas de identificación**: Ejercicios individuales o grupales donde se asocian emociones con experiencias reales, historias o imágenes.
- **Expresión creativa**: Representación de emociones mediante dibujos, colores, símbolos o dramatizaciones.
- **Reflexión y puesta en común**: Diálogos guiados sobre cómo identificar, comunicar y regular emociones.
- **Mini retos de autorregulación**: Pequeñas prácticas de respiración, pausa consciente o reformulación de emociones ante situaciones simuladas.

Recursos y materiales

- Tabla Periódica de las Emociones (impresa o digital).
- Tarjetas o post-its con emociones.
- Hojas, lápices de colores, rotuladores y materiales creativos.
- Pizarra o cartulina para registrar emociones y reflexiones grupales.
- Material audiovisual opcional: videos cortos sobre emociones o situaciones sociales.

Organización del grupo

- Trabajo **individual**: Reflexión sobre emociones propias, identificación personal de emociones en la tabla.
- Trabajo **en parejas**: Comparar emociones y experiencias personales, favorecer la empatía.
- Trabajo **en grupos pequeños**: Dinámicas colectivas, creación de la “tabla emocional de la clase”, dramatizaciones.
- Puesta en común **colectiva**: Compartir aprendizajes y reflexiones finales con todo el grupo.

ACTIVIDADES

1. Calentamiento emocional

Actividad: "Carrera de emociones"

- **Objetivo**: Activar cuerpo y mente, conectar con emociones básicas.
- **Dinámica**:
    1. Coloca tarjetas con emociones por todo el aula o espacio abierto.
    2. El docente dice una situación ("Acabas de recibir una buena noticia").
    3. Los alumnos corren y se colocan junto a la tarjeta que represente la emoción que sentirían.
- **Variación**: Los alumnos explican brevemente por qué eligieron esa emoción

2. Exploración interactiva

Actividad: "Tabla viviente"

- **Objetivo**: Familiarizarse con la clasificación de emociones.
- **Dinámica**:
    1. Cada alumno representa una emoción de la tabla.
    2. Según indicaciones del docente, se agrupan por categorías (positivas, negativas, neutras) o por intensidad.
    3. Reflexión colectiva sobre cómo cambian las emociones según el contexto.

3. Desarrollo activo

Actividad 1: "Teatro de emociones rápidas"

- **Objetivo**: Practicar expresión emocional y reconocimiento en otros.
- **Dinámica**:
    1. Se forman parejas o tríos.
    2. Cada grupo recibe una emoción que debe representar mediante gestos y mímica en **30 segundos**.
    3. Los demás adivinan la emoción y comentan situaciones en las que la han sentido.

Actividad 2: "La rueda emocional"

- **Objetivo**: Identificar emociones y relacionarlas con experiencias propias.
- **Dinámica**:
    1. Dibujar un círculo grande en el suelo con varias emociones escritas en sectores.
    2. Música de fondo: los alumnos caminan alrededor de la rueda.
    3. Cuando la música se detiene, cada alumno se coloca en un sector y comparte una situación donde haya sentido esa emoción.

Actividad 3: "El desafío del semáforo emocional"

- **Objetivo**: Practicar autorregulación emocional de manera lúdica.
- **Dinámica**:
    1. Coloca tres colores en el aula: rojo (alta intensidad), amarillo (media) y verde (baja).

2. El docente lanza escenarios ("Tu amigo rompe tu dibujo sin querer").
3. Los alumnos corren al color que represente su reacción emocional y proponen cómo regularla.

4. **Cierre y vuelta a la calma.**

Actividad: "Emoción en cadena"

- **Objetivo**: Reflexionar sobre la diversidad emocional y fomentar la empatía.
- **Dinámica**:
  1. Los alumnos se colocan en círculo.
  2. Uno dice una emoción que haya sentido hoy y la pasa a la persona a su derecha, diciendo cómo podría acompañar o ayudar a manejarla.
  3. Continúa hasta completar la ronda, generando un "mapa emocional de la clase".

Actividad: "Foto emocional grupal"

- **Objetivo**: Consolidar aprendizaje y generar recuerdo positivo.
- **Dinámica**:
  1. Cada grupo forma una postura que represente una emoción de la tabla.
  2. Se toma una foto colectiva que luego se expone en clase como "mural emocional".

EVALUACIÓN

- **Wayground final de la situación de aprendizaje**: herramienta común en todas las situaciones, que permite comprobar de manera lúdica y motivadora el grado de adquisición de los contenidos y saberes básicos trabajados.
- **Observación sistemática** del trabajo individual y en grupo: actitudes, implicación, cooperación, uso adecuado de materiales y recursos.